



Das Schwarze Auge

SCHIFFSKOMPENDIUM

- AUF, ÜBER UND UNTER DEM MEER -



INHALTSVERZEICHNIS

OFFIZIELLER TEIL

ALLGEMEINES

Vorwort	11
Schiffstypen - Kurzdefinition	12
Begriffsdefinition	19
Schiffswaffen	20
Spezielle Munition & Handwaffen	22
Geschütztabeln	23
Schiffsumbauten	26

SCHIFFSTYP: OTTA

Wassergeist	28
Galeerenfresser	28
Wellenspringer	29
Seeadler	30
Wogenzorn	30
Wellenbraut	31
Purpurblitz	32

SCHIFFSTYP: SNEKKAR

Snekkar - allgemeine Werte	33

SCHIFFSTYP: KNORR

Nordstern	34
Siebenstern	35

SCHIFFSTYP: VIDSANDR/BYRDINGR

Wogenreiterin	36
Lassir	37
Steenwarpr	37

SCHIFFSTYP: WINDDRACHE

Hardred	38
Hetman Tronde	39

SCHIFFSTYP: KLEINE SCHIFFE

Sturmvogel (Haijäger)	40
Stern von Silz (Botensegler)	40
Kutter aus Neetha (Fischerboot)	41
Tänzerin (Schaluppe)	41
Taurus (Trimaran)	42

SCHIFFSTYP: BIREME

Goldene Muräne von Mengbilla	43
Tochter des Kolosses	44
Sankt Borbarad von Mendena	44
Schwarze Orchidee	45

SCHIFFSTYP: DROMONE

Boronsichel	46

SCHIFFSTYP: TRIREME

Admiralin Misa von Rulkadu	47
Prinz Arkos	48
Golgari	49
Schwarze Sichel	50
Stolz von Al'Anfa	51

SCHIFFSTYP: GALEASSE

Seeadler von Beilunk	52
Seekönig Mermydion	53
Vinay	54

SCHIFFSTYP: SCHIVONE

Wappen von Ouvenmas	55
Jadedame	56
Admiral von Seweritz	57
Dämonenblut	58
Rosenstolz	59
Sikram	59
Walberg	60
Kaiser Reto	61
Unbeirrt	61
Stern von Beilunk	62
Horas über den Wellen	62
Königin Amene II.	63
Admiral Sanin	64
König Tolman	65

SCHIFFSTYP: SCHIVONELLE

Prinzessin Lamea	66
Prinzessin Salkya	66
Prinz Shafir	67
Beleman von Grangor	67

SCHIFFSTYP: KARAVELLE

Windsbraut	68
Phönix	68
Willem Kuyfhoff	69
Pelikan	69
Morgentau	70
Iskaria	70
Glutherz	71
Korisande	71
Schwarze Svelinya	72
Efferdsbraut	72
Graf Mondino von Belhanka	73
Colga na Naomh	74
Redonda	75
Monzanith	75

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

OFFIZIELLER TEIL

SCHIFFSTYP: KARRACKE

Swafnirs Rache	76
Wappen von Kuslik	77
Prinz Sirlan	78
Fürchtenichts (alt)	79
Fürchtenichts (neu)	80

SCHIFFSTYP: KOGGE

Elchreiter	81
Paradiesvogel (mit Decksplan)	82
Adler von Salza	83

SCHIFFSTYP: HOLKEN

Milzenis	84

SCHIFFSTYP: POTTE

Rondrikan	85
Heilige Elida XVI	85

SCHIFFSTYP: THALUKKE

Blutdurst	86
Tigerhai	86
Wogenblitz	87
Tiger von Maraskan	87
Djahjan	88
Rastullahs Zorn	88
Das Pfeffersäckchen	89
Safura	90
Ysgalla	90
Blume von Khunchom	91
Cheria	92
Feuermal	92

SCHIFFSTYP: ZEDRAKKE

Hure von Brabak	93
Perlbeißer	93
Esh-shahin	94
Aslamar	94
Diamant	95
Smaragd	96
Schwarzer Stier	96

SCHIFFSTYP: LORCHA

Na'imah	97
Eisenwind	97
Asboran	98

SCHIFFSTYP: EINZELSCHIFFE

Asuriel (Elfelsegler)	99
Sulman al'Nassori (Zauberschiff)	100
Spähre des Hydrophos (Artefakt)	102

SCHIFFSTYP: DÄMONENARCHE

Allgemeines	103
Gezeitenspinne	106
Goldmorgentarantel	107
Plagenbringer	108
Chiasmodon (Halbarche)	109

DECKPLÄNE & RUNDGÄNGE

Sturmvogel (Haijäger)	110
Korisande (Karavelle)	111
Prinzessin Lamea (Schivonelle)	112
Rundgang: Prinzessin Lamea	113
generische Potte	115
Seeadler von Beilunk (Galeasse)	116
Rundgang: Seeadler von Beilunk	117
Iskaria (Karavelle)	119
Rundgang: Iskaria	120
Djahjan (Thalukke)	122
Golgari (Trireme)	123
Rundgang: Golgari	124
Jadedame (Schivone)	127
Rundgang: Jadedame	128
König Tolman (Schivone)	130
Rundgang: König Tolman	131
Sulman al'Nassori (Zauberschiff)	132
Rundgang: Sulman al'Nassori	134
Prinz Sirlan (Karracke)	137
Rundgang: Prinz Sirlan	138
Gezeitenspinne (Dämonenarche)	139
Rundgang: Gezeitenspinne	140
Rundgang: Goldmorgentarantel	147
Plagenbringer (Dämonenarche)	148
Rundgang: Plagenbringer	149

JENSEITS DES KONTINENTS: SEEFART IN MYRANOR

MYRANISCHE BESONDERHEITEN

Magische Antriebe	152
Besondere Einzelwaffen	152

DIVERSE SCHIFFSTYPEN

Generische Kaitissa	154
Generische Galjotta	155
Generische Dowoli	156
Generische Galjässe	157
Generische Karavelle	158
Glanz der Wogen(Karavelle)	159
Ephardanias (Schraubenkaravelle)	160
Generische Oneria	161
Generischer Seedrache	162

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

OFFIZIELLER TEIL

DIVERSE SCHIFFSTYPEN (FORTSETZUNG)

Generische Listhano	163
Generischer Katamaran	164
Generisches Fischerboot	165
Generisches Tetramaran-Floss	166
Generisches Trimaran-Boot	167
Silberner Kranich (Shalasi)	168
Generische Dschunke	169
Leven'thar (Dschunke)	170
Geflügelte Jharranoth (Dschunke)	171
Generischer Rudergaleere/Hexere	172
Flussperle (Schaufelradgaleere)	173
Generische Seitenradgaleere	174
Generischer Schaufelkatamaran	175
Schwarze Krake (Schaufelkatam.)	176
Stern von Daranel (Schraubengal.)	177
Margitara (Demergator, mit Plan)	178
Jamilliah (Demergator)	179
Generischer Patrouilliendemerg.	180
Generischer Tiefseedemergator	181
Generischer Reisedemergator	182
Generischer Transportdemergator	183
Forschungsdemergator (Hinweis)	183
Kampfdemergator (Hinweis)	183

BILDER, DECKPLÄNE & RUNDGÄNGE

Abbildung: Transportdemergator	184
Abbildung: Galjäss	184
Abbildung: Katamaran	184
Abbildung: Dschunke	185
Abbildung: Prunk-Hexere	185
Abbildung: Seedrache	185
Flussperle (Schaufelradgaleere)	186
Rundgang: Flussperle	187
Stern von Daranel (Schraubeng.)	190

JENSEITS DES KONTINENTS: SEEFART IN UTHURIA

SCHIFFSTYP: SCHILFBOOT

Ama'Nea	192

JENSEITS DES KONTINENTS: SEEFART IN THARUN

SCHIFFSTYP: KÜSTENFAHRER

Generische Werte	194
Fruchtkehre	194

SCHIFFSTYP: SEETRIMAR

Generische Werte	195
Wellenschlag	195

SCHIFFSTYP: HANDELSTRIMAR

Generische Werte	196
Handelsgut	196

SCHIFFSTYP: KRIEGSTRIMAR

Leichter Trimar, Generische Werte	197
Mittl. Trimar, Generische Werte	197
Schwerer Trimar, Generische Werte	197
Kiribort	198
Meeresgraben	198
Kalarstolz	198
Krone Rogars	199

SCHIFFSTYP: RUDERKATAMAR

Generische Werte	200
Randmeer	200

SCHIFFSTYP: EINBAUM/GROßEINBAUM

Generische Werte	201
Großeinbaum, generische Werte	201
Wuchtschlag	201

SCHIFFSTYP: DREIBAUM

Generische Werte	202
Wuchtschlag	202

SCHIFFSTYP: RUNDSCHIFF

Generische Werte	203
Rundmuschel	203

SCHIFFSTYP: KUUM'ISEN

Generische Werte	204
Springflut	204

SCHIFFSTYP: RUDERBARKE

Leichte Ruderb., Generische Werte	205
Mittl. Ruderb., Generische Werte	205
Schwere Ruderb., Gener. Werte	205

SCHIFFSTYP: REICHSWANDERER

Generische Werte	206
Große Demut	206

SCHIFFSTYP: DRACHENDORNEN

Generische Werte	207

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

OFFIZIELLER TEIL

SCHIFFSTYP: SCHILFSCHIFF

Leichtes Schilfs., Generische Werte	208
Mittl. Schilfs., Generische Werte	208
Schweres Schilfs., Gener. Werte	208
Purpurbelodie	209

SCHIFFSTYP: LANJARUK

Generische Werte	210
Der Geisterfischer	210

SCHIFFSTYP: SEIDENSEGLER

Generische Werte	211

SCHIFFSTYP: NASHAJANA

Generische Werte	212
Kilmakar	212

SCHIFFSTYP: FERN- UND TUCHSEGLER

Tuchsegler, generische Werte	213
Fernsegler, generische Werte	213
Naaj Hibun	213

SCHIFFSTYP: SEGELKATAMAR

Generische Werte	214
Göttliches Gesetz	214

SCHIFFSTYP: MEERESDIWEN

Generische Werte	215
Blüte von Niral	215

ABBILDUNGEN

Ruderbarke	216
Dreibaum	216
Reichswanderer	217
Meeresdiwen	217



INOFFIZIELLER TEIL

PRUNK-/STAATSSCHIFFE

Gullen Drakkar (Thorwal)	220
Moghulia (Aranien)	221
Horadan von Rethis (Zyklopenl.)	222
Corapia (Chorhop)	223
Kaiserstolz (Mitelreich)	224
Horasion (Horasreich)	225
Qemát (Káhet ni Kemi)	226
Ka'har (Maraskan)	227
Imperatrix Meridiana (Al'Anfa)	228
Fortitudo (Bornland)	229

SCHIFFSTYP: OTTA

Wogenrenner	230
Sturmtrotzer	231
Rouvensgröndir	232
Wulfsson / Swansdottir	233
Dragenswinge	234
Veidimader	235

SCHIFFSTYP: KNORR

Narwal	236
Fenrisbraut	236
Salzagunde	237

SCHIFFSTYP: BIREME

Wanderfalke	238
Keine Rückkehr	238
Seepeitsche	239
Ruf des Ozeans	239

SCHIFFSTYP: DROMONE

Mut von Belintar	240

SCHIFFSTYP: TRIREME

Al-Baz	241
Sancta Velvenya Karinor	241
Conquistadora Paligana	242

SCHIFFSTYP: EINZELSCHIFFE

Aguaduron (Oktere)	243
Corapia (Festungstrimaran)	244
Anvan'on-dharia (Elfengaleasse)	245

SCHIFFSTYP: GALEASSE

Zyklopenfeuer	246
Seestute	247
Nemekath-Klasse Galeasse	248

SCHIFFSTYP: SCHIVONE / GALEONE

Seegeist	249
Träumende Mada	250
Geflügelte Göttin	250
Praineblume	251
Pelikan von Festum	252
Belhalhar II	253
Thora Fataburuq	253
Wermut	254
Sanct Stordian	255
Drachenblut	256
Sikram (überholt)	257
Seewolf-Klasse Galeone	258
Seeadler von Grangor	259
Stolz von Sewerien	259
Raubvogel	260
Eroberer	260
Glücksmaid	261
Schnöder Mammon	262
Himmelswächter	263
Tänzelnder Prinz	263
Arannja von Rucken	264
Sturmdrache	264
Lex Severiana	265
Amboss	266
Amelie	266
Dama Rosa	267
Azurblaue Feder von Kuslik	268
Nendrasse	269
Aifingla	270
Marshall-Klasse Galeone	271
Marschall Anshag von Glodenhof	272
Marschallin Leonia von Gareth	272

SCHIFFSTYP: SCHIVONELLA

MeerespheX	273
Veneta	273
Phalaxan von Toricum	273
Habicht	274
Stern von Ranagides	274

SCHIFFSTYP: KARAVELLE

Vestige	275
Schwarzer Zobel	275
Cedwyn	275
Angelina	276
Daucus Carota	276
Kapitän Süderstrand	276
Efferdstümmeler	277
Theta	277
Efferdtreu	278

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

INOFFIZIELLER TEIL

SCHIFFSTYP: KARAVELLE (FORTSETZUNG)

Dagult's Stolz	278
Velanthe	279
Shenilos Stols	280
Seehure	280
Heilige Maralita	281
Seeschwalbe	282
Sankt Brigon	283
Seestern	284
Meerdrache	284
Vankachel	285
Nordstern	285
Efferdia	286
Emeralda	286
Marik Raloff	287
Argentum	287
Tanzende Maid	287
Seneb Horas II	288
Blaue Nixe	289
Wolf von Hylpia	289
Seewolf	290
Nimbus	291
Silberdreizack	292
Herrin der Meere	293
Compar Sikram	293
Eisvogel	293
Hohe Dame	294
Schwarze Sichel	294
Fliegende Wolke	295
Phantom	295
Festum-Klasse Karavelle	296
Zähne von Araska	297
Kaiser der Wellen	298
Aalschwanz	299
Ehrenwort	299

SCHIFFSTYP: KARRACKE

Seespinne	300
Kieselstein	300
Krakon	301
Güldemaid	302
Finsterkamm	303
Triarchon	304
Gareth-Klasse-Karracke	305

SCHIFFSTYP: KOGGE

Seestern	306
Vaka	307
Umdoreels Speer	308

SCHIFFSTYP: KOGGE (FORTSETZUNG)

Jungfrau von Arvun	308
Cusimo	309
Esmeralda	309
Ardora	310
Eiserne Gezeiten	310
Wellentänzer	311
Walross	311
Signore Cordovan	312

SCHIFFSTYP: HOLKEN

Komtur-Klasse Holken	313
Graf vom Berg	314

SCHIFFSTYP: POTTE

Hammerhai	315
Domna Serenita	316
Corbita	317
Magnolie	317
Golfball	318
Sanct Parvenus	319
Ungebunden	319

SCHIFFSTYP: ZEDRAKKE

Heiliger Zorn	320
Wiedergeburt	321

SCHIFFSTYP: LORCHA

Sab-al-Khomhud	322
Sturmvogel	323

SCHIFFSTYP: THALUKKE

Schatten von Akraaal	324
Nirgendmeer	325
Rote Koralle	326
Azurfinja	326
Kaucatan	327
Alveranie	328

VERSCHIEDENE FLUSSSCHIFFTYPEN

Widder (Flussgaleere + Deckplan)	329
Wellenreiter (Flusssegler)	330
Stern von Havena (Flussbarke)	331
Rethis (Vergnügungsschiff)	332
Fedora (Lastkahn)	333
Karpfen (Windenfrachter)	334
Delphin (Flussschiff)	335
Flussotter (Flussschiff)	335
Miros Treu (Flussschiff)	336
Tommelnixe (Lastkahn)	337

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

INOFFIZIELLER TEIL

VERSCHIEDENE FISCHERBOOTE		DECKPLÄNE & RUNDGÄNGE	
Dhau	338	Ruf des Ozeans (Bireme)	372
Huker	338	Keien Rückkehr (Bireme)	373
Kraier	339	Wanderfalke (Bireme)	373
Riffratte	339	Al-Baz (Trireme)	374
		Fortitudo (born. Prunkgaleone)	375
		Sikram II (Schivone)	376
		Drachenblut (Schivone)	377
		Marshall-Klasse (Galeone)	378
		Rundgang: Seeadler von Grangor	379
		Stolz von Sewerien (Schivone)	381
		Rundgang: Stolz von Sewerien	382
		Aifingla (Schivone)	384
		Seegeist (Schivone)	385
		Eroberer (Schivone)	386
		Dama Rosa (Schivone)	387
		Glücksmaid (Schivone)	388
		Sturmdrache (Schivone)	389
		Wermut (Schivone)	390
		Rundgang: Wermut	391
		Himmelswächter (Schivone)	392
		Tänzelnder Prinz (Schivone)	393
		Schnöder Mammon (Schivone)	394
		Rundgang: Schnöder Mammon	395
		Geflügelte Göttin (Schivone)	396
		Veneta (Schivonella)	397
		Rundgang: Veneta	398
		Habicht (Schivonella)	399
		Alveranie (Thalukke)	400
		Kaucatan (Thalukke)	401
		Wiedergeburt (Zedrakke)	402
		Güldenmaid (Karracke)	403
		Kieselstein (Karracke)	404
		Seeschwalbe (Karavelle)	405
		Nimbus (Karavelle)	406
		Kaiser der Wellen (Karavelle)	407
		Eisvogel (Karavelle)	408
		Angelina (Karavelle)	409
		Meerdrache (Karavelle)	410
		Cedwyn (Karavelle)	411
		Herrin der Meere (Karavelle)	412
		Fliegende Wolke (Karavelle)	413
		Schwarzer Zobel (Karavelle)	414
		Daucus Carota (Karavelle)	415
		Seehure (Karavelle)	416
		Blaue Nixe (Karavelle)	417
		Vestige (Karavelle)	418
		Rundgang: Vestige	419
		Silberdreizack (Karavelle)	420
		Phantom (Karavelle)	421
VERSCHIEDENE RUDER-/BEIBOOTE			
Sturmvogel I	340		
Schinakel	340		
Kanu	341		
Kriegskanu	341		
Kajak	342		
Umjak	342		
VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN			
Azl'Zlah (Schiffboot)	343		
generischer Katamaran	344		
Gempac (Katamaran)	345		
Caracoa (Auslegerschiff)	346		
Efferdskrone (Schivogge)	347		
Dicke Marie (Schivogge)	348		
Unerbittlich (Karaogge)	349		
Furchtbar (Koggovelle)	350		
Gnadenlos (Koggovelle)	350		
Adelsmarschall Jarkos (Schiracke)	351		
Salyrvan (Hochelf. Unterseeschiff)	352		
Generische Ewer (Küstensegler)	353		
Generische Fleute (Handelsschiff)	354		
Generische Pinaas (Handelsschiff)	355		
NEUE SCHIFFSTYPEN			
Brazzera - Kurierschiff	356		
Rabenfeder (Kurierdromone)	357		
Idrom (Galette)	358		
Wiedergeborene Schoggyn (marask. Schildkrötenschiff)	359		
Generische Felucke	360		
Sternschnuppe (Chebeke)	361		
Flug des Raben (Chebeke)	361		
Wilde Morgendämmerung (Cheb.)	362		
Leuchtender Stern (Chebeke)	363		
Seewächter (Kutter)	364		
Sternenjäger (Dhau)	365		
Kotiya (Dhau)	365		
Schwarzer Maran (Dhau)	366		
Flussfetzter (Bojer)	367		
Schlangenfluch (Schebecke)	368		
Hammerhai (Schonerbrigg)	369		
Bornisches Runenschiff	370		

DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

INOFFIZIELLER TEIL

DECKPLÄNE & RUNDGÄNGE (FORTSETZUNG)

Nordstern (Karavelle)	422
Efferdtreu (Karavelle)	423
Wolf von Hylpia (Karavelle)	424
Ehrenwort (Karavelle)	425
Rundgang: Ehrenwort	426
Zähen von Araska (Karavelle)	427
Rundgang: Zähen von Araska	428
Aalschwanz (Karavelle)	430
Dagult's Stolz (Karavelle)	431
Tanzende Maid (Karavelle)	432
Vaka (Kogge)	433
Esmeralda (Kogge)	434
Jungfrau von Arvun (Kogge)	435
Wellentänzer (Kogge)	436
Eiserne Gezeiten (Kogge)	437
Rondrikan (Potte)	438
Rundgang: Rondrikan	439
Ungebunden (Potte)	440
Domna Serenita (Potte)	441
Rundgang: Domna Serenita	442
Wellenreiter (Flusssegler)	444
Rethis (Vergnügungsschiff)	445
Stern von Havena (Flussbarke)	446
Anvan'on-dharia (Elfengaleasse)	447
Dicke Marie (Schivogge)	448
Efferdskrone (Schivogge)	449
Unerbittlich (Karaogge)	450
Adelsmarschall Jarkos (Schiracke)	451
Rundgang: Adelsmarschall Jarkos	453
Schwarzer Maran (Dhau)	458
Kotiya (Dhau)	459
Sternenjäger (Dhau)	460
Leuchtender Stern (Chebeke)	461
Wilde Morgendämmerung (Chebeke)	462
Sternschnuppe (Chebeke)	463
Salyrvan (Hochelf. Unterseebot)	464
Schlangenfluch (Schebecke)	465
Hammerhai (Schonerbrigg)	466

JENSEITS DES KONTINENTS: SEEFART IN MYRANOR

VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN

Raptone (generische Werte)	467
Colossa (generische Werte)	468
Seeperle (Schraubengaleere)	469
Optima Brava (Schaufelradgaleere)	470
Bonniville (Schaufelradgaleere)	471

VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN (FORTSETZUNG)

Silberschiff (Schaufelradgaleere)	472
Verderben des Kraken (Demerg.)	473
Fregata (generische Werte)	474
Festungsschiff (generische Werte)	475

LUFTSCHIFFE

VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN

Nebelkranich (Wolkenschiff)	476
Terzel (Wolkenschiff)	478
Drachenzwinge (Xarxaron-Lufts.)	479

DECKPLÄNE & RUNDGÄNGE

Verderben des Kraken (Demergator)	480
Optima Brava (Schaufelradgaleere)	481
Bonniville (Schaufelradgaleere)	482
Silberschiff (Schaufelradgaleere)	483
Rundgang: Silberschiff	484
Drachenzwinge (Xarxaron-Lufts.)	485
Nebelkranich (Luftschiff)	486
Terzel (Wolkenschiff)	487
Rundgang: Terzel	488

JENSEITS DES KONTINENTS: SEEFART IN RAKSHAAR

VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN

Freiheit für Yal-Kalabeth (Thaluk)	491
Todesheuler (Handelsschiff)	492
Coatl (großer Trimaran)	493
Knochengaleeren (allgemeines)	494
RashRagh-Hay (Knochengaleere)	495
Senat von Amhas (Knochengaleere)	495
Scimitar al Shahana (Kriegsgaleere)	496



DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

INOFFIZIELLER TEIL

APPENDIX

Schaubild Schiffsbestandteile	498
Querschnitt Segelschiff	499
Querschnitt Galeere	500
Begriffe aus der Seefahrt	501
Klassifizierung Häfen & Bastionen	514
Schiffsvorräte	515
Auswirkungen Fehlender Vorräte	516
Tägliche Entbehrungen	517
Krankheiten An Bord	517
Exemplarischer Tagesablauf	518
Schiffsinstandhaltung & lf. Kosten	519
Exempl. Aberglaube zur See	520
Redensarten aus der Seefahrt	521
Recht und Strafen zur See	522
Zufallstabellen	326



VORWORT

Es ist schon eine geraume Weile her das die erste Version des Kompendiums fertig wurde. Der Anspruch hat sich seit Beginn der Arbeiten am Kompendium nicht geändert: aus den vielen, verstreuten Quellen eine Übersicht über alle Schiffe zu erstellen. Dabei wollte ich sowohl offizielle Quellen zusammenfassen wie auch solche Inoffiziellen, die eine Verbreitung haben. Also Fanzines, Webseiten, etc. Bereits bei der ersten Version zeigte sich schnell welche Ausmaße das Projekt annehmen könnte.

Denn ich wollte nicht nur die Rohdaten zusammenfassen. Eine Einheitliche Präsentation sowie, zur besseren Vorstellung, Bildmaterial wo es möglich und Sinnvoll ist sollten es abrunden. Dabei geht es nicht nur um die Grunddaten der Schiffe wie Größe und Geschwindigkeit. Besonders seit der ersten Version sind vermehrt Deckpläne und Rundgänge, also Beschreibungen wie das Schiff und seine Räume gestaltet sind, dabei.

Wie schon in der ersten Version liegt der Schwerpunkt zwar bei Aventurien, aber gerade durch die mittlerweile existierenden offiziellen Quellen hat der Anteil Schiffen aus Myranor, Uthuria, Rakshazar und Tharun deutlich an Umfang gewonnen.

Zudem hat sich das Feld erweitert. Getreu dem Untertitel „Auf, Über und Unter dem Meer“ finden sich nun auch Luftschiffe und Demergatoren – eben alles, was einem auf dem Wasser so begegnen kann. Der Aventurische Teil wurde sogar um die Dämonenarchen erweitert – mitsamt einem Regelkonstrukt, das zwar Inoffiziell ist sich aber am Offiziellen orientiert.

Gegliedert ist das Kompendium nach wie vor in zwei Teile: einen Offiziellen und einen Inoffiziellen. Jeder dieser Teile ist dabei so aufgebaut das zuerst die aventurischen Schiffe mit Ihren Beschreibungen kommen, dann Deckspläne/Risszeichnungen einiger Aventurischer Schiffe. Danach kommen dann Schiffe anderer Kontinente, gefolgt von Plänen für diese Schiffe. Die Schiffe selbst sind nun nach Ihrer Größe in Quadern sortiert.

Im offiziellen Teil finden sich all jene Schiffe zu denen es vollständige Angaben gibt. Bei einigen Schiffen fehlten einige wenige offizielle Angaben, diese wurden so stimmig wie möglich ergänzt. Im inoffiziellen Teil finden sich zum einen die Schiffe zu denen es nur grobe/sehr unvollständige Angaben gab. Andere Schiffe sind aus anderen Rollenspielhilfen / Fanzines entnommen und angepasst während wiederum andere neu erfunden sind und aus verschiedenen Quellen wie Fanzines, Internetforen und meiner eigenen Spielrunde stammen. Rakshazar wurde von mir als Inoffiziell eingestuft und findet sich im zweiten Teil.

Doch genug der Worte - viel Spaß mit dem Kompendium!



SCHIFFSTYPEN

Ankerboot

Kleines, oft bunt bemaltes Ruderboot, das zu einem Windenfrachter gehört. Es rudert ihm voraus und wirft Anker, damit sich das größere Schiff flussaufwärts ziehen kann.

Bireme

Eine kleine Galeere, nicht besonders gut unter Segel oder wenig seegängig. Wird vor allem eingesetzt, wenn nichts Besseres verfügbar ist.

Bojer

rundgebautes, flaches kleines Watt- und Küsten-Segelschiff mit Seitenschwertern

Chebeke

Die von Al'Anfa entwickelte Chebeke ist länger, stärker, seetüchtiger und besser Bewaffnet und Besegelt als eine Galeasse oder Galeere, aus der sie entwickelt wurde. Dank dieser Herkunft ist Sie noch ruderbar, hat aber keinen Rammsporn.

Colossa

Große myranische Schaufelradgaleere für militärische Zwecke.

Demergator

Myranische große Unterwasserschiffe der Nequaner. Je nach geplantem Aufgabenbereich gibt es verschiedene Bauarten: Patrouillien-, Tiefsee-, Reise-, Transport-, Forschungs- und Kampfdemergator.

Dhau

Sammelbegriff für viele Schiffstypen die alle einen langen Vorsteven, der schräg aus dem ebenen, zuweilen zu einer „Hacke“ ausgeprägten Kiel hervorgeht haben.

Drachendorn

Tharunisches Ruderschiff mit aus dem Rumpf in die Höhe ragenden Klingen.

Drakkar

Sehr seegängiges und wendiges Schiff der Thorwaler mit Drachenkopf am Bug

Dromone

Ein neuartiger kleiner Galeerentyp, sehr leicht und dadurch schnell und wendig. Ein reines Kriegsschiff.

Dschunke/Dschukar

Myranisches Segelschiff, entspricht der Zedrakke

Dämonenarche

Auch Ma'hay'tam (Mz: Ma'hay'tamim) genannte viergehörnte Dämonen aus Agrimoths oder Charyptoroths Domäne, einzigartige Hybridwesen mit Eigenschaften von Dämon, Lebewesen und Apparatur gleichermaßen die Dauerhaft in der dritten Sphäre bestand haben können.

Einbaum

Tharunisches Schiff, aus einem gewaltigen Mammutbaum des Reiches Jü gefertigt.

SCHIFFSTYPEN

Elfengaleasse

Die Elfengaleasse ist eine Variante des Galeerenschiffstyps, die mit der hohen Vorder- und Achtertrutz auch Eigenheiten der Schivone aufweist.

Ewer

Aus Salza stammende Zweimaster mit Seitenschwert und flachem Boden.

Dreibaum

Tharunisches Schiff aus dem Reich Jü. Weiterentwicklung des Einbaums. aus mehreren miteinander verbundenen Einbäumen aufgebaute Rümpfe, zwischen denen ein eher kleiner, aber überaus kompakter Mittelrumpf eingefügt ist.

Felucke

Als Gegengewicht zu albanischen Galeeren konstruiert ist dieses schnelle, wendige und Hochseetaugliche Segelschiff noch Ruderbar und hat sogar einen Rammsporn.

Fernsegler

Größere Variante des Tharunischen Tuchsegler, jedoch bewaffnet & mit Rojern.

Festungsschiff

Übergroßes, Arcanomechanisch angetriebenes Myranisches Schiff. Transportiert viele Truppen und trägt eine große Anzahl an Geschützen; gedacht für Invasionen.

Fleute

In Grangor entwickeltes, größeres Handelsschiff, dass einer Schivone sehr ähnelt.

Flussgaleere/Barke

Für die Befahrung von Flüssen gebaute Ruderschiffe, führen oft einen Hilfsmast mit.

Flusssegler

Für die Befahrung von Flüssen gebaute Segelschiffe, weisen oft Ruderbänke auf.

Fregata

Myranische Kriegsschiffe mit 4 Masten und 2 arcanomechanisch betriebenen seitlichen Schaufelrädern. Massive Donnerrohr-Geschützbreitseiten.

Galette

Küsten-Handelsschiff mit bauchiger Rumpfform und Krebscherensegeln.

Galeasse

Zyklopäische Weiterentwicklung der Trireme mit besserer Hochseetüchtigkeit und Kampfkraft. Sowohl Ruder- wie Segelschiff ist die Galeasse ein reines Kriegsschiff.

Holken

Ein sehr schweres Schiff, auch Nef genannt. Dient sowohl als Fernhändler wie auch als bewaffnetes Begleitfahrzeug für Konvois. Wird fast nur im Bornland gebaut.

Huker

Ein großes Fischerboot aus Paavi und Riva

SCHIFFSTYPEN

Kaitissa

Eine besondere Form des Kanus, wird von den myranischen Wolfsalben verwendet.

Kajak

Von Nivesen verwendetes Ruderboot für eine Person.

Kanu

Häufig aus einem ausgehöhlter Baumstamm gefertigtes Ruderboot der Waldmenschen. Größe variiert zwischen wenigen Schritt und mehr als 20 Schritt.

Karavelle

Für die Hochseefahrt geschaffenes, kleineres bis mittleres Handelsschiff. Wendig, schnell und stabil. Dreimast-Karavellen im Süden werden auch Nao genannt.

Karracke

Ein gewaltiges Kriegsschiff, das schwer bewaffnet sein kann. Durch seine schiere Größe kaum zu überwältigen, aber recht schwerfällig.

Karaogge

Nostrischer Schiffstyp, der sich aus der Kogge und der Karavelle entwickelte.

Katamaran

Ein Schiff mit zwei Rümpfen mit geringem Tiefgang aber dennoch Hochseetauglich.

Klapp-Trimaran

Leicht zu verstauendes myranisches Beiboot bei dem der Mast und die beiden Ausleger auf den Haupttrumpf geklappt werden. Es bietet Platz für acht Personen.

Knorr

Thorwalsches, hochseetaugliches Handelsschiff. Führt bis zu sechs Riemenpaare mit sich und kann aufgrund des niedrigen Tiefganges auch Flüsse befahren.

Kogge

Ein zuverlässiges, seefestes Frachtschiff aus dem Norden. Selten auf Südfahrten zu sehen - dann aber meist im Konvoi, und durch hohe Bordwände ein harter Gegner.

Koggovelle

Schiffstyp der Nostrier aus dem Rumpf der Kogge mit der Takelung der Karavelle

Kraier

Südbornisches Fluss- und Fischereiboot

Kriegspaddler

Auch Kriegstrimaran genannt; tharunisches Kriegsschiff in Trimaran-Bauweise.

Kuum'isen aus Kuum

Ruderschiffe mit pontonartigen Rümpfen und mehrstöckigen, palastartigen Aufbauten aus dem Tharunischen Reich Kuum.

SCHIFFSTYPEN

Kutter

Kleineres, in der Regel einmastiges Schiff. Häufig als Fischer- oder Zollboot genutzt.

Kurierschiff

Kleine, mit wenig Besatzung gefahrene Schiffe. Außer einer Kajüte für Boten / zivile oder militärische Beamte kaum Komfort, dafür aber schnell und wendig.

Küstenfahrer

Auch Küstendreibaum genannt; kleiner tharunischer Trimaran für kurze Distanzen.

Lanjaruk

Ein Auslegerboot aus dem Tharunischen Reich Lania.

Lorcha

Die kleinere, oft buntbemalte Schwester der Zedrakke, deren große Drachenflügel-segel fast dreieckig geschnitten sind und ihr höhere Wendigkeit verleihen.

Meeresdiwen

Tharunisches Segelschiff aus dem Inneren Reich mit gepanzertem Bugschild.

Nao

Eine dreimastige südaventurische Karavelle

Nashajan

Tharunsiche Trimarane aus Hashandra, kleiner und schlanker als andere Trimarane.

Otta

Thorwalsche Schiffe, je nach Größe in Drakkar und Skeidh unterteilt. Kleine Ottas werden Skeidhs genannt.

Pentamare

Trimare mit zwei Auslegern pro Seite.

Pinasse

Eine Art Beiboot.

Pinaasschiff

Ein albernisches, bewaffnetes Kauffahrtsschiff. Entwickelt aus der Fleute.

Potte

Ein sehr plumpes und langsames, aber geräumiges Handelsschiff, das vor allem Massengüter transportiert und nur bedingt hochseetauglich ist. Vor allem im Süden Aventuriens gebräuchlich.

Raptone

Myranische Schraubengaleere, in erster Linie für militärische Zwecke.

Reichswanderer

Riesige Trimare aus dem Tharunischen Reich Ilshi Vailen

SCHIFFSTYPEN

Ruderbarke

Schnelles Tharnisches Schiff aus dem Innenreich, stets mit Donnerrohr bestückt.

Ruderkatamar

Tharunische Schiffe mit einem breiten Haupttrumpf, die nur einen stabilisierenden Ausleger besitzen und durch Wriggruder angetrieben werden.

Rundschiff

Kreisrunde Schiffe ohne Ausleger aus dem Tharunischen Reich Laocantio.

Schaufelkatamaran

Kleine, mit wenig Besatzung gefahrene myranische Schiffe. Außer einer Kajüte für Boten / zivile oder militärische Beamte kaum Komfort, dafür aber schnell und wendig.

Schebecke

Eine moderne Variation des Thalukken-Schiffstyps.

Schilfschiff

Tharnusches Schiff, gefertigt aus Wasserbeständigen Steinschilf.

Schivone

Ein bewegliches und seegängiges Handelsschiff oder Kriegsschiff, recht schlank und elegant und dennoch wehrhaft. Im Bornland als Galeone bekannt.

Schivonella

Speziell zur Piratenjagd und Versorgung der Südmeer-Kolonien entwickelt vereinigt die Schivonella die Schnelligkeit und Wendigkeit einer Karavelle mit der Seetüchtigkeit und Reichweite einer modernen Schivone.

Schivogge

Schiffstyp der Nostrier, eine Mischung aus Schivone und Kogge

Schoner

Ein bewaffneter Schiffstypus, vornehmlich mit Gaffelbetakelung, der in der Flotte des Lieblichen Feldes und des Bornlandes eingesetzt wird

Schonerbrigg

Zweimastiges Segelschiff das am vorderen Mast (Fockmast) Rah- und am hinteren Mast (Großmast) Havenasegel hat.

Schraubengaleere

Schnelle und wendige Boote, angetrieben durch 2 Schrauben. Der Antrieb der Schrauben erfolgt durch Schraubenarbeiter/-Sklaven oder arcanomechanisch.

Seedrache

Myranisches Schiff der Nyamaunir mit fächerförmigen Klappsegel an Parallelen Masten und Steuerschwänzen auf schlangengleich-schlanken Schiffkörpern.

Seetrimar

Unbewaffnetes tharunisches Handelsschiff in Trimaran-Bauweise

SCHIFFSTYPEN

Segelkatamar

Tharunisches Doppelrumpfschiff mit den palastartigen Aufbauten, Bug- und Heckzier.

Seidensegler

Lange, schlanke Tharunische Schiffe aus lebendigem Holz mit Seidensegeln.

Handelstrimar

Unbewaffnetes, größeres tharunisches Handelsschiff in Trimaran-Bauweise

Shalassi

Vogelköpfiger, schlanken und eleganter aber auch sehr aufwendiger Segler mit bis zu drei Masten mit Zedrakken/Dschukarsegeln aus Eshbathmar in Myranor.

Skeidh

Kleine Otta mit max. 40 Ruderern und Schlangenmaul am Bug

Skúta

Kleines Ruderschiff für den Personentransport mit maximal 20 Ruderern.

Snekkar

Thorwalscher Schnellsegler, so benannt, weil es über die Wellen "gleitet".

Tetramaran-Floß

Vier dickbauchige Rümpfe sind bei diesem Myranischem Floß durch eine gemeinsame Plattform verbunden. Zwischen mehreren hundert bis über tausend Rechtschritt können die Plattformen messen und bieten Platz für mehrere Aufbauten. Den Vortrieb erhält es durch ein großes Segel, das bei schlechten Wind von den an beiden Seiten rudern den Besatzungsmitgliedern unterstützt werden kann.

Thalukke

Dieses kleine und wendige Schiff ist sowohl bei Händlern und Fischern wie auch bei Piraten beliebt und wird vorrangig in den Tulamidischen Städten gebaut.

Treidelkahn/Lastkahn

Von Ochsen oder schweren Kaltblütern auf einem neben dem Fluss verlaufenden Treidelpfad gezogener Kahn mit geringem Tiefgang, einem großen Laderaum und einer kleinen Hütte für die Besatzung, einige wenige haben Hilfsbesegelung.

Trireme

Eine große Galeere mit drei Riemenreihen pro Seite, die sich durch große Kampfkraft und hohe Beweglichkeit auszeichnet. Ein reines Kriegsschiff.

Tuchsegler

Nur selten bewaffnetes Segelschiff aus Tharun mit ausladendem Rumpf.

Umjak

Von Nivesen genutztes Ruderboot für bis zu 8 Personen, gelegentlich mit Segel

SCHIFFSTYPEN

Vidsandr

Als Nachfolger für die Knorr ist der Vidsandr ebenso ein hochseetaugliches Transportschiff. Die neuesten Varianten haben integrierte Trutzen an Bug und Heck um leichte Geschütze aufnehmen und Enterangriffe abwehren zu Können.

Winddrache

Entstanden aus der Vidsandr ist der Winddrache sowohl hochbordig genug um Enterangriffe zu ermöglichen als auch in der Lage Geschütze zu tragen.

Windenfrachter

Flusschiff mit größerem Tiefgang und Laderaum. Bewegt sich fort indem ein Anker von einem Beiboot aus in einiger Entfernung vor dem Schiff in den Flussgrund gesenkt wird und sich selbiges dann an einer Winde zu dieser Position zieht.

Wolkenschiff

Auch Wolkensegler oder Lufschiff genanntes fliegendes Schiff aus Myranor.

Zedrakke

Ein kiellooses Handelsschiff tulamidischer Herkunft, durch die Drachenflügeln ähnlichen Segel unverkennbar und dank seiner stabilen Bauweise fast unverwüstlich und sehr hochseetauglich.



Begriffsdefinition

Takelage: in römischer Zahl die Anzahl der Masten, dann pro Mast die Takelageart (H: Havenisch, R: Rah, L: Lorcha, S: Spriet, T: Topp, Kl: Klüver, Kr: Krabben, Z: Zedrakke) und die Zahl der Segel. In eckigen Klammern ist der Seekampfregel-Wert. Für myransiche Schiffe gilt: D; Drachenflügel, H: Haiflossen, K: Krebsscheren. Für Tharunsiche Schiffe gilt: D: Dreieckl, B: Banner, L: Laken, Tz: Trapez.

Riemen: nur bei Ruderschiffen: Anzahl der Riemenreihen mal Anzahl der Riemen. Der Wert in eckigen Klammern ist die Seekampf-Regel-Angabe.

Länge: die Entfernung von Vordersteven und Achtersteven an dem Punkt an denen sie aus dem Wasser aufragen. Die größte Länge des Schiffes beträgt oft einige Schritt mehr, da hier auch noch das Bugspriet und ein nach achtern herausragender Aufbau (Trutz) hinzukommen.

Breite: größte Breite des Hauptspant. Die oberen Decks sind meist schmaler, während die Rahen zur Seite weit über Bord hervorragen.

Tiefgang: die Entfernung der Wasserlinie zum Kiel des Schiffes - gemessen am leeren Schiff.

Schiffsraum: die Gesamttonnage des Schiffes in Quadern. Der Wert in eckigen Klammern ist die Seekampf-Regel-Angabe.

Frachtraum: Für Fracht nutzbarer Raum, fällt je nach Schiff sehr unterschiedlich aus. Von jenem Wert muss aber noch der Platzbedarf eventuell vorhandener Geschütze abgezogen werden.

Besatzung: Die Anzahl der für den Schiffsbetrieb nötigen Männer und Frauen. Zu bedenken ist, dass durchschnittlich etwa ein Zehntel der Besatzung Offiziere sind. Die unterschiedlichen Besatzungsmitglieder werden durch einen Großbuchstaben gekennzeichnet: M - Matrosen, R - Ruderer (Rojer), G - Geschützbedienungen, S - Seesoldaten. Der Wert in eckigen Klammern ist die Seekampf-Regel-Angabe. Für Tharun: M - Schiffsdiener & Handwerker, R - Ruderer, N - Numinai, G - Guerai.

Beweglichkeit: sie gibt die allgemeine Wendigkeit und Handhabbarkeit und Manövrierbarkeit eines Schiffes an. In eckigen Klammern ist die Seekampf-Regel-Angabe.

Geschwindigkeit: in Meilen pro Stunde, jeweils für die verschiedenen Richtungen, aus denen der Wind in Bezug auf den Kurs des Schiffes wehen kann. Bei Ruderschiffen ergänzt um die *Marschgeschwindigkeit*, also die Fortbewegung durch reine Ruderkraft (kann 12 Stunden gehalten werden) und die *Rammgeschwindigkeit* (kann etwa 2 Spielrunden gehalten werden). Der Wert in eckigen Klammern ist die Seekampf-Regel-Angabe.

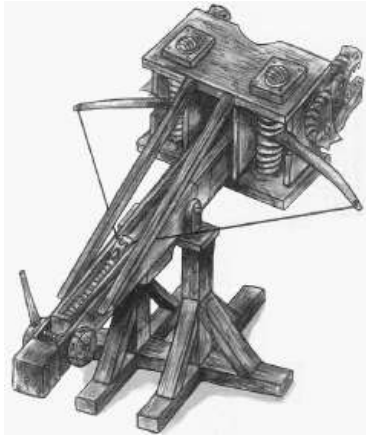
Struktur: Der Strukturwert (1-20) eines Schiffes gibt an, welche Belastungen durch Sturm oder Feindeinwirkung ein Schiff aushalten kann, ehe es kentert oder auseinanderbricht. Je Höher, desto stabiler.

Härte: Dieser Wert (0 oder 1, selten auch 2 oder 3) steht für den Rüstungsschutz des Rumpfs.

Bewaffnung: Typus und Ausrichtung eventueller Fernkampfaffen.

SCHIFFSWAFFEN

Rotzen sind Torsionsgeschütze, die Kugeln verschießen. In Myranor kennt man diese Waffen unter der Bezeichnung **Tormenta**.

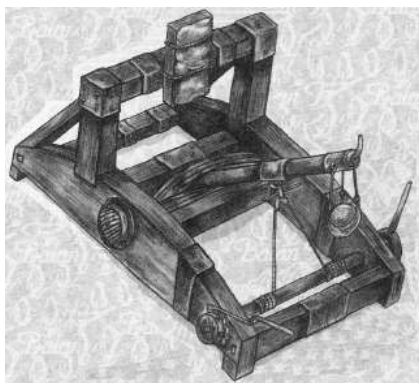


Der Tharunische **Rotaroi** ähnelt einem auf der Seite liegenden Katapult. Der Wurfarm endet in einem Teller mit einseitigem Rand mit dem spezielle R-Geschosse, Rotar, abgefeuert werden. Durch die Konstruktion wird der Rotar in eine rasche Umdrehung versetzt, die nicht nur für seine große Reichweite, sondern auch für seine stabile und zielsichere Flugbahn verantwortlich ist

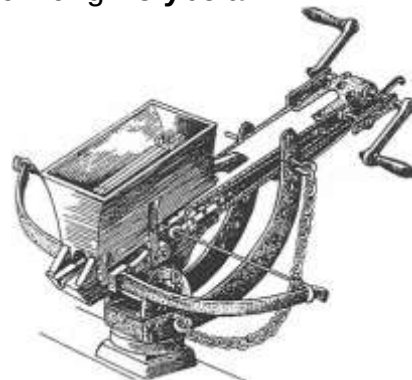
Drachenzungen verschießen einen dicken Strahl aus Hylailer Feuer oder einem vergleichbaren, höchst brennbaren alchimistischen Mittel. In Myranor kennt man diese Waffen unter der Bezeichnung **Draglossa**.



Böcke schließlich sind Katapulte, deren Kugeln eine bogenförmige Flugbahn haben und die darum eine Mindestentfernung zum Ziel brauchen und nur von Küstenbastionen oder Galeeren mit umgelegten Masten abgefeuert werden können. In Myranor kennt man diese Waffen unter der Bezeichnung **Onager**. Auch in Tharun sind diese Waffen unter der Bezeichnung Katapult bekannt. Dort gibt es auch eine kleinere Variante unter der Bezeichnung **Schwirrer**. Eine ungewöhnliche Variante der Katapulte ist zudem die Tharunischen **Eisenschleuder**. Wertetechnisch entspricht sie dem Katapult, ihr Funktionsprinzip mit einem Gegengewicht entspricht jedoch dem der aventurischen Ahmmerwerfer.

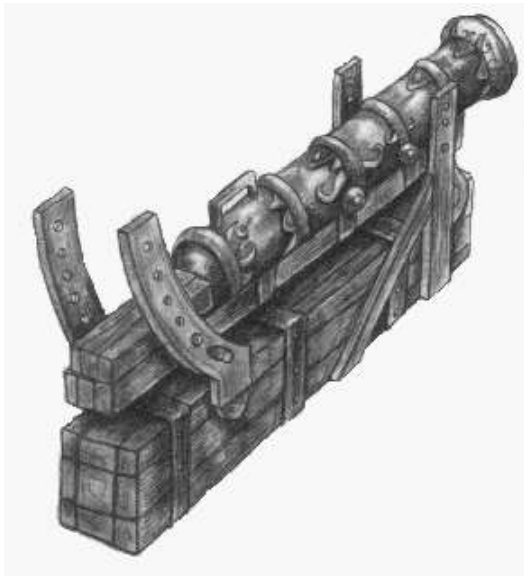


Hornissen sind kurbelbetriebene leichte Armbrüste mit einem Trichtermagazin an Bolzen. In Myranor kennt man diese Waffen unter der Bezeichnung **Polybela**.



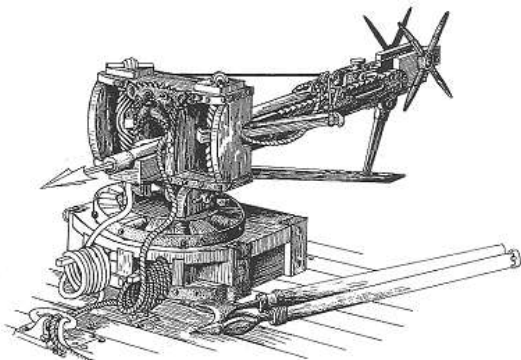
SCHIFFSWAFFEN

Myranische Donnerrohre bestehen im Grunde aus einer langen Röhre aus Edelbronze, die auf einer fahrbaren Unterlage, der Lafette, ruht. Durch das Laden sprengkräftigen Pulvers werden die schweren Steinkugeln aus dem Lauf geschleudert. Dieser Waffe sehr ähnlich ist das Tharunische **Große Donnerrohr**, nur das hier die 2 bis 6 Schritt langen Rohre aus Eisen und Stahl bestehen.

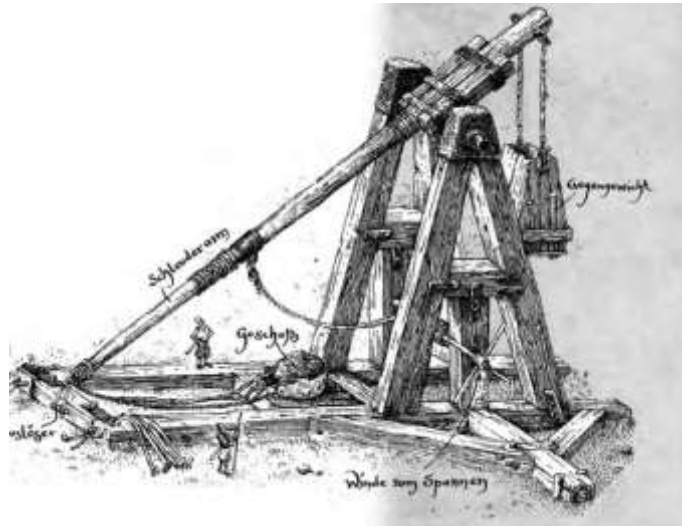


Den Donnerrohren sehr äußerlich ähnlich ist die Myranische **Krysobela**. Nur werden hier anstelle mit Hilfe eines Pulvers die Projektile durch elementare Luftzauberei abgeschossen. Die Krysobela ist ein arcanomechanisches Konstrukt, das von einem Mechano-
pathen oder Technomanten betreut werden muss.

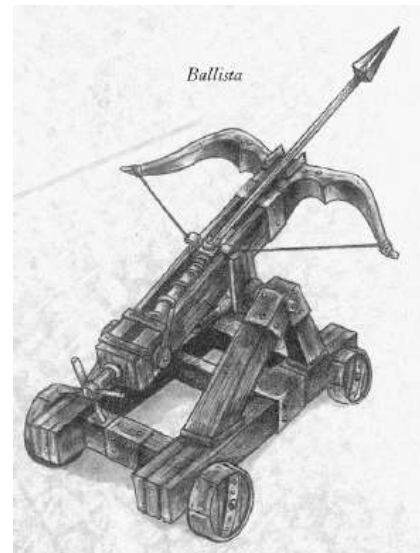
Aale funktionieren ähnlich wie Rotzen mit Sopannung durch Torsionsbündel, haben aber Speere als Munition.



Zyklopen, uralamidisch auch **Hammerwerfer**, sind in der Regel nicht mal in den größten Festungen aufgebaut, sondern demontiert gelagert da Sie für Stadtbelagerungen dienen.



Ballisten sind im Grunde genommen nicht mehr als eine übergroße Armbrust, mit der man Speere, Harpunen oder Brandbolzen verschießen kann.



Den Ballisten sehr ähnlich ist die Tharunische **Speerschleuder**, eine drehbare Waffe die 1,5 Schritt lange Speere verschießt. Als große Speerschleuder wiederum kann ist der tharunsiche **Lanzenwerfer** zu sehen, der eine 2-3 Schritt lange Lanzen verschießt.

SPEZIELLE MUNITION & HANDWAFFEN

Sichelklingen bzw. **Mondsichelgeschosse** richten höheren Schaden gegen Takelage an und werden von Harpunen, Ballisten und Aalen abgeschossen

Brandbolzen sind dazu gedacht das gegnerische Schiff in Brand zu setzen.

Tönerne **Rotzenkugeln** mit **Hylailer Feuer** erfüllen die gleiche Aufgabe wie Brandbolzen – nur weitaus effektiver.

Splittergeschosse sind mit scharfen Metallsplintern gefüllte Tonkrüge, die von Onagern und Tormentas abgefeuert werden. Sie verdoppeln den Takelageschaden und richten den vollen Besatzungsschaden an.

Seeanemonengeschosse verursachen keinen Schaden, sondern sorgen für Licht.

Blendblitz (imp. Fulgural) z. B. bewirkt im Umkreis von W20 +5 Schritt eine Blendung, evtl. sogar ein Erblinden, von Personen und macht sie so zeitweise kampfunfähig.

Donnerschlag (imp. Tumultal) beeinträchtigt er mit ohrenbetäubendem Krach das Hören, was vor allem auf die feindliche Kommunikation große Wirkung hat.

Feuerfluss (imp. Naphtanal) ist ein unlöschbares Brandöl wie Hylayler Feuer.

Tush'Syss ist ein Staub der Nyamaunir, welcher als rötliche Wolke auf den Gegner niedersinkt. Wer ihn einatmet, muss eine KO-Probe +3 bestehen, um nicht von starkem Husten geschüttelt zu werden (einmalig W6 SP, AT/PA je -1). Nach 30 KR darf diese Probe wiederholt werden.

Harpunengeschosse mit **Netzen** werden verwendet, um Wesen zu besiegen ohne Sie zu töten. **Größere Netze** werden von Doppelgeschützen aus abgeschossen. Zuweilen finden lähmende alchemistische Pasten auf den Netzen Verwendung.



Brandbolzen



Sichelklinge



Hohlkugeln →

Brandöl-Wurfkugeln, auch als **Granatäpfel** bezeichnet, sind quasi die Personen-variante von Rotzenkugeln mit Hylailer Feuer.



Kleine
Beutel mit

Krähenfüßen, die so präpariert sind das sie schnell aufplatzen sind eine simple aber effektive Waffe, wenn sie auf das gegnerische Deck geworfen werden.



AVENTURISCHE GESCHÜTZTABELLE

Geschütz	TP*	TP	Gewicht	Bed.	RW	Laden	Preis/D
Leichte Rotze ¹	1W+4	4W+6	2 Quader	4	600	50 KR	800
Mittlere Rotze ¹	1W+5	5W+8	3 Quader	4	500	80 KR	1.500
Schwere Rotze ¹	1W+7	7W+10	4 Quader	5	500	150 KR	2.500
Überschw. Rotze ¹	1W+10	10W+15	5 Quader	10	500	300 KR	4.000
Leichter Aal ³	1W-2	4W+4	3 Quader	4	600	80 KR	1.000
Schwerer Aal ³	1W-1	6W+10	5 Quader	6	600	150 KR	2.000
Leichter Harpun-Aal ³	1W-2	4W+4	3 Quader	5	600	110 KR	1.000
Schwerer Harpunaal ³	1W-1	6W+10	5 Quader	7	600	180 KR	2.000
Leichter Bock	1W+7	3W20+10	4 Quader	8	500	150 KR	1.500
Schwerer Bock	2W+5	4W20+20	6 Quader	10	500	300 KR	2.500
Hornisse	1W-5	2W+6	½ Quader	2	50	5 KR	120
Drachenzunge ²	1W-4	4W+4	1 Quader	6	25	180 KR	5.000
Leichte Ballista ³	1W-3	4W+2	½ Quader	3	200	100 KR	800
Schwere Ballista ³	1W-2	6W+6	1 Quader	5	250	250 KR	1.000
Harpun-Ballista	1W-2	6W+6	1 Quader	6	250	280 KR	1.000
Kleiner Zyklon	2W+8	5W20+30	2½ Quader	15	600	1500 Kr	8.000
Zyklon	3W+6	6W20+40	10 Quader	20	720	3000 Kr	10.000

TP* = Schaden gegen Schiffe/Bauwerke

TP = Schaden gegen Einzelwesen

Bed. = Bedienungsmannschaft

RW = maximale Reichweite

Gewicht: Platzbedarf im Schiff

¹Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 3 TP bzw. 2 TP* mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer. Für Kugeln mit Hylailer Feuer gilt jeweils der halbierte Schaden, dazu kommen noch 6W Brandschaden.

²Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP / Schuss, gefolgt von 1W+4 TP pro SR. Gegen lebende Ziele beträgt der Folgeschaden 1W+4 TP / KR.

³Mit Sichelklingen bestückt richten die Geschosse vollen Schaden gegen Takelage & Mannschaft an.

AVENTURISCHE GESCHÜTZTABELLE NACH DEN SEEKAMPF-REGELN

Geschütz	Schaden	Brand	RW	Anmerkungen
Leichte Rotze	7R/3T	3R*/7T*	2/3/4/5/6	
Mittlere Rotze	8R/4T	4R*/8T*	1/2/3/4/5	
Schwere Rotze	10R/5T	5R*/10T*	1/2/3/4/5	
Überschw. Rotze	13R/6T	6R*/13T*	1/2/3/4/5	schießt nur alle zwei Runden
Leichter Aal ²	1T/1R	1T*/1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 2T*
Schwerer Aal ²	2T/2R	1T*/1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 4T*
Leichter Harpun-Aal	1T/1R	1T*/1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 2T*
Schwerer Harpunaal	2T/2R	1T*/1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 4T*
Leichter Bock	10R/5T	5R*/10T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Schwerer Bock	12R/6T	6R*/12T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Hornisse ¹	2*	—	0/-/-/-/-	nur gegen Besatzung ¹
Drachenzunge	—	2T*/1R*	0/-/-/-/-	
Leichte Ballista ²	1T/1R	1T*/1R*	0/1/2/-/-	mit Sichelklinge 2T*
Schwere Ballista ²	2T/2R	1T*/1R*	0/1/2/-/-	mit Sichelklinge 4T*
Kleiner Zyklon	2W+8	7R*/15T*	2/3/4/5/6	nicht in Entfernungen 0 und 1
Zyklon	3W+6	8R*/17T*	2/3/4/5/7	nicht in Entfernungen 0 und 1

¹voller Schaden gegen Besatzung, Modifikator im Enterkampf

MYRANISCHE GESCHÜTZTABELLE

Geschütz	TP*	TP	Gewicht	Bed.	RW	Laden	Preis/ Aureal
Tormenta Quartana ^{1,3}	1W+4	4W+6	1 Quader	3	600	50 Kr	160
Tormenta Media ^{1,3}	1W+6	67W+10	2 Quader	6	500	150 Kr	300
Tormenta Magna ^{1,3}	1W+10	10W+15	3 Quader	10	500	300 Kr	800
Harpunengeschütz	1W-2	4W+4	2 Quader	2	600	80 Kr	200
Zwillingsharpuneng.	1W-1	6W+10	3 Quader	3	600	150 Kr	400
Leichter Onager ^{1,3}	1W+7	3W20+10	4 Quader	6	500	150 Kr	300
Schwerer Onager ^{1,3}	2W+5	4W20+20	6 Quader	8	500	300 Kr	400
Polybela	1W-5	2W+6	½ Quader	2	50	5 Kr	25
Draglossa ²	1W-4	4W+4	1 Quader	6	25	180 Kr	1.000
Netzgeschütz	1W-5	2W+6	½ Quader	2	25	30 Kr	
Sonnenanemoneng.	—	—	½ Quader	2	25	30 Kr	
Manuballista	1W-2	4W+42	½ Quader	2	600	80 Kr	150
Carroballista	1W-2	6W+6	1 Quader	4	600	150 Kr	200
Harpun-Carroballista	1W-2	6W+6	1 Quader	5	600	180 Kr	200
Krysobela (klein)	1W+7	3W20+12	1 Quader	5	400	50 Kr	600
Krysobela (groß)	2W+6	4W20+25	2 Quader	8	500	150	1.000
Leichtes Donnerrohr ¹	2W6	2W20+4	1 Quader	5	500	60 Kr	100
Schweres Donnerr. ¹	3W6	3W20+6	2 Quader	7	400	120 Kr	250
Überschw. Donnerr. ¹	4W6	4W20+10	5 Quader	8	300	300 Kr	500

TP* = Schaden gegen Schiffe/Bauwerke

TP = Schaden gegen Einzelwesen

Bed. = Bedienungsmannschaft

RW = maximale Reichweite

Gewicht: Platzbedarf im Schiff

¹Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 2 TP* (Donnerrohr: 3TP*)

mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer. Für Kugeln mit Alchimistischer Füllung gilt jeweils der halbierte Schaden, dazu kommen noch die Auswirkungen der Substanz.

²Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP / Schuss, gefolgt von 1W+4 TP pro SR. Gegen lebende Ziele beträgt der Folgeschaden 1W+4 TP / KR.

³Mit Splittergeschossen richten die Waffen doppelten Takelage- und vollen Mannschaftschaden an.

MYRANISCHE GESCHÜTZTABELLE NACH DEN SEEKAMPF-REGELN

Geschütz	Schaden	Brand	RW	Anmerkungen
Tormenta Quartana	7R/3T	3R*/7T*	2/3/4/5/6	
Tormenta Media	9R/4T	4R*/9T*	1/2/3/4/5	
Tormenta Magna	13R/6T	6R*/13T*	1/2/3/4/5	
Harpunengeschütz	1T/1R	1R*/1T*	1/2/3/4/6	mit Sichelgeschoss 2T*
Zwillingsharpunengesch.	2T/2R	1R*/1T*	1/2/3/4/6	mit Sichelgeschoss 4T*
Leichter Onager	10R/5T	5R*/10T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Schwerer Onager	12R/6T	6R*/12T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Polybela ¹	2*	—	0/-/-/-	nur gegen Besatzung ¹
Draglossa	—	3R*/6T*	0/-/-/-	
Manuballista	1T/1R	1R*/1T*	0/1/2/-/-	mit Sichelgeschoss 2T*
Carroballista	2T/2R	2R*/2T*	0/1/2/-/-	mit Sichelgeschoss 4T*
Harpun-Carroballista	2T/2R	—	0/1/2/-/-	mit Sichelgeschoss 4T*
Netzgeschütz	3	—	0/-/-/-	nur gegen Besatzung ¹
Sonnenanemonengesch.	—	—	0/-/-/-	
Krysobela (klein)	5T/10R	5R*/10T*	1/2/2/3/4/	
Krysobela (groß)	8T/15R	8R*/15T*	1/2/3/4/5	
Leichtes Donnerrohr	7R/3T	3R*/7T*	1/2/3/4/5	
Schweres Donnerrohr	10R/5T	5R*/10T*	1/2/3/4/-	
Überschw. Donnerrohr	13R/6T	6R*/13T*	1/2/3/-/-	

¹voller Schaden gegen Besatzung

THARUNISCHE GESCHÜTZTABELLE

Geschütz	TP*	TP	Gewicht	Bed.	RW	Laden
Großes Donnerrohr (leicht) ¹	2W	2W20+4	1 Quader	5	500	60 KR
Großes Donnerrohr (mittel) ¹	3W	3W20+6	2 Quader	7	400	120 KR
Großes Donnerrohr (schwer) ¹	4W	4W20+10	3 Quader	8	300	300 KR
Katapult/Eisenschleuder	2W+4	3W20+20	5 Quader	10	500	250 KR
Lanzenschleuder	1W-2	5W+8	1 Quader	4	500	120 KR
Harpunenlanzenschleuder	1W-2	5W+8	1 Quader	5	500	120 KR
Lanzenwerfer	1W-1	6W+10	2 Quader	5	300	250 KR
Harpunenlanzenwerfer	1W-1	6W+10	2 Quader	6	300	250 KR
Rotaroi	1W+7	3W20+10	6 Quader	8	600	150 KR
Speerschleuder	1W-2	4W+4	1 Quader	3	250	100 KR
Harpunenspeerschleuder	1W-2	4W+4	1 Quader	4	250	100 KR
Schwirrer	1W+6	2W20+10	3 Quader	5	500	100 KR

TP* = Schaden gegen Schiffe/Bauwerke

TP = Schaden gegen Einzelwesen

Bed. = bedienungsmannschaft

RW = maximale Reichweite

Gewicht: Platzbedarf im Schiff

¹Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 4 TP bzw. 3 TP* mehr an, sind jedoch auch 10 % schwerer.

THARUNISCHE GESCHÜTZTABELLE NACH DEN SEEKAMPF-REGELN

Geschütz	Schaden	Brand	RW	Anmerkungen
Großes Donnerrohr (leicht)	7R / 3T	—	1/2/3/4/5	—
Großes Donnerrohr (mittel)	11R / 5T	—	0/1/2/3/4	—
Großes Donnerrohr (schwer)	14R / 6T	—	0/1/2/3/-	—
Katapult/Eisenschleuder	11R / 6T	6R* / 11T*	1/2/3/4/5	nicht in Reichweite 0
Lanzenschleuder	1R / 1T	1R* / 1T*	1/2/3/4/5	mit Sichelklinge 3T*
Harpunlanzenschleuder	1R / 1T	1R* / 1T*	1/2/3/4/5	mit Sichelklinge 3T*
Lanzenwerfer	2R / 2T	1R*/1T*	0/1/2/3/-	mit Sichelklinge 4T*
Harpunlanzenwerfer	2R / 2T	1R*/1T*	0/1/2/3/-	mit Sichelklinge 4T*
Rotaroi	10R / 5T	—	1/2/3/4/6	Rotierende Geschoss
Speerschleuder	1R / 1T	1R*/1T*	0/1/2/-/-	mit Sichelklinge 2T*
Harpunspeerschleuder	1R / 1T	1R*/1T*	0/1/2/-/-	mit Sichelklinge 2T*
Schwirrer	9R / 4T	4R* / 9T*	1/2/3/4/5	nicht in Reichweite 0

*) Voller Schaden gegen Besatzung



SCHIFFSUMBAUTEN

Für Segelschiffe ist das anbringen von Bronzeplatten möglich, Für Antriebsschiffe (Ruderschiffe, Schraubenschiffe, Arcanomechanisch betriebene Schiffe, etc) ist neben Bronzeplatten auch das anbringen von Eisenplatten möglich. Bronze- wie auch Eisenplatten sind nicht für Demergatoren möglich. Alle weiteren Umbauten sind nur für Demergatoren möglich.

Name	Kategorie	Preis	EE
Bronzeplatten	Verkleidung	17 Au /Rechtschritt	6
Eisenplatten	Verkleidung	26 Au /Rechtschritt	7
Erweiterter Laderaum	Allgemein	ab 2.600 Au	18
Blitzzug	Antrieb	ab 1.000 Au	8
Gefechtsturm	Waffen	ab 700 Au	14
Harpunengeschütz	Waffen	35 Au	3
Zwillingsharpunengeschütz	Waffen	60 Au	5
Netzgeschütz	Waffen	35 Au	3
Perlenhaut	Verkleidung	17 Au /Rechtschritt	6
Pfeilschuss	Antrieb	ab 170 Au	5
Rochenzug	Antrieb	ab 525 Au	6
Seitenantriebe (mechanisch)	Antrieb	ab 350 Au	4
Seitenantriebe (arkan)	Antrieb	ab 1.000 Au	5
Sonnenanemonengeschoss	Waffen	ab 2 Au	—
Stahlhaut	Verkleidung	35 Au/Rechtschritt	7
Wasserfilter	Allgemein	15 Au	1

EE = Einbau-Erschwernis

Anmerkungen

Bronzeplatten: Härte +1, Beweglichkeit -1 (Min. 1)

Eisenplatten: Härte +2, Struktur +1, Beweglichkeit -1 (Min. 1); eisengepanzerte Schiffe sind niemals hochseetüchtig

Gefechtsturm: Ein drehbarer Aufbau entweder vor, hinter oder zuweilen auch parallel zum Turm des Bootes oder gar seitlich daran. Er senkt die Geschwindigkeit des Demergators, kann jedoch bis zu zwei Geschütze aufnehmen.

(Zwillings-)Harpunengeschütz: am Schiff angebracht, um 45° schwenkbar, auf einem Gefechtsturm bis zu 180°.

Wasserfilter: Sie sind min. ein Mal pro Oktal (45 Tage) zu wechseln.

Blitzzug: arkanomechanischer Antrieb. Erhöht alle Geschwindigkeiten um 2 (Marsch-, Rück-) bzw. 4 (Ramm-) Punkte bis zu einem Maximum von 10 Punkten. Nicht mit Rochenzug, Pfeilschuss, Perlen- und Stahlhaut kombinierbar.

Rochenzug: arkanomechanischer Antrieb. Erhöht alle Geschwindigkeiten um 1 (Marsch-, Rück-) bzw. 2 (Ramm-) Punkte bis zu einem Maximum von 10 Punkten. Nicht mit Blitzzug, Pfeilschuss und Stahlhaut kombinierbar.

Pfeilschuss: magischer Antrieb auf Wasserelementarbasis. Verdoppelt alle Antriebsgeschwindigkeitswerte des Schiffes für 5 Minuten, nur alle 7 Tage einsetzbar. Nach Einsatz Strukturprobe +2 um Beschädigungen am Boot zu vermeiden. Nicht mit Blitz-, Rochenzug und Stahlhaut kombinierbar.

Seitenantriebe: Erhöhen die Wenderate. Erhöht die Beweglichkeit um 1 (Standardversion) bzw. 2 (Arcanomechanik) bis zu einem Maximum von 5. Nicht mit Stahlhaut kombinierbar.

Perlenhaut: auf Perlmutter basierendes Panzerungsmaterial. Härte +1, Struktur +2, alle Geschwindigkeiten je —1 (Minimum 1), Beweglichkeit —1 (Minimum 1)

Stahlhaut: aus verschiedenen Farbstählen erstellt. Härte +2, Struktur +5, alle Geschwindigkeiten je —1 (Minimum 1), Beweglichkeit —2 (Minimum 1)



OTTA/SKEIDH

Die Wassergeist

Die kleinsten Ottas haben ein Schlangenmaul am Bug und werden auch Skeidhs genannt. Die *Wassergeist* ist ein solches kleines Schiff. Wie viele ältere, kleinere Ottas hat Sie kein durchgezogenes Deck. Bedingt durch seine sehr schmale Bauweise ist es sehr schnell, jedoch weniger Hochseetauglich.

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2x14 [28]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 2,5 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 14 Quader [7]

Frachtraum: 10 Quader

Besatzung: 30 M [Q16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

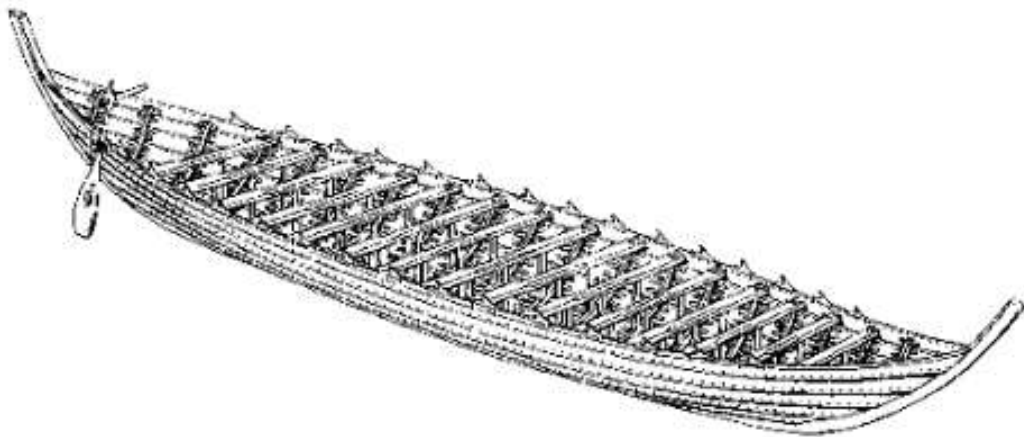
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 23 Meilen/Stunde [8]

am Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine



Die Galeerenfresser

Die mittelgroße Otta *Galeerenfresser* ist das schnellste und bekannteste Schiff der Sturmkalken-Ottajasko von der Insel Gandar. Orgen Tevilsson, der Kapitän des Drachenschiffs, ist der Enkel eines Entrechteten der hier Zuflucht fand. Von Gandar aus unternahmen die hierhin Verbannten immer wieder Entdeckungs- und Kaperfahrten in den Süden und Westen. Die *Galeerenfresser*, deren blutrote Segel weithin sichtbar sind, liegt oft vor Mengbilla oder Chorphop um Beute zu machen. Der Kapitän ist berüchtigt für seine Schermanöver mit denen er einer gegnerischen Galeere die Ruder abfährt bevor er sie entert.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x20 [40]

Länge: 26,2 Schritt **Breite:** 5,6 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 53 Quader [26]

Frachtraum: 25 Quader

Besatzung: 46 M [Q 17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 18 **Härte:** 1

Preis: 3.300 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: keine

OTTA

Die Wellenspringer

Das Schiff hatte ursprünglich einen anderen Namen. Auf der Jungfernfahrt geriet die Otta in einen schweren Sturm, doch das Schiff flog förmlich über die Wellen, so dass man sich auf den heutigen Namen einigte (was einige gebrochene Nasen bedeutete). Seither hat die *Wellenspringer* sämtliche Ozeane rings um Aventurien befahren und besonders ausgiebig die Zyklopensee erforscht. Leider kann das Schiff nur wenig Handelsware mit sich führen beziehungsweise nur wenig Beute aufnehmen, so dass sich Aufsehen erregende Diebeszüge meist nicht lohnen. Dies hat zur heutigen Taktik der Mannschaft um Tjalf Ohnehr geführt: Laut brüllend und die Äxte schwingend heranstürmen und bei dem leisesten Hauch von Widerstand ein sofortiger Rückzug. Denn den Verlust mehrerer Mannschaftsmitglieder kann (und will) man sich nicht leisten.

Heute hat die *Wellenspringer* ihre besten Jahre hinter sich. Es wird Zeit, ein neu es Schiff zu bauen, ist das Holz doch stellenweise schon recht morsch (obwohl nur eine von zehn Planken auch beim Stapellauf zum Schiff gehörte). Allerdings ist der Aberglaube der älteren Mannschaftsmitglieder rings um Tjalf und den Skalden Bjoernfraed noch so vorherrschend, dass man sich nicht darauf einigen konnte, das Schiff durch ein neu gebautes zu ersetzen. Angeblich soll im Rumpf ein Klabautermann leben, den man im Süden aus der alañfanischen Sklaverei rettete. Doch die jungen Mitglieder in der Mannschaft haben den Klabauter noch nie gesehen - und glauben nicht an ihn. Und sie werden ihn auch nie sehen: Tjalf und Bjoernfraed necken mit kleinen Streichen die Mannschaft und sorgen so dafür, dass die Mannschaft an dem alten Schiff festhält. Den schließlich fürchtet man den Fluch des Klabauters, wenn man ein anderes Schiff nutzt. Und so ist es wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis es zu Meuterei oder Generationenwechsel an Bord kommt. Und Tjalfs Tochter Asha ist in der Kriegerschule von Prem ausgebildet worden und danach einige Jahre durch Aventurien gezogen. Mit sich brachte sie den Olporter Magier Eldrim Elkjoson.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x17 [34]

Länge: 24,7 Schritt **Breite:** 4,3 Schritt **Tiefgang:** 0,4 Schritt

Schiffsraum: 14 Quader [7] **Frachtraum:** 9 Quader

Besatzung: 36 M [Q16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 3.200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

mit rauem Wind: 21 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1] [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine



OTTA

Die Seeadler

Die *Seeadler* ist eine mittelgroße Otta, die wie ihr Kapitän einen legendären Ruf besitzt. In den äußersten Norden, zu Yumudas Insel, in den tiefsten Süden, durch das Feuermeer und sogar ins Gùldenland ist Phileasson mit ihr schon gesegelt. Ein deutlicher Beweis der zweiten Fahrt ins nördliche Gùldenland befindet sich am Bug des Schiffes: ein archaisch anmutender, aus dunkelgrünem Holz geschnittener und mit unbekannten Runen bedeckter Drachenkopf. Bemerkenswert ist neben den selbst der Runajasko unbekannten Runen eine rostige und verbeulte, schwarze Eisenmaske mit drei Augenschlitzen (eine myranische Triopta), die mit Stahlbolzen über den Augen des Drachen angeschlagen ist. Das Drachenschiff bietet ca. 50 Personen Platz und kann wie jede Otta ihren Mast umlegen.

Takelage: I (R1) [50] **Riemen:** 2x22 [44]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt

Schiffsraum: 130 Quader [65] **Frachtraum:** 44 Quader

Besatzung: 48 M [Q18]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

Die Wogenzorn

Die *Wogenzorn* ist eines der größeren Drachenschiffe. Das Segel ist eisblau und weiß gestreift und der geschnitzte Drachenkopf am Vorderstevan erweckt einen grimmigen Eindruck.

Takelage: I (R1) [55] **Riemen:** 2x30 [60]

Länge: 36 Schritt **Breite:** 7 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 50 Quader

Besatzung: 70 M [Q16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Preis: 9.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

OTTA

Die Wellenbraut

Diese Otta ist an der Nordküste Thorwals unterwegs.

Takelage: I (R1) [45] **Riemen:** 2 x 32 [64]

Länge: 36,0 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 50 Quader

Besatzung: 25M 28G [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 18 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal (voraus)



OTTA

Die Purpurblitz

Die Entstehungsgeschichte der *Purpurblitz* ist so abenteuerlich, dass in Prem darüber bereits ein 136-strophiges Epos gedichtet wurde. Auf einer Fahrt nach Brabak gerieten Kapitänin Senda Askirsdottir und ihr Schiff *Schneegans* in einen schweren Sturm, der ihr leckgeschlagenes Schiff an die Küste einer unbekannten Insel spülte. Die Otta war nicht mehr zu reparieren und so machten sich die Thorwaler daran, aus den Bäumen der Insel und dem bis auf die letzte Planke ausgeweideten Rest der *Schneegans* ein neues Schiff zu bauen. Das rote Holz der einheimischen Bäume erwies sich als ausgesprochen widerstandsfähig und leicht. Es färbte sich beim Trocknen und Abdichten tiefpurpurfarben.

Nach unzähligen Abenteuern konnten die Gestrandeten mit der neuen *Purpurblitz* von der Insel ablegen und nach langer, abenteuerlicher Fahrt den Hafen von Sinoda erreichen. Als Kapitänin Senda nach drei Jahren wieder den Boden Thorwals unter ihren Füßen spürte, konnten sie und ihre Mannschaft umfangreiche Mengen an erbeuteten Schätzen aus ihrem Schiff an Land bringen. Die *Purpurblitz* konnte durch ihre Schnelligkeit und Wendigkeit so manchen ahnungslosen Kauffahrer überraschen. Noch heute befindet sich die *Purpurblitz* im Besitz der Familie Askir und liegt im Hafen von Prem, da das unbekannte Bauholz kein Anzeichen von Fäulnis zeigt. Freya Asfyrsdottir, die Enkelin der legendären Kapitänin Senda, befiehlt nur selten die Otta da sich für die Ottajasko auf Grund des angehäuften Reichtums die Möglichkeit ergab, einen der neuen Winddrachen zu erwerben.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x32 [64]

Länge: 36,6 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 52 Quader

Besatzung: 70 M [Q17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal



SNEKKAR

Ins Garethische Übersetzt bedeutet die Bezeichnung dieses Thorwalschen Schiffstyps Schnecke. „Schnecke“ kommt nicht von der Langsamkeit sondern von der Art der Fortbewegung der Schnecke: das Gleiten. Snekkars sind somit Schiffe die Schnell über das Wasser gleiten. Mit anderen Worten: Ein schnelles Schiff, das auch gerudert werden kann.

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2x10 [20]

Länge: 24 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 54 Quader [27] **Frachtraum:** 36 Quader

Besatzung: 24 M [Q16]

Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

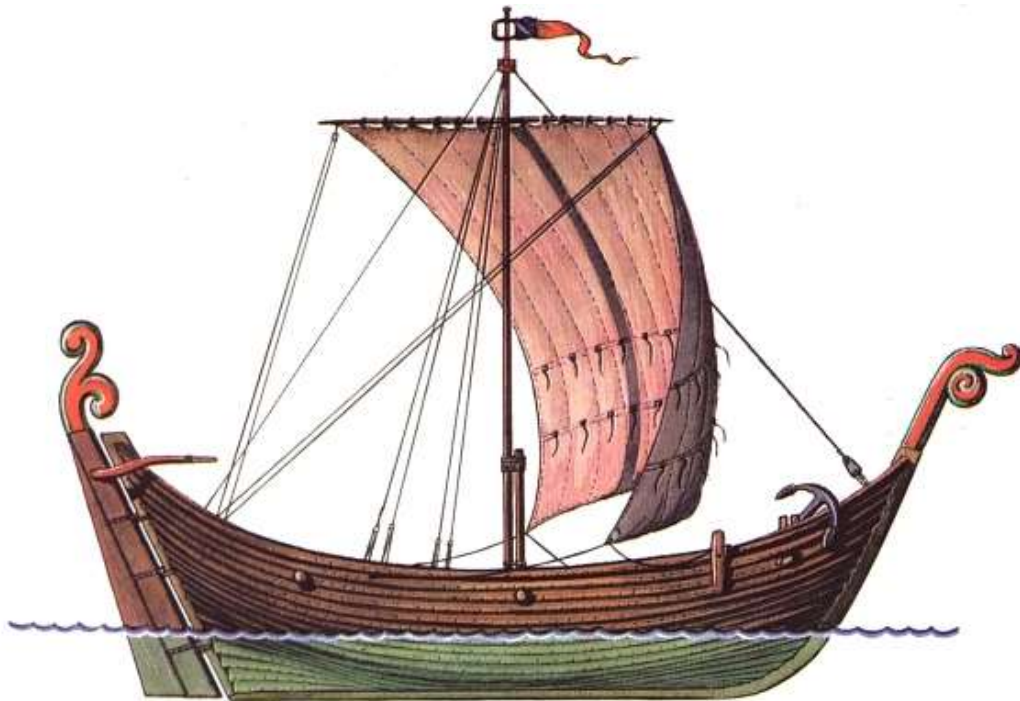
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 19 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



Neuere und größere Modelle der Snekkar haben noch einen Besanmast mit einem Havenisch getakelten Segel.

Takelage: II (R1, H1)

Riemen: 2x20 [40]

Länge: 28 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 112 Quader [56] **Frachtraum:** 75 Quader

Besatzung: 70 M [Q16]

Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

KNORR

Die *Nordstern*

Die *Nordstern* gehört der Familie von Iskir Torbensson, die sich auf den Handel zwischen Riva und Salza spezialisiert hat, seit Iskir bei einem Seegefecht als Söldner auf einem Grangorer Kriegsschiff seinen linken Unterarm verlor.

Die Knorre hat schon so manchen Sturm mitgemacht, was man vor allem an ihrem mehrfach geflickten Rumpf deutlich erkennen kann. Iskir und seine Frau Arva verstehen sich aber so gut auf die Führung des Schiffs, dass ihnen bisher selbst in schweren Stürmen noch nichts Ernstes zugestoßen ist.

Die blaugelben Segel der *Nordstern* sind vor allem auf den Olportsteinen ein gern gesehenes Zeichen, denn sie verheißen den abgelegenen wohnenden Fischerfamilien, Verbannten und Sonderlingen nostrisches Tuch, Phecadiwein und Eisenwaren, vor allem aber Neuigkeiten aus Thorwal und dem Rest der Welt.

Von Mitte Boron bis Mitte Tsa wird die *Nordstern* in einem Bootsschuppen in Prem überholt, damit sie ein weiteres Jahr der rauen See und den widrigen Winden in Ifirns Ozean trotzen kann. Der mittlerweile siebzigjährige Iskir wird die 'Führung des Drachenhalses' wohl bald an seinen Sohn Trolske übergeben, obwohl eigentlich die älteste Tochter Erkenhild die Knorre übernehmen sollte, die sich aber nach ihrem Abenteuerleben als Schiffbauern in Olport niedergelassen hat. Inzwischen verfügt die Familie Torbensson über ein zweites Schiff, einen Vidsandr namens *Seemöwe*.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 19,6 Schritt **Breite:** 5,7 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20]

Frachtraum: 30 Quader

Besatzung: 10 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.300 Dukaten

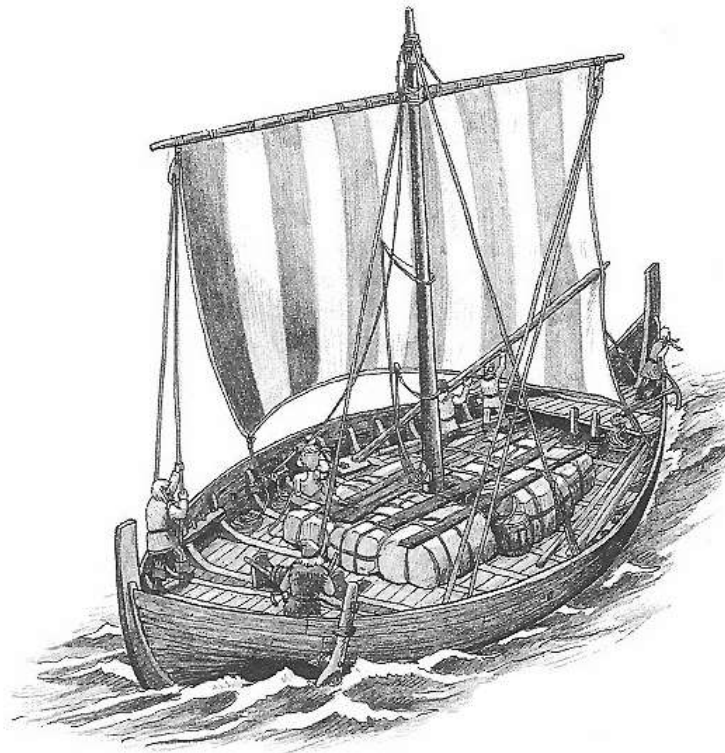
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



KNORR

Die *Siebenstern*

Die Knorre (in Thorwal auch als Knorr bezeichnet) ist das ehemals typische wenn auch langsam veraltete einmastige Handelsschiff der Thorwaler. Knorren sind im Vergleich kleiner, breiter und hochbordiger als Ottas, haben aber ebenso einen sehr geringen Tiefgang und können für den Handel auch landeinwärts auf Flüssen fahren. Sie sind aufgrund ihrer wuchtigeren Bauweise etwas langsamer und etwas weniger seegängig. Knorren werden gesegelt, haben aber noch bis zu acht Riemen für Manöver im Hafen oder bei Notfällen. Die *Siebenstern* ist eine solche Knorr und führt drei Riemenpaare mit. Sie hat mittschiffs einen Frachtraum.

Takelage: I (R1) [48]

Riemen: 2x3 [6]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 66 Quader [33]

Frachtraum: 44 Quader

Besatzung: 15 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



VIDSANDR/BYRDINGR

Bei der Vidsandr oder Byrdingr (außerhalb Thorwals anfänglich auch Thorwaler Karavelle genannt) handelt es sich um ein hochseefähiges Transportschiff, das eine Weiterentwicklung der Knorr darstellt. Es kann auch gerudert werden, angesichts der Verdrängung des Schiffes, ist dies aber nur eine Notlösung.

Da diese Weiterentwicklung von der Vidsander Werft stammt, hat sich auch der Name Vidsandr verbreitet. Dieser Typ, von anderen Werften gebaut, heißt auch Byrdingr - abgeleitet vom thorwalschen Bydr was Last bedeutet, der Name steht also für ein Handelsschiff.

Weitere Versionen haben oberhalb des Vorder- und des Achterdecks Kampfflächen, die auf Säulen stehen und mit einem Schutzzaun umgeben sind (nachteilige Segeleigenschaften). Neueste Weiterentwicklungen haben am Vordeck einen zweiten Mast, der ein kleineres Rah oder havenisches Segel trägt, hier ist die achtere Kampfplattform mit Geschützen versehen und in die Schiffsstruktur eingebaut, so soll die Vidsandr wehrhaft sein ohne ihre ursprünglichen guten Segeleigenschaften zu verlieren. Diese Änderungen müssen sich aber erst noch bewähren.

Die *Wogenreiterin*

Die *Wogenreiterin*, ein Vidsandr, ist das Handelsschiff der Garaldsson-Sippe.

Takelage: I (R1) [50]

Länge: 22 Schritt **Breite:** 7,3 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 66 Quader [33]

Frachtraum: 44 Quader

Besatzung: 15 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 4.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



Die *Lassir*

Die *Lassir* ist ein Vidsandr der neuesten Generation und gehört der Familie Andresson aus Kendrar. Das zweimastige Schiff, dessen Besanmast ein Havena-Segel trägt, verfügt vorn und achtern über mannshohe Aufbauten. Die Aufbauten dienen zur Aufnahme von Fracht und der Unterbringung von Passagieren. Achtern können dünne Holzwände eingezogen werden, um so rasch unterschiedliche Kabinen zu gestalten. Die Reise an Bord des Schiffs bietet wenig Komfort, dafür ist sie auch für nicht wohlhabende Reisende erschwinglich.

Die *Lassir* ist als Handelschiff zwischen Salza und Riva unterwegs. Der massive Rumpf schützt während der Fahrt vor Kollisionen mit kleineren treibenden Eisschollen. Auf Grund des geringen Tiefgangs und der mitgeführten Riemen kann die *Lassir* auch Flüsse befahren. Kapitän Frode Andresson ist ein erfahrener Schiffsführer, den nichts aus der Ruhe bringen kann und der gerne mit seinen Passagieren ein gutes Pfeifchen raucht. Mitunter führt die *Lassir* im Schlepp ein kleines Beiboot mit sich, so dass Kapitän Andresson nicht unbedingt auf einen Hafen angewiesen ist, um an Land zu kommen.

Takelage: II (R1, H1) [80]

Länge: 22,75 Schritt **Breite:** 6,25 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 70 Quader [35] **Frachtraum:** 47 Quader

Besatzung: 30 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 5.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 Hornissen

Die *Steenwarpr*

Die *Steenwarpr* ist ein großer, moderner Vidsandr. Es dient den Thorwalern als Geschützschulschiff. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden sind auf der achteren, in den Schiffsrumpf integrierten, Kampfplattform Rotzen aufgestellt und es hat im Bug einen schweren Aal. Zudem wurden einige Hornissen an Bord gebracht.

Takelage: II (R1, R1) [85]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 8,3 Schritt **Tiefgang:** 2,6 Schritt

Schiffsraum: 180 Quader [90] **Frachtraum:** 120 Quader

Besatzung: 55 M [Q17] + bis zu 150 Thorwaler zur Ausbildung/Geschützbedienung

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 mittlere Rotzen (3 je Plattformseite achtern), 6 Hornissen

WINDDRACHE

Die *Hardred*

Der Winddrache *Hardred* wurde in Hoijangar gebaut und nach dem gleichnamigen berühmten Hetmann Hardred Bjarnison benannt. Erbaut wurde das Schiff aus dem feuerfesten und stabilen Holz der Steineiche.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [195]

Länge: 33 Schritt **Breite:** 7,8 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 257 Quader [127] **Frachtraum:** 170 Quader

Besatzung: 40 M + 120 S/G [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

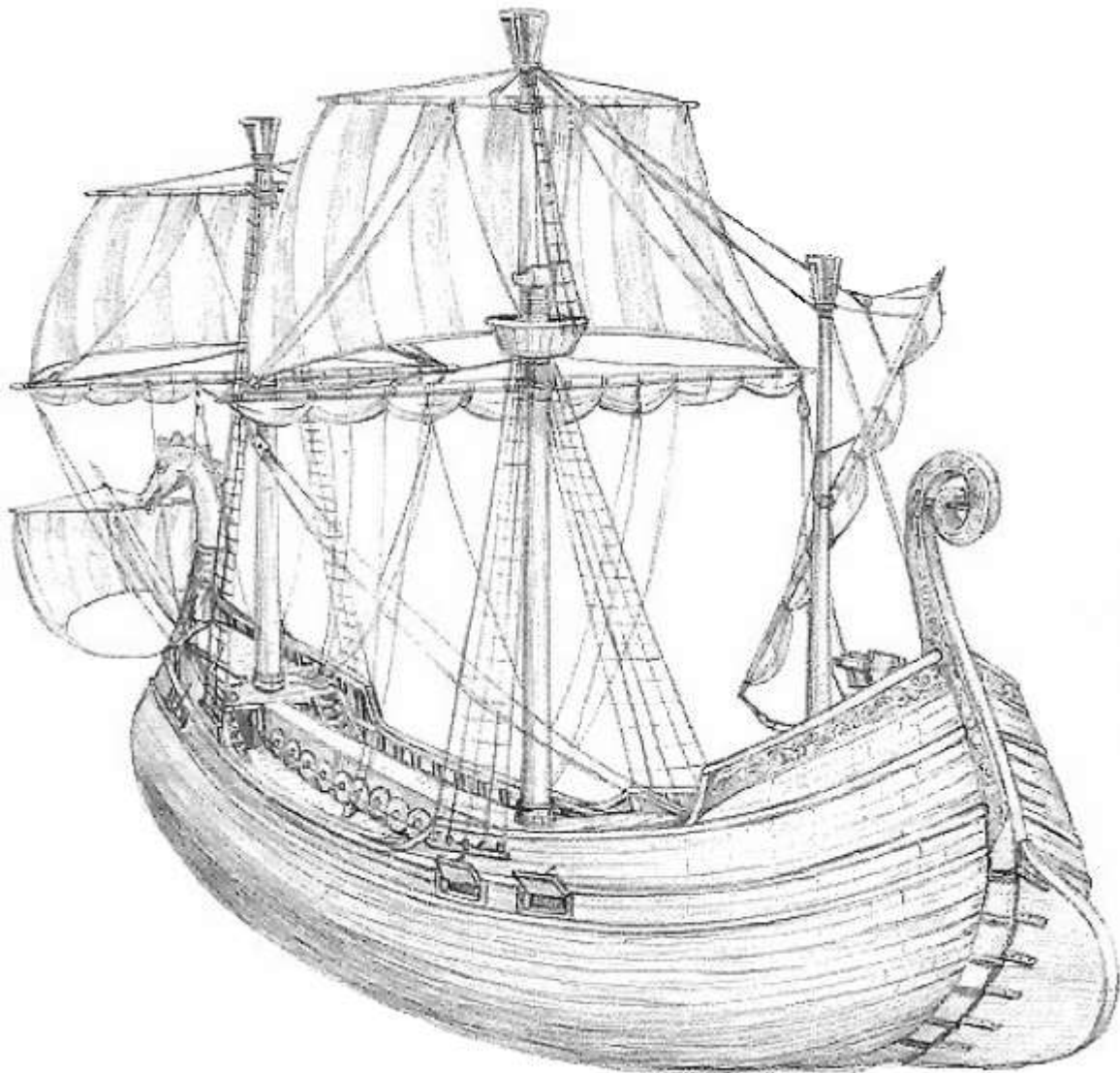
Preis: ca. 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittlerer Aal bugwärts, 4 mittlere Rotzen (je 2 zur Seite), 1 schwere Rotze auf dem Heckkastell



WINDDRACHE

Die *Hetmann Tronde*

Dieser Winddrache wurde nach dem tapferen Hetmann Thorwals benannt, der im Kampf gegen finstere Paktierer fiel. Die *Hetmann Tronde* wurde in Thorwal gebaut und ausgerüstet und gehört zu den größten und am schwersten bewaffneten Schiffen Thorwals. Es wurde als Kommandoschiff ausgelegt und soll im Kriegsfall die vereinte thorwalsche Flotte befehligen. Rumpf und Aufbauten wurden aus massivem Andergaster Steineichenholz gefertigt, so dass er feindlichem Beschuss, Brandangriffen und tückischen Eisschollen standhalten kann. Die Mannschaft besteht nicht aus Männern und Frauen einer einzelnen Ottajasko, sondern aus Besatzungsmitgliedern aus dem gesamten Thorwaler Land. Dies ist als eine nachträgliche Würdigung der Idee Hetmann Trondes von einem vereinigten Thorwal zu sehen.

Der Winddrache verfügt über drei Masten mit der typischen Takelung. Das große Focksegel wird neben dem üblichen rotweißen Muster von einer Abbildung eines großen Pottwales geziert. Nominell ist Jurga Trondesdottir, die oberste Hetfrau Thorwals, die Kapitänin des Winddrachen. Faktisch wird sie durch ihren Vertrauten Larson Bergason würdig vertreten, der sich mit dem Schiff in den Sommermonaten im Nordmeer auf die Jagd nach Walfängern und Schiffen von Piraten und anderen Verbrechern macht.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 36,75 Schritt **Breite:** 8,75 Schritt **Tiefgang:** 3,25 Schritt

Schiffsraum: 348 Quader [174]

Frachtraum: 232 Quader

Besatzung: 125 M [Q18]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

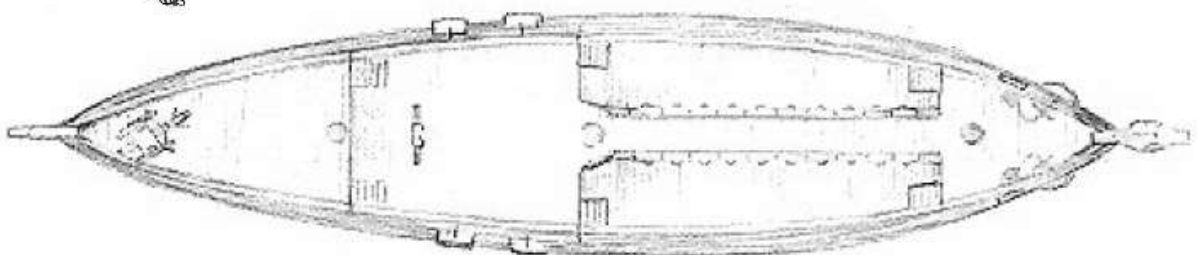
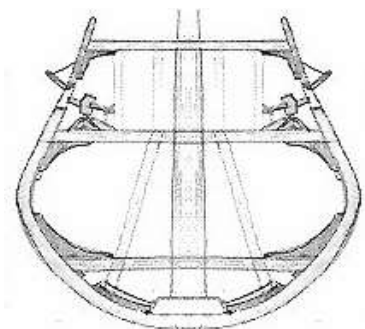
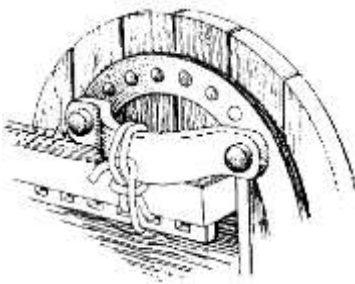
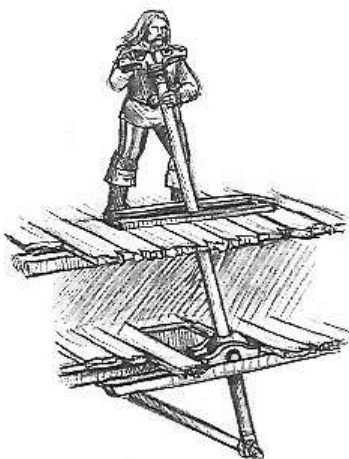
Preis: ca. 30.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 1 mittelschwere Rotze achteraus, 6 Hornissen



HAIJÄGER

Die *Sturmvogel*

Die schanzkleidlose, offene Reling gleicht - mit den langen, scharfen Zähnen des Ifirnhais, die dort als Belegnägel eingelassen sind, um die hanfenen Muskeln und Sehnen des alten Schiffes festzumachen - dem Riesenrachen eines mörderischen Raubfisches. Anstelle des üblichen Festlandholzes sind die Blöcke und Rollen der Takelage aus kostbarem Meerelfenbein gefertigt. Statt eines neumodischen Rades findet man am Heck der *Sturmvogel* noch das klassische Ruder mit langer, geschwungener Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfisches.

Allem Seemannsgarn zum Trotz ist die *Sturmvogel* kein verfluchtes Schiff. Im Gegenteil, die Tatsache, dass sie schon fünfzig Jahre die See durchpflügt, spricht eher dafür, dass sie die besondere Gunst Efferds genießt. Der mit reichlich Stauraum versehene Dreimaster verfügt über einige leichte Geschütze, die zum Schutz gegen Piraten dienen. Für die Jagd auf Haie können sie nicht verwendet werden, da es fast unmöglich ist, einen der wendigen Räuber mit einer so schwerfälligen Waffe wie einem Aal aufs Korn zu nehmen.

Takelage: III (R1, R2, H1) [135]

Länge: 28 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 302 Quader [151] **Frachtraum:** 160 Quader

Besatzung: 70 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus, 4 Hornissen (2 pro Breitseite)

BOTENSEGLER

Die *Stern von Silz*

Die *Stern von Silz* ist ein Küstennaher Botensegler, wie er häufig von der Kaiserlich-mittelreichischen Perlenmeerflotte von Perricum aus eingesetzt wird.

Takelage: I (H1) [35]

Länge: 8 Schritt **Breite:** 2,4 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 10 Quader [5] **Frachtraum:** 5,5 Quader

Besatzung: 10 M [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: 650 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse achteraus

HORASISCHER FISCHKUTTER

Kutter aus Neetha

Große Fisherboote werden im Horasreich als Kutter bezeichnet. Dieses Schiff stammt aus Neetha und kann mehrere Tage auf See verbleiben, wenn der Fang eines Tages nicht ausreichen sollte. Das große Havener Segel wird an einem schräg stehenden Mast geführt, die Besatzung ist durch eine Hütte aus Weidengeflecht vor den Unbilden des Wetters geschützt. Das Schiff besitzt keinen Anker und verfügt über eine Lebensdauer von bis zu zwanzig Götterläufen.

Diese Boote befinden sich, je nach Größe, meist im Besitz einer oder mehrerer Fischerfamilien. Es bedeutet für diese armen Leute eine enorme Investition, sich ein neues Schiff zuzulegen, wenn das alte nicht mehr seetüchtig genug erscheint. Aus diesem Grunde gehen solche Boote auch häufig verloren, da sie gefahren werden, bis die Planken bersten. Kutter werden in vielen Häfen auch als Zollboote genutzt. Sie verfügen dann zusätzlich über 2x6 Riemen und eine Hornisse im Bug.

Takelage: I (H1) [30]

Länge: 8,4 Schritt **Breite:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 0,7 Schritt

Schiffsraum: 6,5 Quader [5] **Frachtraum:** 4,8 Quader

Besatzung: 6 M [Q10]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 400-700 Dukaten (je nach Alter und Zustand)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

SCHALUPPE

Die Tänzerin

Die *Tänzerin*, eine einmastige Schaluppe, wurde für die Küstenschifffahrt gebaut und lief vor mehr als dreißig Jahren vom Stapel. Es kann auch kurze Strecken auf hoher See überwinden. Doch seitdem hat Sie mehr Häfen gesehen als manches Entdeckerschiff. Dabei wurde sie von über einem Dutzend Kapitänen befehligt, die sie zum Fischen und Schmuggeln einsetzten, als Kurierschiff und Blockadebrecher. Sogar Piraterie hat man von ihren Planken aus betrieben. Durch Glück oder den Willen der Götter wurde die *Tänzerin* dabei nie ernstlich beschädigt, so dass sie nach all den Jahren noch immer gut in Schuss ist. Auf der Schaluppe gibt es keine Trutzen, nur achtern einen niedrigen Verschlag mit zwei Kojen und einer Feuerstelle. Der Mast trägt ein großes Havenasegel und im Bug befindet sich unter einer Persenning die Hornisse *Giftstachel*. Bei Flaute kann das Schiff auch gerudert werden.

Takelage: I (H1) [35]

Länge: 8 Schritt **Breite:** 2,4 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 10 Quader [5] **Frachtraum:** 5,5 Quader

Besatzung: 10 M [Q11]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 1000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse voraus

TRIMARAN

Die *Taurus*

Der mittlere Schiffsrumpf der *Taurus* ist der einer äußerst schlanken, einmastigen Thalukke. Dazu kommen zwei ebenfalls sehr schlanke Ausleger. Ursprünglich war das Schiff ein gewagter Entwurf eines eigensinnigen brabakischen Schiffbauers. Dieser wollte sie nie aus den heimatlichen Gewässern herausmanövrieren, aus Angst, sie könne auf offener See kentern. Schließlich wagte er doch einen Versuch, und nach einigen abenteuerlichen Fahrten wurde das Schiff schwer beschädigt an den Strand Altoums gespült. Dort wurde es von der Mannschaft Suldokans entdeckt und mit Hilfe einiger Eingeborener provisorisch flottgemacht. Da das Kielschwert der Thalukke irreparabel beschädigt war, konstruierte der Schiffszimmermann zur Stabilisierung die beiden Ausleger und machte das Schiff damit zu einem Trimaran. Da dieses Provisorium sich bewährte, behielt Suldokan das Schiff und ließ die Ausleger aus Palmenholz durch beplankte, schlanke Rümpfe ersetzen. Das Ergebnis ist eines der schnellsten und wendigsten Schiffe ganz Südaventuriens. Neben ihrer einzelnen leichten Rotze kann man dem Schiff die überlegenste Waffe zur See von den Planken ablesen: Geschwindigkeit.

Takelage: I (H1, K1) [45]

Länge: 16,2 Schritt **Breite:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt

Schiffsraum: 24 Quader [12] **Frachtraum:** 14 Quader

Besatzung: 9 M [Q18]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze mittschiffs



BIREME

Die Goldene Muräne von Mengbilla

Mengbilla ist wohl die einzige Stadt Aventuriens die tatsächlich im Handel eine größere Galeerenflotte einsetzt. Das Handelshaus Gerbelstein lässt die meisten Schiffe auf der großen Werft von Chorhop bauen, die sich auf Biremen spezialisiert hat. Ihre *Muräne* ist eine kleine Galeere, die mit einigen kleinen Kunstgriffen nach ihrem Namenstier gestaltet ist: Der Achtersteven ist bogenförmig hochgezogen und erinnert an einen Fischschwanz. Die Steuerung erfolgt durch zwei Flossen, soll heißen veraltete Seitenruder. Die traditionellen aufgemalten Augen und ein kleiner zweizinkiger Rammsporn vervollständigen den Eindruck. An den Riemenreihen sitzen insgesamt 60 Rojer, weitere 10 Matrosen sind für das mit einheimischem Purpur gefärbte Rahsegel zuständig. Die Muräne wird vor allem im Handel mit den Dörfern an der Küste der Halbinsel eingesetzt. Für längere Fahrten, vor allem über offenes Meer, könnte sie auch kaum genug Proviant mitnehmen: Jeder freie Laderaum wird mit Metallwaren, Tuchen und Bierfässern voll gestopft, um sie gegen die unverarbeiteten Rohstoffe für Purpur, Tinte, Seide und Rauschkraut einzutauschen - all die Exotika, die Mengbilla reich machten.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 4x15 [60]

Länge: 23,5 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [17]

Frachtraum: 10 Quader

Besatzung: 14 M + 60 R [Q12, R:Q10]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

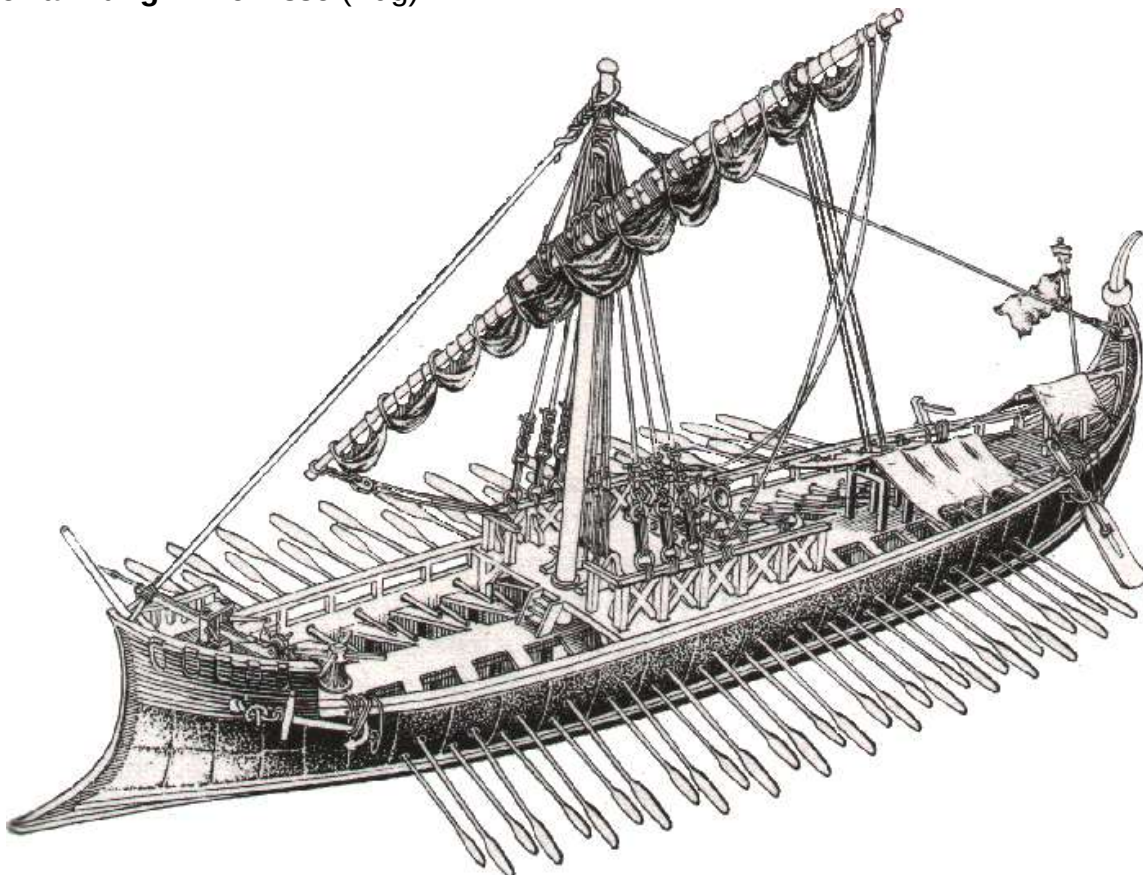
mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Hornisse (Bug)



BIREME

Die Tochter des Kolosses

Eine der etwas älteren Biremen Al'Anfas, die jedoch einen Steineichenrumpf hat. Kommandiert wird sie von dem 60jährigen Carrigo Durendez. Der Jähzorn des Kapitäns wird nur noch von seiner Eitelkeit übertroffen. Baugleiche Schiffe, z.B. die *Muränenfisch*, werden von der Kaiserlich-Mittelreichischen Perlenmeerflotte häufig für patrouillen im Maraskansund eingesetzt.

Takelage: I (R1) [50] **Riemen:** 4x20 [80]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 55 Quader [28] **Frachtraum:** 14 Quader

Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 25 S [Q14, R:Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 Hornisse

Die Sankt Borbarad von Mendena

Die Bireme steht unter dem Kommando von Khyrene der Seelenpfänderin. Sie ist eine Piratin und Priesterin des Borbarad-Kultes. Sie versucht, wenn sie ein Schiff überfällt, die Besatzung ohne Gewaltanwendung zum Borbarad-Kult übertreten zu lassen. Weithin sichtbar ist die Flagge: auf Rot eine schwarze Dämonenkrone.

Takelage: I (R1) [45] **Riemen:** 4 x 18 [72]

Länge: 23,6 Schritt **Breite:** 5,1 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 56 Quader [28] **Frachtraum:** 18 Quader

Besatzung: 20 M + 72 R + 8 G + 25 S [Q16; R:Q11]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

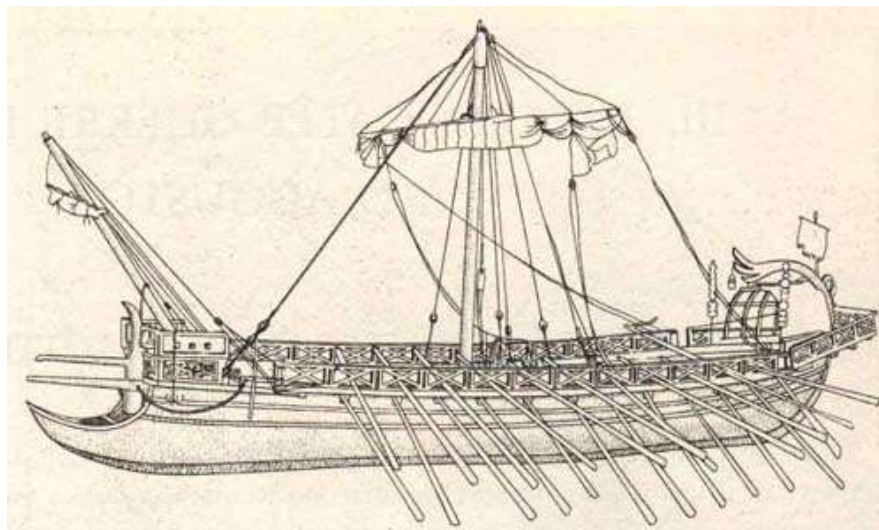
mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze voraus (Vorderdeck)



BIREME

Die Schwarze Orchidee

Die *Orchidee* ist eine der berühmtesten 'Schwarzen Galeeren' Al'Anfas, die zwar offiziell als Handelsschiffe eingetragen, aber hauptsächlich mit Piratenjagd und Küstenüberfällen beschäftigt sind. Die Mannschaften der geenterten Schiffe und die Bewohner der überfallenen Dörfer werden als Sklaven nach Al'Anfa verschleppt. Wenn die Galeere auf eine thorwalsche Otta trifft, kommt es fast unweigerlich zum Kampf, der meist blutig endet. Der Bug aus geschwärztem Holz springt noch über der Wasserlinie sichtbar mondsichelförmig vor und endet darunter in einem mit Bronzeplatten verstärkten Rammsporn. Auch das obere Ende des Rammsporns ragt vor, um die gegnerische Reling einzudrücken und das Entern zu erleichtern. Der Eindruck eines weit aufgesperrten Rabenschnabels wird noch durch zwei Augen verstärkt, die, wie in Al'Anfa üblich, aus gelblichem Glas bestehen. Das Vorschiff ist nur durch niedrige, geflochtene Matten gegen Pfeile geschützt, um der Rotze, die dahinter steht, ein freies Schussfeld zu gewähren. An den Seiten schützt nur ein einfaches hölzernes Geländer die Seesöldner und den kargen Stauraum vor den Launen der See. In Kriegszeiten können hier auch Bast- oder Schilfmatten zum Schutz vor Beschuss angebracht werden. Achtern wird eine Zeltplane aufgespannt, um die Offiziere und Steuergehilfen vor der prallen Hitze und den tropischen Wolkenbrüchen zu schützen. Die Rojer dagegen sind den Elementen schutzlos ausgeliefert und buchstäblich mit dem Schicksal des Schiffes verbunden, da sie stets angekettet sind. Vier kräftige Antreiber stehen mit der Peitsche bereit. Wer den Strapazen des Ruderns nicht mehr gewachsen ist und zusammenbricht, wird einfach über Bord geworfen. Ein Ausguck im geflochtenen Krähenneest, das über der weit ausladenden Rahe angebracht ist, meldet jedes Schiff in Sichtweite. Oft bestimmt seine Meldung, ob der Kapitän der *Schwarzen Orchidee* das Signal zum Angreifen erteilt. Nur selten verlässt die Galeere die Gewässer des Südmeeres, ihr Einsatzgebiet.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 4x20 [80]

Länge: 26,1 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 55 Quader [28]

Frachtraum: 14 Quader

Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 25 S [Q14, R:Q11]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

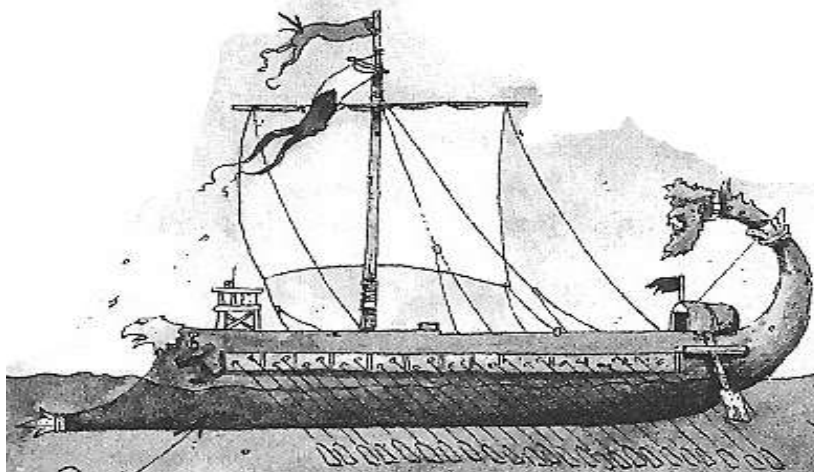
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Rotze voraus



DROMONE

Die *Boronsichel*

Die *Boronsichel* zählt zu den modernsten alananischen Dromonen und bildet mit ihren Schwesterschiffen den Kern der Schwarzen Armada. Das Schiff steht unter dem Kommando der jungen Kapitänin Avestandra Karinor, die ihr erstes Kommando effektiv nutzen will, sowohl ihre Karriere in der Schwarzen Armada zu fördern als auch ihr Ansehen in der Familie Karinor zu steigern. Die mangelnde Unterstützung ihrer Familie versucht sie durch seemännisches Können, Eifer und Engagement wettzumachen. Aus diesem Grund herrscht auf der Dromone ein eiserner Drill, der die zusammengewürfelten Männer und Frauen zu einer Mannschaft geformt hat. Bei gelungenen Manövern gibt es selbst für die Rudersklaven eine Extraration Wasser und Brot; im Falle des Versagens drohen drastische Bestrafungen. Mit der Drachenzunge am Bug und ihrer enormen Wendigkeit kann die Dromone insbesondere in Küstengewässern auch größeren Kriegsschiffen gefährlich werden. Die *Boronsichel* patrouilliert meist zwischen Port Corrad und Charypso. Zu ihren Aufgaben gehören die Jagd nach Piraten, Korsaren und Freibeutern sowie das Aufbringen von Schmugglern. Handelsschiffe, die den Weg der Dromone kreuzen, dürfen erst nach einer gründlichen Durchsuchung den Weg in die Bucht von Al'Anfa fortsetzen.

Takelage: II (H1, H1) [70]

Riemen: 4x20 [80]

Länge: 32 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 88 Quader [44] **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 28 M + 80 R + 30 G + 30 S [Q15, R:Q12]

Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

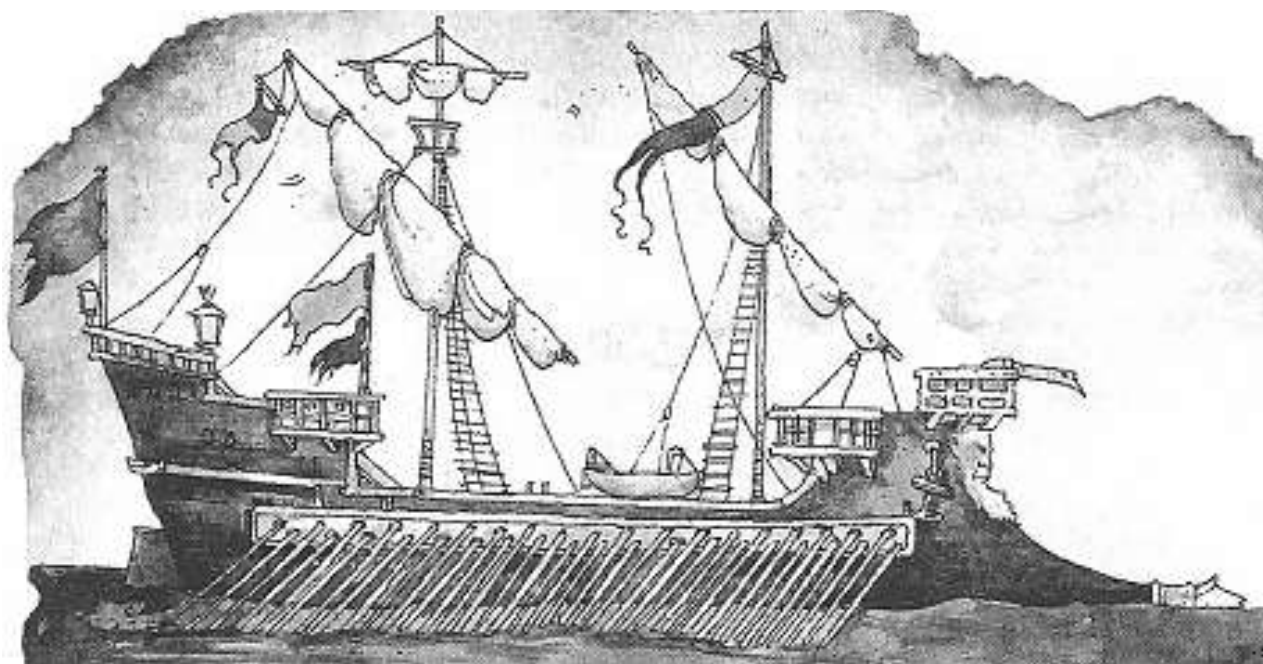
mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 24 Meilen/Stunde [8]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze voraus, 2 leichte Aale und 2 leichte Rotzen (1 + 1 pro Kampfplattform), 4 Hornissen



TRIEME

Die Admiralin Misa von Rulkadu

Die *Admiralin Misa von Rulkadu* hat eine bewegte, zweigeteilte Geschichte. Einst war sie eine der schlagkräftigen Triemen der Kaiserlich-mittelreichischen Perlenmeerflotte und diente als ein Geschwader-Flaggschiff. Doch Ihr vorläufiges Schicksal ereilte Sie 1019 BF als Sie zusammen mit anderen Schiffen der Perlenmeerflotte durch eine Dämonenarche versenkt wurde. Doch sollte das noch nicht das Ende Ihrer Geschichte sein. Als erhobenes Geisterschiff mit untoter Besatzung dient sie heute dem ebenflaas zu Untotem Leben beschworenen einstigen Admiral Rudon von Mendena als Flaggschiff.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Riemen: 6 x 24 [144]

Länge: 40,9 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 122 Quader [61]

Frachtraum: 34 Quader

Besatzung: 25 M + 144 R + 48 G + 40 S [Q16; R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 2

Preis: ca. 12.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

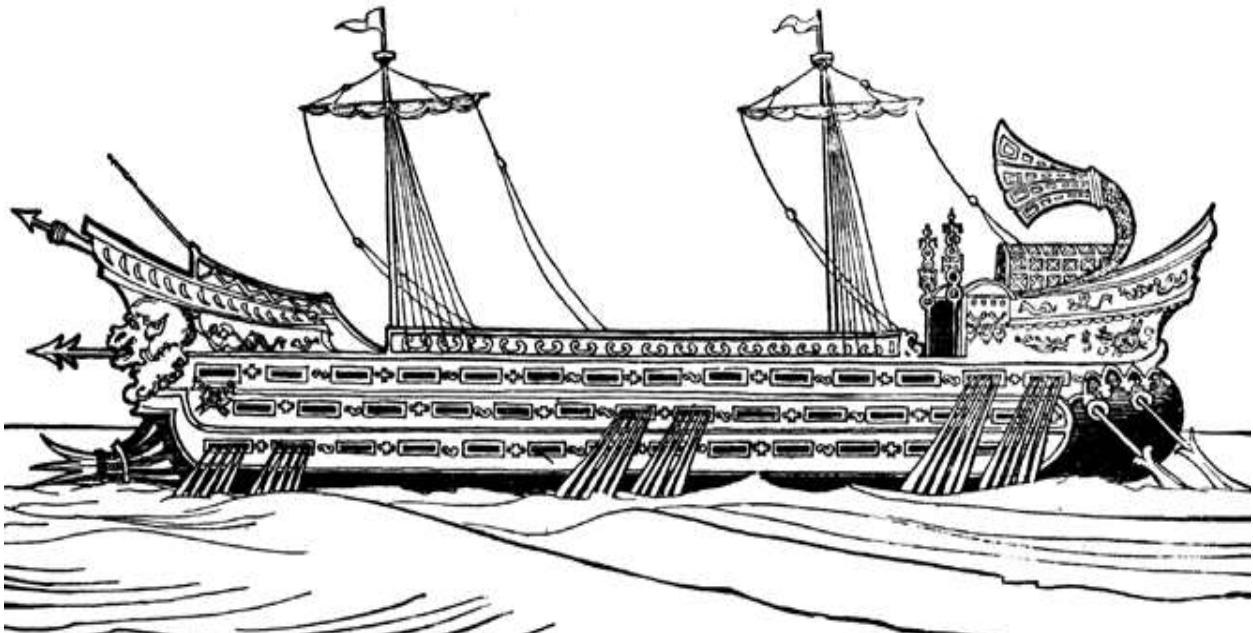
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen voraus (Bug), 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 1 schwerer Aal achteraus (Heck), 8 Hornissen



TRIEME

Die *Prinz Arkos*

Wenn man etwas Glück hat, kann man in Zorgan eines der prächtigsten aranischen Kriegsschiffe ein- oder auslaufen sehen. Die zwei Segel und zahlreiche Flaggen zeigen wie bei der ganzen aranischen Flotte die goldene Seerose auf blauem Grund. Die darüber liegende Delphinkrone verrät, dass es sich um das Flaggschiff Araniens handelt. Rudon von Mendena, verstorbener Reichsgroßadmiral des Raulschen Reiches, bekam bei dem Gedanken, dass sein Vorgänger vor vielen Jahren dem damals noch loyalen Fürstentum Aranien den Bau dieses Schiffstyps befohlen hatte, zahlreiche Wutausbrüche.

Der gesamte Bugbereich ist als Delphin gestaltet, mit großen Augen und dem Schnabel als Rammsporn. Der Bugaufbau ist zurückgesetzt, so dass zwischen Rammsporn und den drei Jagdgeschützen eine freie Galerie liegt. Der Rammsporn selbst liegt oberhalb der Wasserlinie. Aus dem Rumpf, wie bei den meisten Kriegsschiffen aus Steineiche, ragen seitlich die überdachten Aufleger hervor, aus jeder Luke reichen drei Riemen ins Wasser. Diese Bauweise ermöglichte das Anbringen von Hornissen über den Ruderbänken. Am Achterdeck steht ein Holzlattengestell, das mit einer prunkvollen Zeltplane bedeckt ist und der inzwischen in die Jahre gekommenen Kommandantin, Reutherin Pelioppe von Rathmos, und ihren Offizieren als Lager dient. Die große Laterne achtern wirft nachts ein unheimliches Licht über die auf dem Deck schlafende Mannschaft.

Takelage: II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70] **Riemen:** 6 x 26 [156]

Länge: 42,5 Schritt **Breite:** 6,2 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 131 Quader [65] **Frachtraum:** 31 Quader

Besatzung: 22 M + 156 R + 35 G + 90 S [Q15, R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

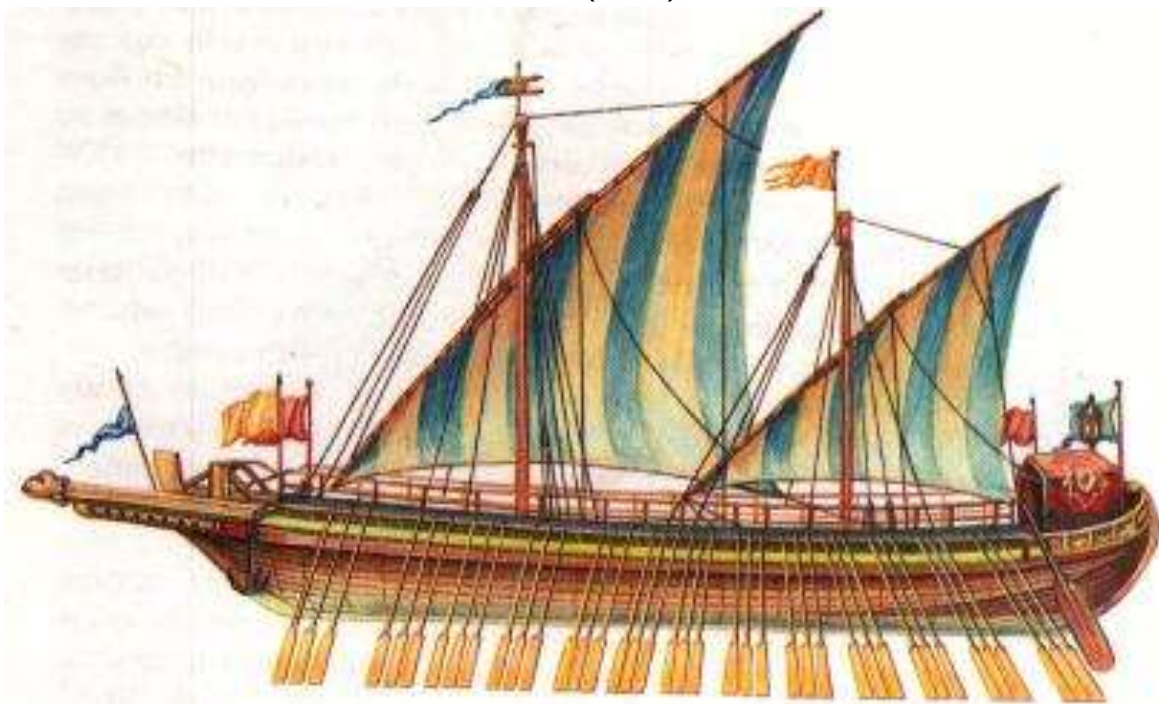
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 22 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen voraus (Bug), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite),
1 schwerer Aal achters (Heck), 6 Hornissen



TRIEME

Die *Golgari*

Nur wenige Schiffe Aventuriens sind so gefürchtet wie die *Golgari*, das Flaggschiff der Schwarzen Armada. Schon der Name der Galeere ist eine Legende und kann in Brabak oder Sylla sämtliche Besucher einer Taverne zum Schweigen bringen. Wer eine Begegnung mit diesem Schiff überstanden hat, ohne am Grund des Meeres oder auf dem Sklavenmarkt zu enden, gilt als Held. In der Charyptik kursieren die wildesten Geschichten über die unglaubliche Manövrierfähigkeit der *Golgari*, ihre gewaltige Feuerkraft und den Blutdurst ihrer Söldner. Die wenigsten sind belegt, doch flößen diese den Seeleuten bereits genügend Respekt ein. So gab man anlässlich des Stapellaufs der *Golgari* im Jahr 989 BF den fünf berühmtesten Piraten, die damals in den Kerkern Al'Anfas schmachteten, vollbemannte Schiffe und ließ sie, nur von der *Golgari* verfolgt, aus der Stadt segeln. Innerhalb weniger Stunden hatte sie die Piraten versenkt. Rumpf und Riemen der *Golgari* bestehen aus geschwärzter Steineiche und selbst die dreieckigen Segel sind schwarz. Wenn Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht in ihrer dunklen Uniform auf dem Achterdeck steht, wirkt sie wie ein unverrückbarer Teil des Schiffes, dessen gedrungene Gestalt durch die ausladenden Ruder noch verstärkt wird. Die Kombination aus drei übereinander gestaffelten Ruderreihen und havenisch getakelten Masten hat sich als eine so gute Mischung aus Größe und Geschwindigkeit erwiesen, dass die Galeeren-Hauptstreitmacht der Schwarzen Armada aus Triemen dieser Bauart gebildet wird.

Die Bordgeschütze sind immer mit Mengbiller Feuer bestückt. Besonders gefährlich ist der Seelenschicker, ein Katapult mit beachtlicher Reichweite. Des Weiteren stehen ein Schiffsmagier und ein Geweihter bereit, um eine Seeschlacht zu Al'Anfas Gunsten zu wenden. Außerdem wird an den Mastspitzen derzeit mit Glaslinsen experimentiert, die mit gebündeltem Sonnenlicht gegnerische Schiffe in Brand setzen sollen. Schließlich befindet sich dicht unter der Wasseroberfläche der nadelspitze Rammsporn. Sobald er sich in die Bordwand eines gegnerischen Schiffes gebohrt hat, strömt ein Banner Elitesöldner hinüber, um den Widerstand an Bord zu brechen. Sollte die *Golgari* ihrerseits einmal geentert werden, verspricht die Erstürmung der einzeln abschottbaren Decks einen hohen Blutzoll zu fordern. Eingetreten ist dieser Fall jedoch noch nie. Dies ist unter anderem der Grund, weshalb Phranya Yalma Zornbrecht bei der jüngsten Überholung des Schiffes die zwei gepanzerten Wehrtürme auf dem Vorder- und Achterdeck entfernen ließ, was die Kentergefahr verringert und die *Golgari* noch manövrierfähiger macht.

Ihre einzige nennenswerte Schwäche ist, dass sie nicht hochseetauglich ist. Dennoch ist die *Golgari* ein Raubtier, und die dumpfen Trommelschläge, die den Rudersklaven den Takt vorgeben, sind der Puls ihres Herzens.

Takelage: II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70] **Riemen:** 6 x 25 [150]

Länge: 41,8 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 136 Quader [68] **Frachtraum:** 24 Quader

Besatzung: 24 M + 150 R + 54 G + 50 S [Q17; R:Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 schwerer Bock mittschiffs, 1 schwere Rotze im Bug, 8 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite, im Bug und achteraus) und 8 Hornissen

TRIEME

Die Schwarze Sichel

Einst Teil der Perlenmeerflotte dient die Trieme *Schwarze Sichel* nach entstehen der Heptarchien heute als Admiralsschiff von Haffax' Admiral der mendenischen Flotte, Sarastro Dorkstein, Admiralkomtur von Arbasien. Das Schiff trägt somit neben der Flagge der Fürstkomturei, auf Schwarz in Rot eine Dämonenkrone, zwei gekreuzte Schwerter und drei Lilien, auch den Admiralsstander.

Takelage: II (H1, H1) [85] **Riemen:** 6 x 25 [150]

Länge: 42,9 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 1,6 Schritt

Schiffsraum: 148 Quader [74] **Frachtraum:** 49 Quader

Besatzung: 30 M + 150 R + 80 G + 90 S [Q17; R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 2

Preis: ca. 12.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 22 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 schwere und 2 mittelschwere Rotzen voraus (Vorderdeck);
1 schwerer Bock mittschiffs, 2 leichte Aale und 4 mittelschwere Rotzen
(je 1 + 2 pro Breitseite; Hauptdeck); 2 mittelschwere Rotzen achteraus
8 Hornissen



TRIEME

Die Stolz von Al'Anfa

49 v.H. befahl Bal Honak, Patriarch von Al'Anfa, den Bau eines Schiffes - einmalig in der Geschichte - "zu Ehren Borons, des Herren der toten Legionen". So begann ein größtenwahnsinniges Projekt, das nur noch von den schwimmenden Städten eines Fran-Horas überboten wurde.

Die *Stolz von Al'Anfa* wurde als überlange Trieme auf Kiel gelegt, jeder Riemen mit drei Sklaven besetzt. Ganze Schiffsladungen Steineichenholz wurden auf die Werft gebracht und in Pech gelegt, um die Planken schwarz zu färben. Bug und Heck wurden verschwenderisch mit Blattgold verziert, dem Galionsraben zwei eigroße Schlangenaugen-Opale eingesetzt. Mit dem schwarzen Tuch des Segels hätte man 300 Boron-Geweichte einkleiden können.

Am Tag des Großen Schlafes 45 v.H. trieb man die Einwohnerschaft einer kleinen aventurischen Stadt - 600 Ruderer - als Besatzung an Bord. Etwa 50 Matrosen und fast die Hälfte der Truppen der riesigen Stadt nahmen an Deck Aufstellung!

Nachdem sich traditionsgemäß zehn Gläubige von Al'Anfas Klippen gestürzt hatten, ließ der Patriarch den Anker lichten. Sehr schnell zeigten sich einige "unbedeutende" Nachteile des Giganten: Bei leichtem Gegenwind benötigte die Trieme eine halbe Stunde, um das Hafenbecken zu verlassen! Vorsichtige Küstenfahrten waren möglich, der geplante Einsatz gegen die Flotten Brabaks und Charypsos jedoch undenkbar. In den letzten fünfzig Jahren wurde die *Stolz von Al'Anfa* nur noch zum Boronfest voll bemannt, zuweilen läuft sie mit zwei Bannern Ehrenwache in den Golf aus. Für seine Staatsbesuche greift der Patriarch heute jedenfalls auf eine Trieme von normalen Dimensionen, die *Golgari*, zurück.

Takelage: I (R1, S1) [55] **Riemen:** 6x33x3 [198]

Länge: 58,7 Schritt **Breite:** 8,2 Schritt **Tiefgang:** 4,4 Schritt

Schiffsraum: 705 Quader [352] **Frachtraum:** 148 Quader

Besatzung: 20 M + 594 R + 65 G + 100 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 90.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

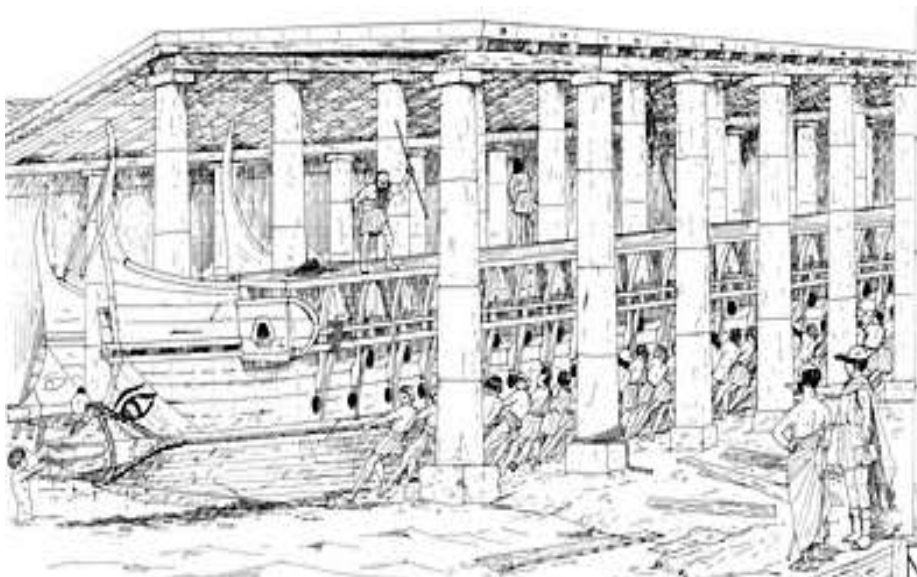
mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

am Wind: 0 Meilen/Stunde [0]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 5 mittelschwere Rotzen voraus(Bug). 2 Böcke voraus (Vordertrutz), 4 schwere Aale (2 pro Breitseite), 6 Hornissen



GALEASSE

Die Seeadler von Beilunk

Die *Seeadler* ist das bekannteste Schiff des Mittelreichs und eine der ersten Galeassen. Gleich drei Havena-Segel mit dem kaiserlichen Wappen entlasten die Rojer und machen das Schiff zu einem schnellen Segler. Zudem ist sie eine der wenigen Galeassen der Flotte, die von freien - und als Elite geltenden - Rojern bemannt wird. Ursprünglich wurde die *Seeadler* für die Invasion auf Maraskan gebaut. Der Bug wurde in Form eines goldenen Adlers mit drohendem Schnabel gestaltet, dessen ausgebreitete Flügel zugleich die Flanken der Vordertrutz bilden. Die Hauptgefahr geht von dem Kupfer beschlagenen Rammsporn, den zwei mächtigen, mit Bronzeplatten gepanzerten Türmen sowie den leichten und schweren Geschützen aus. Sollte der steineichene Schiffsrumpf selbst Opfer eines Rammstoßes werden, besitzt die Galeere sogar Korkbojen zur Rettung der Mannschaft. Im Kampf von Tuzak kam der Rammsporn nicht zum Einsatz: Die *Seeadler* brachte nur einige fliehende Thalukken auf. Im Jahre 5 Hal beauftragte der Kaiser den Admiral Rateral Sanin XII. mit der Kartographierung der Ostküste, um endlich den west-orientierten "Groszen aventuerischen Atlas" zu ergänzen. 9 Hal lieferte der Admiral sein berühmt gewordenes Logbuch ab und wurde dafür zum Großadmiral und Markgraf von Windhag ernannt. Derzeit ist die "Seeadler" unter neuem Kommando erneut im Golf von Perricum stationiert - wieder mit schweren Waffen und 50 Seekriegern an Bord.

Takelage: III (H1, H1, H1) [105] **Riemen:** 6x24 [144]

Länge: 43,8 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 1,7 Schritt

Schiffsraum: 156 Quader [78] **Frachtraum:** 31 Quader

Besatzung: 30 M + 144 R + 45 G + 50 S [Q17, R:Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 1 Bock voraus (Vorderdeck), 1 Harpun-Aal (Hauptdeck), 4 mittelschwere Rotzen (1 pro Turmseite), 4 Hornissen



GALEASSE

Die Seekönig Mermydion

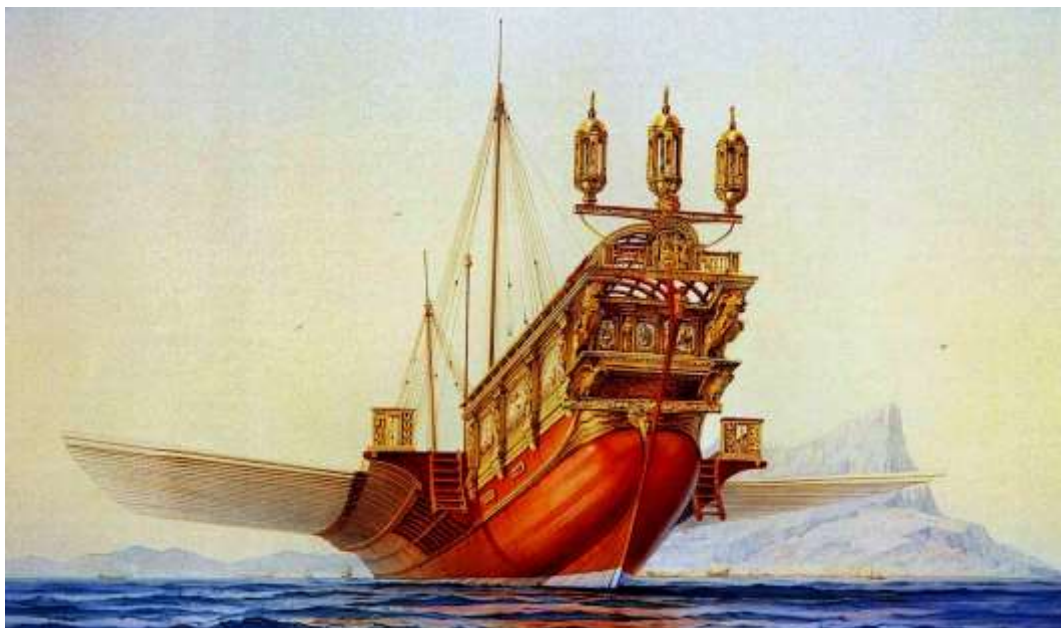
Die Galeasse *Seekönig Mermydion* ist seit vielen Jahren das Flaggschiff der zyklopäischen Flotte, zugleich dient es als Führungsschiff unter Admiral Praiokles Aleistos. Das Schiff wurde angemessene Antwort auf die mittelreichischen Galeassen aus Perricum betrachtet. Heimathafen des Schiffes ist Rethis auf Hylailos. Kapitän Kykeon A'Sphereïos dyll Tyrakos, ein erfahrener Kommandant und berühmter Haudegen, hat schon viele Admiräle kommen und gehen sehen. Sehr zum Verdruss des Kapitäns liegt die Galeasse oft zu Repräsentationszwecken des Flottenbefehlshabers im Hafen von Rethis, und nur selten bekommen Mannschaft und Offiziere die Gelegenheit, Freibeuter, Piraten und Thorwaler zu jagen, die sich zu den Zyklopeninseln verirren.

Eine vergoldete Nymphe ziert als Galionsfigur den Bug der *Seekönig Mermydion*; die Heckgalerie wurde mit aufwändigen Verzierungen versehen. Die Größe der Galeasse führt dazu, dass das Schiff unter Segeln schwer beherrschbar ist. Die Ruder werden auf Grund der schieren Masse und Trägheit des Schiffes nur im Gefecht oder bei Flaute eingesetzt. Die drei Havena-Segel werden dem zyklopäischen Wappen entsprechend jeweils von einem großen farbigen, strahlenden Auge geziert. Die Anzahl an benötigten Ruderern und Matrosen führt dazu, dass das Schiff chronisch unterbesetzt ist. Auf Grund der umfassenden Bewaffnung muss die Galeasse kein anderes aventurisches Schiff fürchten.

Takelage: III (H1, H1, H1) [105] **Riemen:** 6x32 [192]
Länge: 48,8 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt
Schiffsraum: 305 Quader [154] **Frachtraum:** 102 Quader
Besatzung: 40 M + 200 R + 120 G + 50 S [Q16, R:Q16]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1
Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
 mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
 am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
 gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
 Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 1 Harpun-Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 4 Böcke (je 2 querab), 2 überschwere Rotzen (drehbar, 1 pro Kampfturm), 16 Hornissen (je 8 pro Kampfturm)



GALEASSE

Die *Vinay*

Bei der *Vinay* handelt es sich um eine typische Vertreterin der von den Vislane eingesetzten Galeassen. Diesem Schiff kann man überall auf den Meeren der Inseln im Nebel begegnen, in Aventurien hingegen gibt es Sie nur noch in Legenden. Die Riemen werden durch Magie bewegt, kein Elf nimmt diese Anstrengung auf sich.

Takelage: III (R1, H1, H1) [135]

Riemen: 6 x 20 [120]

Länge: 40,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 270 Quader [135]

Frachtraum: 90 Quader

Besatzung: 30M 50G/S [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal (voraus), 2 schwere Rotzen (achters),
4 Hornissen (2 pro Breitseite)



SCHIVONE / GALEONE

Die Wappen von Ouvenmas

Die *Wappen von Ouvenmas* ist ein stolzer Dreimast-Segler mit weißen Seglern, der die Flagge Stoorrebrandts am Hauptmast führt. Der schlanke Schiffskörper erstrahlt nach der letzten Überholung in Weiß und Rot. Die mit Rotgold verzierte Galionsfigur in Form einer Seejungfrau hält das Wappen von Ouvenmas in Händen: weißer Eberkopf auf Rot. Auch der Laie erkennt, dass die Kapitänin Tjeika Walsjakow das Schiff und die Besatzung kundig und umsichtig führt. Unterstützt wird sie dabei von der Navigatorin, Rowinja Luminow. Seit Jahren fahren die beiden, mittlerweile engste Freundinnen, mit einander zur See

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [225]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 243 Quader [121]

Frachtraum: 161 Quader

Besatzung: 62 M + 56 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

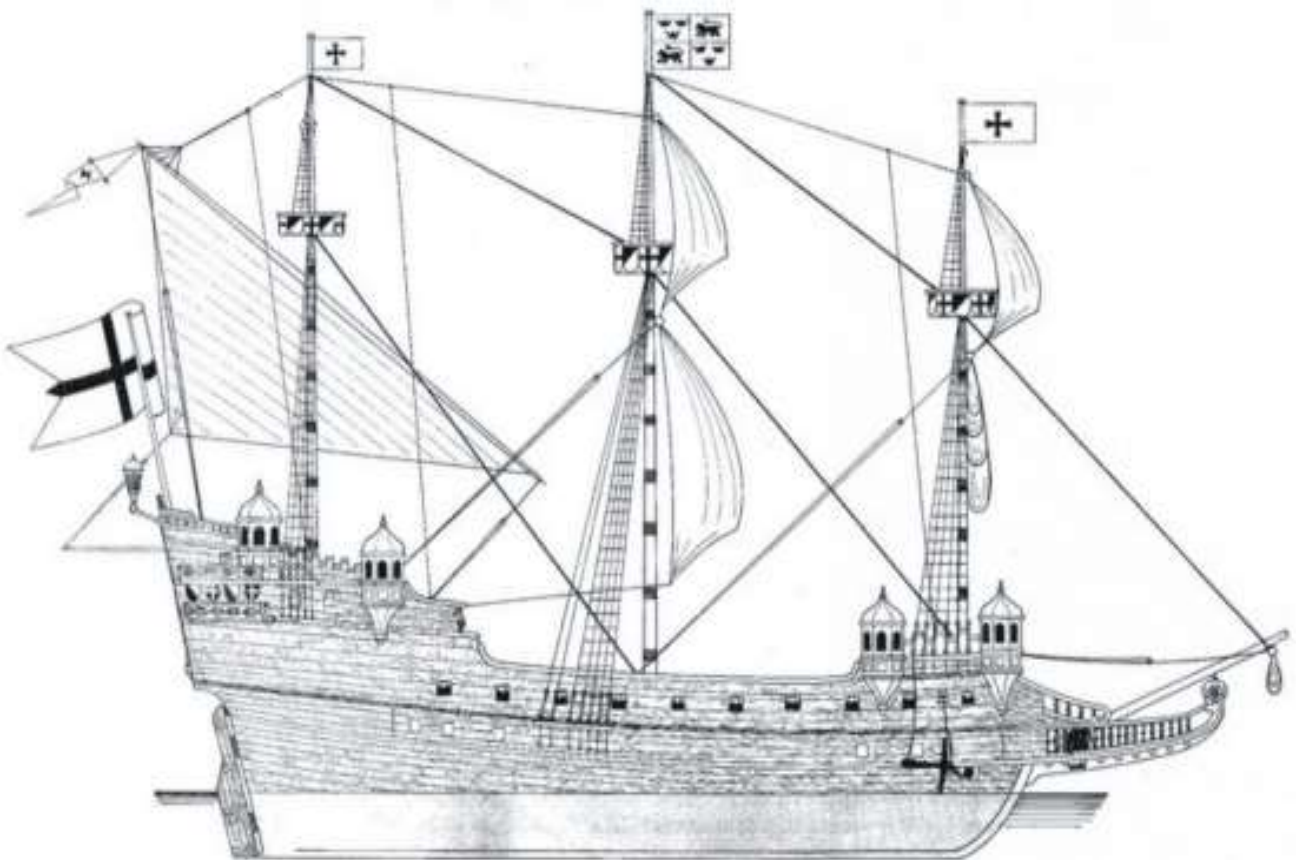
Preis: ca. 15.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 pro Breitseite), 4 Hornissen



Die *Jadedame*

Ein Mast der *Jadedame* ist havenisch und zwei rahgetakelt und im Bug kann ein Sprietsegel gesetzt werden. Vorder- und Achtertrutz sind langgezogen und überdachen Teile des Hauptdecks. 1026 BF sah Käpt'n Siebenwind die schöne, eigensinnige *Jadedame*, die unter der Flagge des Hauses Stoorrebrandt segelte, in Kannemünde vor Anker liegen. Er hatte gerade ein Schiff durch Meuterei verloren, also heuerte er in den Hafenschenken kurzerhand eine neue Mannschaft aus wagemutigen Freibeutern an und stahl die Galeone aus dem Hafen. Siebenwinds Beziehungen ins Bornland und das Haus Stoorrebrandt wurden dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen. Letztlich ist es nur der Fürsprache (und einer finanziellen Entschädigung) Vibart Stoorrebrandts, ein alter Freund Siebenwinds, zu verdanken dass darauf verzichtet wurde, Siebenwind das Schiff wieder abzufragen. Andererseits ist der Freibeuter bei der Piratenjagd wesentlich erfolgreicher als ihr vorheriger Kapitän - und das obwohl er die Bewaffnung der Galeone deutlich reduzieren musste.

Kapt'n Siebenwind hat eine ganz besondere Beziehung zur *Jadedame*. Er redet mit ihr, fährt sie an, wenn sie seinen Befehlen nicht auf Anhieb gehorchen will, und bittet sie nachher wortreich um Verzeihung. Ein derartiges Verhalten ist für Kapitäne keineswegs ungewöhnlich, aber kaum jemand treibt es so auf die Spitze wie Siebenwind. Nicht einmal er selbst ahnt jedoch, dass seine Marotte durchaus gerechtfertigt ist, denn die Gefesselte Seele von Bigesia von Rodebrannt geht auf dem Schiff um. Die junge Adlige wurde beim Stapellauf der *Jadedame* unter tragischen Umständen zerquetscht. Seitdem ist ihre Seele ein Teil des Schiffes und verleiht ihm Charakter. Schmeichelt Siebenwind seinem Schiff, gehorcht es eine Spur schneller, verärgert er es, widersetzt es sich ihm wie ein lebendes Wesen.

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1, S1) [195]

Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 262 Quader [131] **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 56 M + 30 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 1 schwere Rotze achteraus sowie 4 Hornissen



SCHIVONE / GALEONE

Die *Admiral von Seweritz*

Die *Admiral von Seweritz* ist eine typisch bornländische Galeone: schnell, wendig und relativ preiswert im Bau. Sie ist eine der ersten Galeonen, die in Festum vom Stapel gelassen wurden. Unter ihrem Kapitän Baron Kurdo von Riwilauken war sie vor allem als Konvoischiff zwischen Festum und Grangor unterwegs. Die *von Seweritz* hat bereits mehrere Gefechte hinter sich. Vor Khunchom versenkte sie im Jahre 1002 BF drei Thalukken in einem langen Rotzenduell und in der Straße von Sylla rammte sie eine charyptische Piratengaleere in den Grund. Während des Khomkriegs war sie am Kampf gegen die Schwarze Armada beteiligt.

Auf der *von Seweritz* ist kaum Platz für die Besatzung sowie deren Hab und Gut - fast jeder Raumspann verfügbaren Raumes ist mit Rotzen, Aalen und Hornissen belegt. Baron Kurdo führt jedoch kaum Hylailer Feuer an Bord seit ein Brand vor zwölf Jahren fast das Magazin erreicht und das Schiff und seine Besatzung auf direktem Weg zu Boron geschickt hatte. Inzwischen hat die Tochter von Baron Kurdo, Baroness Selvine von Riwilauken, das Kommando übernommen.

Baugleich zur *Admiral von Seweritz* ist die *Marschallin Jadvige von Hummergarben*, die mit dem in Festum ausgebildeten Kapitän Pjotrew Hjolmen als Flaggschiff dient.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 262 Quader [135] **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 60 M + 70 G + 35 S [Q18]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

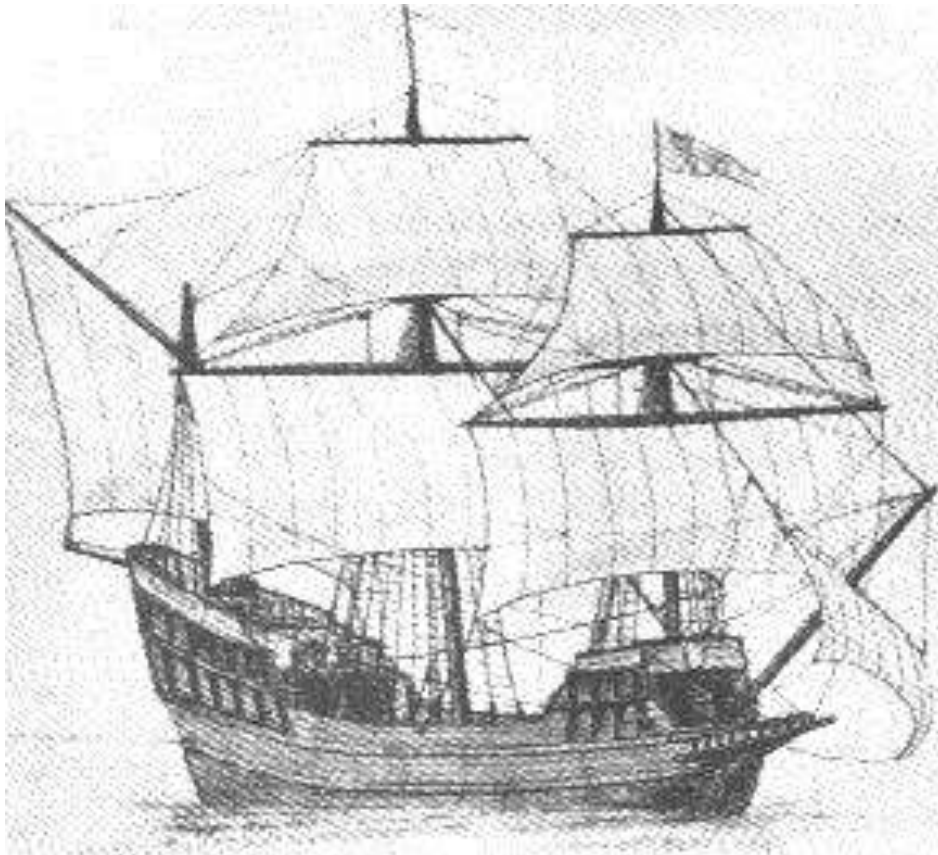
Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 1+2 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 6 Hornissen



Die Dämonenblut

Das Schiff ist einer bornländischen Geleitgaleone nachempfunden, wie sie seit Jahren in Festum vom Stapel laufen, und wohl das einzige Schiff dieses Typs, das jemals in Piratenhände gelangt ist. Das Schiff ist in gutem Zustand, wenn man einmal von einer großen verbrannten Stelle im Geschützdeck absieht: Diese rührt von einem Unfall mit Hylailer Feuer her als es während einer Seeschlacht zu einer Verpuffung kam die beinahe das ganze Schiff vernichtete.

Das Schiff wurde im Jahre 1004 BF in den Werften von Perricum im Auftrag der mittelreichischen Admiralität gebaut und stach am 1. Efferd 1005 BF unter dem Namen *Delphin von Perricum* das erste Mal in See. Schon bald darauf wurde es der Maraskanflotte des Mittelreichs zugeordnet. Dort war es Teil der Jerganer Flottille und wurde hauptsächlich zur Piratenjagd und Abwehr von Schmugglern eingesetzt. Später kam es zu einer Meuterei und der ehemalige erste Offizier Hagen Efferdian errang den Kapitänsposten. Er machte das Schiff zu einem freischaffenden Piratenschiff das überall zwischen Maraskan und dem Bornland anzutreffen ist. Gegen Beute, die es wagt sich zu wehren, ging man schon immer sehr rigoros vor. So setzt man gerne gegen die Segel von Prisenschiffen Hylailer Feuer ein, um diese manövrierunfähig zu machen. Den Besatzungen von solchen Schiffen gegenüber zeigt man nur sehr selten Gnade, und die Geschichte der bornischen Kogge *Meereselch*, deren gesamte Besatzung man tötete und an die Außenseite der Bordwände nagelte, um dann den einzigen Überlebenden mittels Beherrschungsmagie dazu zu zwingen, das Schiff nach Festum zu segeln, ist kaum übertrieben. Häufig überkommt den ‚blutigen Hagen‘ ein Blutausch, in dem die Mannschaft schnell einige Köpfe kleiner werden kann. Grund dafür ist der Pakt mit Xarfai, den der Kapitän Hagen Efferdian einging. Doch ist er nicht der einzige an Bord der mit den Niederhöllen im Bunde steht: An Bord ist mit dem Fasarer Magier Dalcha auch noch ein Charyptoroth-Paktierer. Durch das ausgesprochen brutale Vorgehen erschuf man einen Nimbus des Schreckens um sich, der allerdings auch dafür sorgte, dass das Schiff heutzutage niemals eine vollständige Mannschaft zusammenbekommt und nur einen Teil ihrer Rotzen einsetzen kann. Dies führt dazu, dass man sich heutzutage vor Kriegsschiffen des Bornlandes, des Mittelreichs oder Araniens verbergen und mit kleinerer, leichter Beute vorlieb nehmen muss. Während die Geschütze zum Teil eingemottet wurden und unter der Persenning vor sich hin verrotten, ist das Schiff selbst in gutem Zustand. Allerdings sind besondere Instrumente, etwa solche zur Navigation, nur als Beutegut zu bekommen. Die Flagge der Dämonenblut ist weithin gefürchtet: Ein roter Totenschädel mit fehlendem Unterkiefer auf schwarzem Hintergrund, von dem Blutstropfen auf den Rest der Flagge gespritzt sind. Die Mannschaft zeichnet sich nicht durch ein einheitliches Erscheinungsbild aus, einzig das schmutzige Aussehen verbindet die Mitglieder der Mannschaft.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [220]

Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 262 Quader [131] **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 60 M + 40 G + 15 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (je 4 pro Breitseite), 4 Hornissen

SCHIVONE

Die *Rosenstolz*

Die *Rosenstolz* ist eine Schivone die unter dem Kommando von Kapitänin Althea A'Phyllisoros dyll Palmyra (26 Götterläufe; hart im Nehmen; charismatische, aber relativ unerfahrene Handelskapitänin) steht.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [220]

Länge: 27 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 267 Quader [132] **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 56 M [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die *Skiram*

Auch wenn die Skiram ein gutes und modernes Schiff ist, so hatten die bisherigen Eigentümer kein Glück mit ihr. Viermal schon wurde sie von Piraten überfallen, einmal geriet ihre Takelage in Brand und mindestens 50 Matrosen sind schon an Deck des Schiffes gestorben. Deshalb ist der Eigentümer Etnilio Sandfort auf der Suche nach einem Käufer, er will die Skiram loswerden. Dass nicht sie, sondern Sandfort verflucht ist, wissen allein die Götter. Das Schiff hat seinen schlechten Ruf ganz umsonst erworben. Der aktuelle Preis beruht auf dem schlechten Ruf und dem momentanem Erhaltungszustand des Schiffes nach dem Brand.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [150]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 267 Quader [132] **Frachtraum:** 174 Quader

Besatzung: 48 M + 56 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

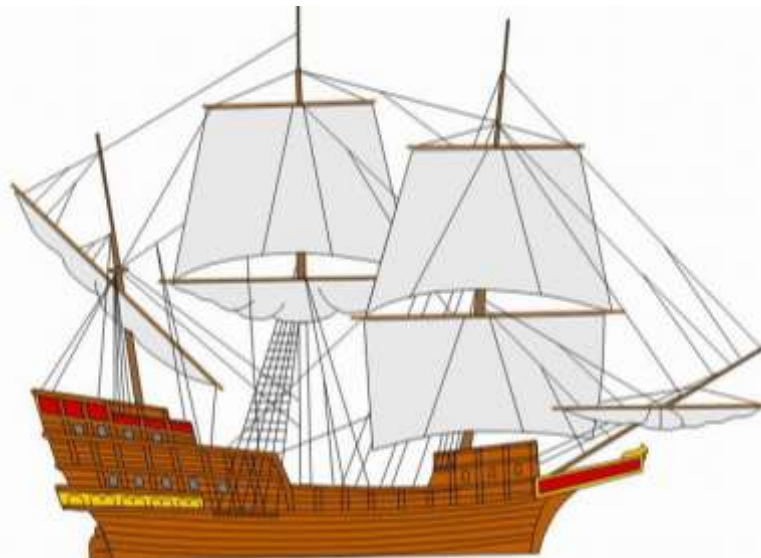
Preis: ca. 4.200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



SCHIVONE

Die Walberg

Die *Walberg* ist - recht ungewöhnlich für ein bornisches Schiff - aus seltenen, dunklen Tropenhölzern gebaut. Außer dem leicht verzierten Heck hat die Schivone nur eine recht prunkvolle Galionsfigur: einen grünen Wal, der im Sprung eine Bergkette sprengt. Schon allein die Figur und das Fehlen reicher Verzierungen lassen erahnen, was der Konstrukteur im Sinn hatte: eine schnelle und starke Handelsschivone. Das gesamte Oberdeck ist mit Rotzen gespickt, die sich hinter Luken verbergen und dadurch den Geschützmannschaften eine gute Deckung hinter der Bordwand bieten - diese Erfindung hat sich erst in den letzten Jahren durchgesetzt. Auf der Reling der Achter- und Vordertrutz sind einige leichte Hornissen angebracht, die jedem Piraten vom Enterkampf abraten.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [215]

Länge: 27,2 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 280 Quader [140]

Frachtraum: 187 Quader

Besatzung: 58 M + 40G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

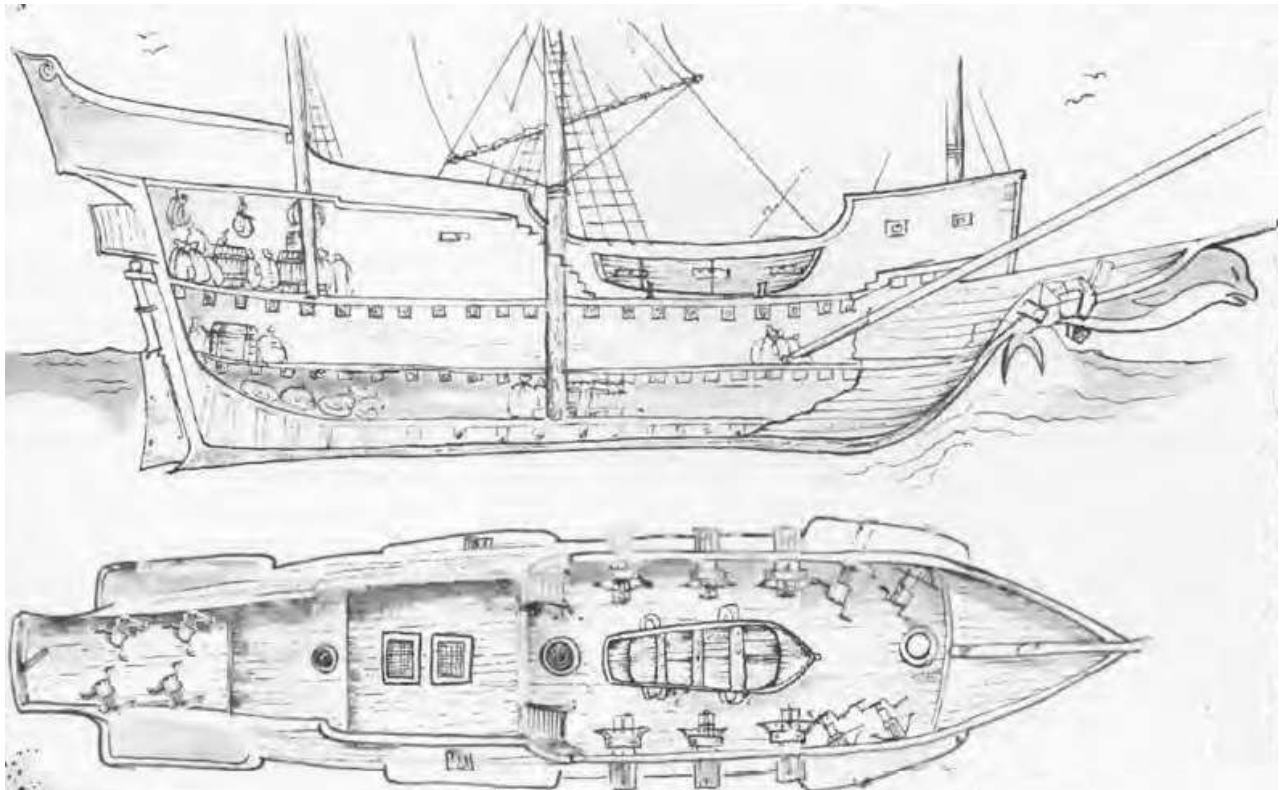
Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 mittelschwere Rotzen (je drei pro Breitseite), 8 Hornissen



SCHIVONE

Die Kaiser Reto

Die *Kaiser Reto* hat eine wechselhafte Vergangenheit. Einst Teil der Perlenmeerflotte wurde sie 1026 BF von Xeraans Piraten gekapert als Sie worden war als sie als Blockadebrecher zur Versorgung Beilunks unterwegs gewesen war. Rund 4 Jahre später, 1030 BF, hat die Schivone abermals den Besitzer gewechselt. Das Schiff wurde im Perlenmeer gesichtet, konnte von der *Stern von Beilunk* unter Deirdre Sanin aufgebracht werden und wurde vorerst nach Beilunk verlegt.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [210]

Länge: 29,8 Schritt **Breite:** 9,9 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 354 Quader [176] **Frachtraum:** 236 Quader

Besatzung: 50 M + 80 G + 60 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 1+2 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 8 Hornissen

Die Unbeirrt

Eine der beeindruckendsten aventurischen Schivonen ist die *Unbeirrt*. Das Flaggschiff der Reederei Terdilion zu Belhanka besticht durch seine schlanken Linien, seinen goldenen Zierrat und die bunten Segel, durch eine geschickte Mannschaft, die ausschließliche Verwendung von edelstem Tiik-Tok-Holz für den Schiffskörper und durch den unbeschreiblichen Luxus von sechzehn Einzelkabinen für Passagiere. Alle diese Kabinen sind in edelstem Mohagoni und Rosenholz gehalten, besitzen verglaste Bullaugen, Teppiche, Brokatstoffe und viele Annehmlichkeiten mehr die einen Reisenden fast vergessen lassen dass er sich auf See befindet. Eine Badekammer und eine großzügige Messe für die Passagiere runden das Bild ab. Daß die Passage auf solch einem edlen Schiff nicht ganz billig ist, wird jeder leicht einsehen - aber was sind schon 40 Dukaten für die viertägige Fahrt von Neetha nach Grangor in solch einem schwimmenden Palast? Die *Unbeirrt* ist häufiger ausgebucht als dass Plätze auf ihr zu finden wären. An Bord treffen sich häufig gekrönte Häupter, Reeder und Finanzmagnaten um bei "Hummer bethanisch" und Bosparanjer über einige "kleinere Geschäfte" (wie den An- und Verkauf von Grafschaften) zu parlieren. Ein solches Schiff darf natürlich nicht ohne Wehr und Waffen segeln. Auf der *Unbeirrt* verrichten stets 10 ausgewählte Hylailer Seesöldner und sechzehn Ballistaschützen ihren Dienst - je vier an den vier hochmodernen 400er Farnosch-III-Rotzen. Und auch die Stewards verstehen sich auf mehr als nur mit der Vorlegegabel umzugehen.

Takelage: IV (R2, R3, H1, H1, S1) [225]

Länge: 31,5 Schritt **Breite:** 9,9 Schritt **Tiefgang:** 4 Schritt

Schiffsraum: 415 Quader [207] **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 100 M + 16 G + 10 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite), 4 Hornissen

SCHIVONE

Die Stern von Beilunk

Die Viermast-Schivone *Stern von Beilunk* ist ein Nachbau der ursprünglichen *Stern von Beilunk*. Als Flaggschiff der Perlenmeerflotte konzipiert, sank das in Beilunk gebaute Schiff im Hafenbecken am 30. Rahja 1019 BF kurz nach dem Stapellauf (AB 65, S. 9). Die neue *Stern von Beilunk* wurde von der Werft Perricums erbaut und operiert unter Deirdre Sanin von Hot-Alem aus wo Sie als Flaggschiff der Südflotte dient, drang aber unlängst ins Perlenmeer vor.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [295]

Länge: 38,5 Schritt **Breite:** 11,6 Schritt **Tiefgang:** 4,4 Schritt

Schiffsraum: 655 Quader [328] **Frachtraum:** 437 Quader

Besatzung: 120 M + 180 G + 80 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 2

Preis: ca. 80.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 1 Harpun-Aal voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 8 leichte und 16 schwere Rotzen (4 + 8 pro Breitseite), 10 Hornissen

Die Horas über den Wellen

Die *Horas* ist der Stolz der Grangorer Schiffbauer. Sie hat fast dieselbe Ladekapazität wie eine große Kusliker Karracke, wobei sie über eine höhere Geschwindigkeit verfügt und in engen Häfen deutlich einfacher zu manövrieren ist. Ferner wurde großer Wert auf Stabilität gelegt. Diese leicht bewaffnete Handelsschivone hat bereits alle Häfen zwischen Riva und Neersand angelaufen. Bei Fahrten im Perlenmeer wird die Bewaffnung auf Grund der Gefahren aufgestockt. Ihr Kapitän Irizion ya Dalgano aus Bethana ist sowohl für seine seemännischen als auch für seine kaufmännischen Fähigkeiten bekannt. Die Laderäume der *Horas* sind vor allem mit Weinfässern und Tuch gut gefüllt. Nur selten werden Luxusgüter wie Kakao und Gewürze in großen Mengen geladen. Kapitän Dalgano handelt oft mit Waren die wegen der zurückgelegten Seemeilen einen sicheren Gewinn versprechen, aber keine großen Risiken bedeuten. Er fährt auch bei seinen Geschäften immer am richtigen Wind, so dass er mit der *Horas* oft zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu ist. Selbst stürmische See, charyptische Freibeuter und Firunskälte haben der Schivone bisher nichts anhaben können, auch wenn sie bei schwerster See ächzt und stöhnt als wäre sie ein Lebewesen.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [270]

Länge: 36,5 Schritt **Breite:** 11,4 Schritt **Tiefgang:** 4,8 Schritt

Schiffsraum: 665 Quader [334] **Frachtraum:** 494 Quader

Besatzung: 112 M + 28 G + 35 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 40.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 10 Hornissen (5 pro Breitseite)

SCHIVONE

Die Königin Amene II.

Die *Königin Amene II.* (Stapellauf 1030 BF) ist eine Schivone aus der Reihe, die mit der legendären *König Therengar* begann. Die manchmal auch 'Schwere Schivonen' oder 'Königsschivonen' genannten Kriegsschiffe vereinen Manövrierfähigkeit, Batteriedecks und Mannschaftsstärke zu einer immensen Kampfkraft. Die Beherrschung eines solch gewaltigen Schiffes erfordert eine hervorragende Seemannschaft und eine Menge an Erfahrung, speziell was die Bedienung der gestaffelten Rahtakelung angeht. Die Anschaffungs- und Unterhaltskosten für die Königsschivonen sind gewaltig, doch verzichteten die Grangorer Schiffszimmerleute um Baumeisterin Amene ter Broock nicht auf prächtige Verzierungen und Ausschmückungen wie zum Beispiel das imposante Heck - schließlich soll die Schivone ein würdiger Repräsentant für das Horasreich sein. Kommandant des Schiffes ist Macrin ya Corrada, ein erfahrener Seemann und graubärtiger Veteran der Horasflotte, der häufig mit den ihm zugeteilten Offizieren im Streit liegt - jungen Heißspornen, die gerade erst die Seekadettenanstalt in Grangor hinter sich gelassen haben und lieber auf Piratenjagd oder Entdeckungsfahrt gehen wollen, als die heimatlichen Küsten vor Feinden zu beschützen.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, S1) [325]

Länge: 40,8 Schritt **Breite:** 11,7 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 716 Quader [360] **Frachtraum:** 477 Quader

Besatzung: ca. 150 M + 150 G + 50 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 80.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 1 schwerer Aal achteraus, 8 leichte und 16 schwere Rotzen (4 + 8 pro Breitseite), 12 Hornissen



SCHIVONE

Die *Admiral Sanin*

Vor drei Götterläufen in Grangor auf Kiel gelegt, ist die *Admiral Sanin* seit Ihrer Fertigstellung im Auftrag der Horasischen Krone zwischen dem Marinehafen in Kuslik und den Inseln im Südmeer unterwegs. Sie dient als Schatzschiff des Horasiates und ist damit betraut Waren und Abgaben der Kolonien nach Vinsalt zu verbringen. Dabei wird sie stets von zwei Begleitschiffen eskortiert, in der Regel kleineren Schivonellas.

Kapitän ist der Cavallier Efferdios de Ravallya. Für Ihn dürfte dieses Kommando das letzte im aktiven Dienst der kaiserlichen Flotte sein, ist er doch schon ein in Ehren ergrauter Seebär und Veteran unzähliger Stürme und manch übermütigen Piratenüberfalls. Zu seinem Stab gehören nicht minder erfahrenen Offiziere. Dennoch hat das Schiff sowie die an Bord befindlichen Soldaten und Matrosen oft mit Südmeerfieber und Stürmen zu kämpfen. So manch abergläubische Natur flüstert hinter vorgehaltener Hand das Efferds Segen nicht auf diesem Schiff liegt.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [325]

Länge: 37,3 Schritt **Breite:** 11,9 Schritt **Tiefgang:** 5,2 Schritt

Schiffsraum: 780 Quader [390] **Frachtraum:** 520 Quader

Besatzung: 120 M + 50 G + 25 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

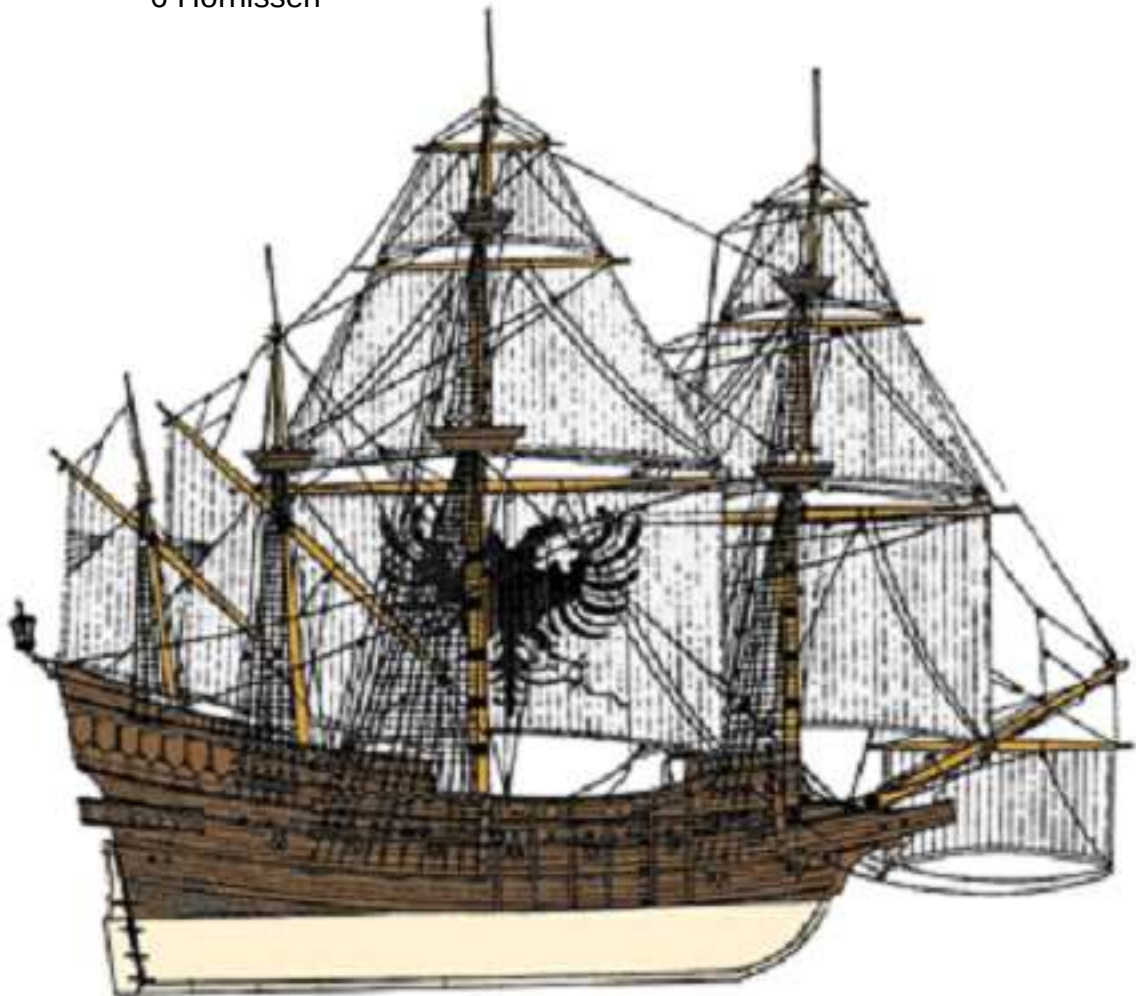
Preis: ca. 60.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (je 4 pro Breitseite), 6 Hornissen



SCHIVONE

Die König Tolman

Die *Tolman* ist ein Schiff der majestätischen König-Therengar-Klasse, dem derzeit modernsten und teuersten Modell, das sich horasische Schiffbaumeister ersonnen haben. Das hochbordige Schiff wurde generalüberholt und für Langstreckenfahrten ausgerüstet: Die Bewaffnung wurde verringert, Sturmtrutzigkeit vergrößert. Der Horasadler breitet stolz seine Flügel über wehende Banner und alle Rahsegel aus. Schwere Ballisten und Hornissen spicken das Schiff, lugen aus Stückpforten hervor und reihen sich an der Reling aneinander. Rotgoldene Embleme, Friese und Girlanden, die Szenen von Kampf und Sieg zeigen, schmücken die Trutzen. Alles an Bord wirkt streng geordnet, greift ineinander wie Zahnräder und ist bemüht, diszipliniert und reibungslos abzulaufen.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H2, S1) [345]

Länge: 42,0 Schritt **Breite:** 12,6 Schritt **Tiefgang:** 4,7 Schritt

Schiffsraum: 830 Quader [415] **Frachtraum:** 550 Quader

Besatzung: 135 M + 135 G + 50 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 90.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 6 leichte und 12 schwere Rotzen (je 3 + 6 pro Breitseite), 10 Hornissen



SCHIVONELLE

Die *Prinzessin Lamea*

Eine dreimastige Schivonelle deren mit Paradiesvögeln geschmückte Dreieckssegel wirken, als könnten sie mit allen Winden Deres segeln. Ausgebessertes Holz und geschnitzte Symbole des Glücks zeigen, dass dieses Schiff schon lange Fahrten hinter sich hat. Blau-goldenes Schmuckwerk ziert die Achtertrutz und umspielt die vordere Reling. Zwischen all den Rotzen, Frachtkisten und Vorräten ist noch Platz für Menschen: Matrosen, einige Seekrieger und andere Mitfahrende, die sich überall auf den vier Decks tummeln. Diese, in den Werften der Ksl. Schiffszimmerei & Zeugmacherei Kuslik gebaute, Schivonelle ist nach der namensgebenden *Sikram* das zweite Schiff dieser Klasse und hat die dafür typische Wendigkeit, Schnelligkeit und Robustheit.

Takelage: III (H1, H2, H2, S1) [175]

Länge: 28,8 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 280 Quader [140] **Frachtraum:** 185 Quader

Besatzung: 72 M + 40 G + 25 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 1 mittlere Rotze achteraus, 6 mittlere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 6 Hornissen

SCHIVONELLE

Die *Prinzessin Salkya*

Die Schivonellas sind die Arbeitsschiffe der Horasflotte, kein anderes Schiff verbringt so viele Tage auf See. So erstreckt sich das Einsatzgebiet der *Prinzessin Salkya* von den Olportsteinen bis zum Königin-Amene-Land südöstlich der Waldinseln. Ihr Heimathafen ist Bethana. Begleitschutz, Aufklärung, Kurierdienst und Piratenjagd gehören zu den Aufgaben von Schiff und Besatzung. Kapitänin Florenca Borayial gelingt es nur mühsam, ihre Mannschaft für die weitere Umsetzung der Befehle zu motivieren, da die meisten Mannschaftsmitglieder seit mehr als einem Jahr ihre Heimat nicht mehr betreten konnten. Aufgrund der Tatsache, dass es Kapitänin Florenca mit einer kleinen Karavelle gelungen ist, drei Piratenthalukken nacheinander zu versenken genießt Sie bei Ihren Offizieren und ihrer Mannschaft einen hervorragenden Leumund. Dieser Ruf trägt dazu bei, dass die Mannschaft den Befehlen ihrer Kapitänin auch unter widrigen Bedingungen gehorcht. Die Piraten haben jedoch ein Kopfgeld von 50 Dukaten auf Ergreifung der Horasierin ausgesetzt.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,7 Schritt **Tiefgang:** 3,75 Schritt

Schiffsraum: 286 Quader [144] **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: 70 M + 80 G + 25 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Harpun-Aale voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 12 mittelschwere Rotzen (6 pro Breitseite), 14 Hornissen

SCHIVONELLE

Die Prinz Shafir

Die *Prinz Shafir* ist eine erst vor ein paar Monaten fertig gestellte Schivonelle der *Sikram*- Klasse aus der Beleman-Werft in Methumis, dessen Segel das Adlerwappen zeigen. Man merkt schnell, dass ein Kauffahrer diese Schiff leitet: Nirgendwo wird Material verschwendet, jedes Tau ist zu verwenden, bis auch der letzte Spann gesplißt ist, jeder Hohlfinger im Frachtraum wird für einträgliche Ladung verwendet. Das Äußere des Schiffes ist schlicht und grau, die Galionsfigur zeigt einen Albatros.

Takelage: III (H1, H2, H2, S1) [180]

Länge: 28,2 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 4,1 Schritt

Schiffsraum: 305 Quader [152] **Frachtraum:** 215 Quader

Besatzung: 67 M + 25 G + 25 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 29.800 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze achteraus, 4 mittlere Rotzen (je 2 pro Breitseite),
6 Hornissen

Die Beleman von Grangor

Als Reaktion auf die Blutige See rüsten die Efferdbrüder zum Kampf und ließen 1021 BF drei Schivonellas auf Kiel legen: *Beleman von Grangor*, *Rondrikan von Havena* und *Gebelaus von Neetha*. Die *Belemann von Grangor* dient als Flaggschiff und wurde direkt von Ladwenja von Tsastrand kommandiert. Einst Jahrelang Seekriegerin in Stoorrebrands Diensten vernahm Sie Efferds Ruf nach einer verlorenen Seeschlacht, alleine auf weiter See und an eine Schiffsplanke geklammert. Ihr beachtliches strategisches Geschick brachten ihr das Kommando über den kämpfenden Zweig der Efferdbrüder ein. Unter ihrem Kommando standen somit auch die drei hochmodernen Schivonellas Im Kampf gegen die Blutige See war sie kompromisslos und führte auf eben solche Weise die Schiffe. Ihr Schicksal ereilte Sie bei der bei der Seeschlacht im Selemgrund. Für die bewaffneten Efferdbrüder verlief die Schlacht mit enormen Verlusten: nicht nur fiel Ihre Kommandantin, auch fanden die beiden Schivonellas *Rondrikan von Havena* und *Gebelaus von Neetha* Ihre letzte Ruhestätte auf dem Grund des Meeres. Die bewaffneten Eferdbrüder werden nicht zuletzt aufgrund dieser Verluste 1039 BF aufgelöst.

Takelage: III (H1, H1, H1 S1) [150]

Länge: 29,3 Schritt **Breite:** 8,1 Schritt **Tiefgang:** 3,9 Schritt

Schiffsraum: 308 Quader [154] **Frachtraum:** 205 Quader

Besatzung: 80 M + 140 G + 35 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 29.800 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Harpun-Aale voraus, 12 mittelschwere und 2 schwere Rotzen
(je 6 + 1 pro Breitseite), 2 mittelschwere Rotzen achteraus,
12 Hornissen

KARAVELLE

Die *Windsbraut*

Diese Karavelle wurde in der Werft von Havena vor wenigen Jahren vom Stapel gelassen, nachdem Kapitän Reo Saporio mit genügend Geld auftauchte, um sie bauen zu lassen. Reo reiste in seiner Jugend bis nach Chorhop, wo er seine Freiheit verspielte. An Bord eines Sklavenschiffs wurde er zuerst nach Al'Anfa gebracht, provozierte aber seine neue Besitzerin, eine tulamidische Sklavenhändlerin, so sehr, dass sie ihn mit schweren Ketten über Bord werfen ließ. Irgendwie überlebte er und kam in Selem an Land, wo er sich einer vor Anker liegenden Piratenmannschaft anschloss. In den folgenden Jahren diente er sich zum Offizier hoch, war aber immer das Sprachrohr der Unzufriedenen an Bord. Schließlich entschied sich der Kapitän, ein Schiff des alananischen Nordlandkonvois, das sich in einem Sturm verirrt hatte, aufzubringen. Genau in dem Moment als man das Schiff geentert hatte und die Beute um lud, tauchten drei Schwarze Galeeren auf, die nach dem verlorenen Schiff suchten. Es kam zu einer Verfolgungsjagd, bei der das Piratenschiff in Trümmer geschossen wurde und nur durch Reo und seine Vertrauten gerettet wurde. Während dieses Kampfes starb der alte Kapitän, und die Überlebenden wählten Reo zu dessen Nachfolger. Als bald zog es Reo in den Norden, wo er sich mit seinem Schiff als Pirat in der Zyklopersee verdingte. Aufgrund seiner Herkunft nannte man ihn nach einer Weile den "Schwarzen Albernier". Von den Hylail Seesöldnern vertrieben, zog Reo wieder gen Süden und pendelt seitdem zwischen der albernischen Küste und der Charyptik, wo er jeweils verschiedene Verstecke besitzt

Takelage: III (R1, R2, H1) [165]

Länge: 22,4 Schritt **Breite:** 8,7 Schritt **Tiefgang:** 1,8 Schritt

Schiffsraum: 117 Quader **Frachtraum:** 78 Quader

Besatzung: 37 M + 18 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite),
2 Hornissen

Die *Phönix*

Die *Phönix* ist eine ältere Karavelle unter dem Kommando des ehemaligen Marineoffiziers Orelano von Bethana. Sie führt das Wappen Bethana's auf dem Hauptsegel.

Takelage: II (H1, H1, S1) [85]

Länge: 21,2 Schritt **Breite:** 6,1 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 133 Quader [66] **Frachtraum:** 88 Quader

Besatzung: 33 M + 4 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 8.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen, 1 Hornisse

KARAVELLE

Die *Willem Kuyfhoff*

Die Grangorer waren schon immer dafür bekannt, dass viele ihrer Familien mit dem Seehandel verbunden sind und die Traditionen der Seefahrt seit vielen Jahrhunderten pflegen. Die Familie Kuyfhoff gehört seit vielen Generationen zu den bekanntesten Grangorer Kaufmannsfamilien. Auch heute noch verfügen die Kuyfhoff's über etwa ein Dutzend Schiffe, die meisten davon sind *Grangorer Haie*. Diese erledigen einen Gutteil des Handels mit den Städten Havena, Thorwal und Riva.

Die *Willem Kuyfhoff*, benannt nach einem Stadtmeister Grangors, wird oft als 'Rohal der Grangorer Schiffe' bezeichnet: ein Sinnbild von Alter und Weisheit. Die kleine, aber sehr schnelle Karavelle mit den zwei havenisch getakelten Masten ist seit fast 70 Jahren unterwegs. Die Rumpfböhlen aus Bosparanienholz wurden seit dem Bau des Schiffes mehrfach ausgewechselt. Auf dem höher liegenden Achterdeck befindet sich die Kajüte von Kapitän Hanno Kuyfhoff-Rothsirand. Die Mannschaft schläft angesichts der beengten Platzverhältnisse, falls es die Wetterlage zulässt, auf Deck. Auf dem Vorderdeck sind das Beiboot und sechs Riemen verstaut, mit denen bei Windstille und im Hafen gerudert werden kann. Der Rest des freien Platzes ist stets mit Salz, gepökeltem Fisch, Kusliker Leinen, Garethher Samt, Weizen und Wein bis zum Bersten gefüllt. Im Laderaum wird nur ein schmaler Gang für den Schiffszimmermann und den Smutje freigelassen.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 20,4 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 141 Quader [71] **Frachtraum:** 96 Quader

Besatzung: 25 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (mittschiffs, beweglich), 1 Hornisse

Die *Pelikan*

Bei der *Pelikan* handelt es sich um eine zweimastige Hylailer Karavelle, die seit einigen Jahren die aventurische Westküste befährt. Wie alle Karavellen ist sie hochseetauglich, so dass Kapitän Phrygaïos Syrtakis außer Küstensichtweite segelt. Damit umgeht er die meisten Piraten, da diese sich selten so weit aufs offene Meer hinauswagen.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 22,5 Schritt **Breite:** 6,7 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 141 Quader [70] **Frachtraum:** 90 Quader

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Besatzung: 25 M [Q13]

Preis: ca. 8.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen

KARAVELLE

Die *Morgentau*

Die *Morgentau* ist eine kleine Karavelle und segelt unter der Flagge der Horaskaiserlichen Marine. Ihr Heimathafen ist Belhanka. Sie wurde und wird des häufigeren für Fahrten in den Süden Aventuriens, vor allem den Kolonien San Ascabio und Neu-Bosparan, eingesetzt.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 20,4 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 141 Quader [71] **Frachtraum:** 96 Quader

Besatzung: 34 M + 6 G [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze achteraus, 1 Hornisse

Die *Iskaria*

Capitanya Favira's schlanke *Iskaria* ist eine dreimastige Perlenmeerkaravelle. Die vergrößerte Segelfläche verschafft ihr einen Vorteil gegenüber anderen Schiffen, wenn schwacher oder sehr schwacher Wind weht, was im Perlenmeer häufig der Fall ist. Wie alle Karavellen zeichnet sich die *Iskaria* durch Schnelligkeit, hohe Manövrierfähigkeit und einen passablen Frachtraum aus. Ihre Bewaffnung ist nicht beeindruckend, aber groß genug, um Angreifer die auf einen leichten Sieg hoffen dazu zu bewegen es sich noch einmal anders zu überlegen.

Die *Iskaria* ist eine respektable Donna der aventurischen Meere und wurde vor einem halben Jahrhundert in Mendena auf Kiel gelegt. Seither hat sie unzählige Male die Meere im Osten und Süden befahren, kennt jeden Hafen zwischen Neersand und Brabak und lag sogar schon in Thorwal vor Anker. Seit beinahe zwanzig Jahren wird sie von Favira auf ihren Fahrten begleitet. Die heutige Capitanya begann als Seejunkerin auf der *Iskaria*, die schon damals als Handelsschiff eingesetzt wurde, erkletterte die Offiziersränge und übernahm nach dem Tod des vorherigen Kapitäns vor vier Jahren das Kommando. Die *Iskaria* ist in ausgezeichnetem Zustand. Damit das so bleibt wandert ein guter Teil von Faviras gewinnen in die Säckel der Werftbesitzer von Brabak, Sylla und Khunchom. Dafür hat die Karavelle sie aber auch noch nie im Stich gelassen.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [105]

Länge: 22,9 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 148 Quader [74] **Frachtraum:** 115 Quader

Besatzung: 35 M + 10 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichte Rotze achteraus, 4 Hornissen

KARAVELLE

Die Glutherz

Die *Glutherz* ist ein auf allen südlichen Meeren gefürchtetes Piratenschiff. Was Sie so berüchtigt macht ist Ihr Kapitän: Dagon Lolonna, Zeremonienmeister und somit Anführer der Piraten vom Bund der schwarzen Schlange. Taucht die *Glutherz* mit Ihrer Flagge, auf Giftgrün eine schwarze Schlange, auf hat schon so mancher Matrose angefangen zu Efferd um Gnade zu beten.

Takelage: II (H1, H1, S1) [70]

Länge: 22,6 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 151 Quader [76] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 60 M/G/S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.300 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze (beweglich, Hauptdeck), 4 Hornissen

Die Korisande

Die *Korisande* ist eine einmastige Karavelle im Besitz von Waldron Zenkauskas. Als freier Händler besitzt er einen Handelsbrief von König Mizirion III von Brabak und unternimmt oft Fahrten für den königlichen Hof oder die Kaufmannsgilde in Brabak. Das Schiff wurde 980 BF in Brabak auf Kiel gelegt und fuhr 15 Jahre lang in der Königlichen Handelsflotte, bevor es zu einem Sonderpreis an Waldron Zenkauskas abgegeben wurde, der sich als wagemutiger Kapitän in Diensten des Königs hervorgetan hatte. Das Schiff besitzt einen Mast mit einem Dreieckssegel. Vorder- und Achterkastell geben dieser Schiffsklasse ihr typisches Aussehen. An der Spitze des 15 Schritt hohen, etwas bugwärts geneigten Mastes befindet sich ein Ausguck, ein sogenanntes Möwennest. Zwei Luken im Oberdeck führen zum Zwischendeck, auf dem sich die Mannschaftskajüte und die Kapitänskajüte befinden, und dem Unterdeck oder Kielraum hinab, der ganz als Laderaum benutzt wird. Teile des Zwischendecks können bei Bedarf ebenfalls als Laderaum genutzt werden.

Takelage: I (H1, S1) [60]

Länge: 24 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 160 Quader [80] **Frachtraum:** 105 Quader

Besatzung: 25 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

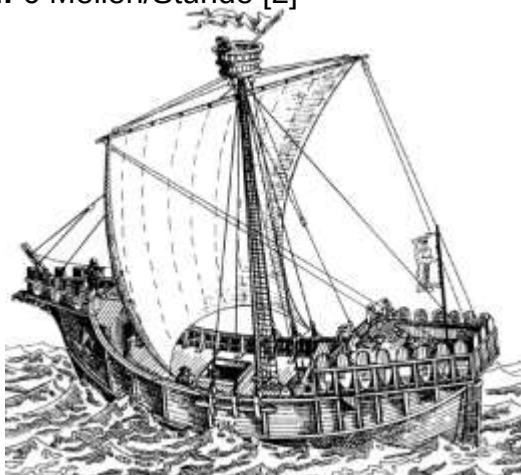
Preis: ca. 9.600 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KARAVELLE

Die Schwarze Svelinya

Das Flaggschiff des Mittelreichischen Handelshauses Marix ist die Perlenmeer-Karavelle *Schwarze Svelinya*. Unter dem Familienbanner, auf Grau eine schwarze Sphinx, hat das Schiff schon alle Häfen der Ostküste zwischen Neersand und Kannemünde besucht. Var Marix ist der stattliche (1,92 Schritt, schwarzes Haar, muskulös, tiefe Bassstimme) Kapitän der Schwarzen Svelinya und zugleich der Schwarm der Perricumer Damenwelt. Schon seit mehreren Jahren führt der heute 28jährige Junggselle die Handelsflotte seines Vaters an. Er zählt zu den bekanntesten und mutigsten Kapitänen der Hafenstadt und seine verwegenen Taten sind bereits jetzt legendär. Dabei ist er allerdings nicht der selbstlose Held, als der er in Perricum gerne verklärt wird, denn er hat die Gerissenheit und Skrupellosigkeit seines Vaters geerbt.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [135]

Länge: 22,2 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 161 Quader [81] **Frachtraum:** 107 Quader

Besatzung: 50 M + 10 G + [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 Hornissen

Die Efferdsbraut

Bei der *Efferdsbraut* handelt es sich um eine Karavelle die für Fahrten auf hoher See gedacht ist und die den Vorteil des Dreieckssegels, das im Perlenmeer das Kreuzen ermöglicht, mit dem Heckruder und dem senkrechten Achtersteven verbindet. Sie kann sehr hoch am Wind segeln, was die Gesamtfahrzeit deutlich verkürzt, und zeigt sich selbst widrigen Wind- und Strömungsverhältnissen gewachsen. Darüber hinaus eignet sie sich hervorragend zum Befahren von Flussläufen landeinwärts.

Vor über dreißig Jahren mit dem Namen *Gorm Lefiing* vom Stapel gelaufen, hat die Karavelle schon einige Besitzerwechsel hinter sich, bis sie nun schließlich nach einer Meuterei von Kapitänin Sobra Bars kommandiert wird. Ihre Bewaffnung ist nicht gerade beeindruckend, reicht aber aus, um Piraten oftmals zum Umdenken zu bringen. Sobra plant, dies zu erweitern, wenn sie einmal einen fähigen Geschützmeister gefunden hat.

Takelage: II (H2, H1, S1) [90]

Länge: 21,5 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 163 Quader [81] **Frachtraum:** 102 Quader

Besatzung: 37 M + 25 G + 15 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 10.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Harpunen-Aal voraus, 1 leichte Rotze (beweglich, mittschiffs), 4 Hornissen

KARAVELLE

Die *Graf Mondino von Belhanka*

Das Schiff stammt aus der Werft "Cabazzo Nachfahren" in Belhanka und zählt zu den schnellsten seiner Art, und die neue gräfin verwendet es immer dann, wenn es vor allem um Geschwindigkeit geht, nicht um Luxus und nicht um Tragekapazität. So hat die *Graf Mondino* schon viele Meere gesehen, denn mal holte Sie als Blockadebrecher Gewürze von den durch Al'Anfa blockierten Waldinseln, einmal wurde auf Bitten des Staatsministeriums ein horasischer Adliger und Teilnehmer des Schwertzuges aus dem belagerten Ilsur abgeholt - und nun wird der schnelle Dreimaster mit der fast furchtlosen Besatzung eben nordwärts segeln und die durch Thorwalsche Verbannte von der *Seestute* Entführten Personen zu befreien. Die Seefahrer kann kaum noch etwas erschrecken. So können die Matrosen Geschichten von Dämonenarchen und Seemonstrositäten erzählen die sich beunruhigend wenig nach Seemannsgarn anhören.

Takelage: III (H1, R2, H1, S1) [165]

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 170 Quader [85] **Frachtraum:** 115 Quader

Besatzung: 40 M [Q18]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 10.400 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus,
2 Hornissen



KARAVELLE

Die *Colga na Naomh*

Für eine Fahrt ins Gùldenland bestellte Isida Engstrand, Erbin des Familien-Handelsimperiums, in Belhanka einen großen Schnellsegler mit Masten, deren Höhe eine Durchfahrt unterhalb der Prinzessin-Emer-Brücke in Havena ermöglichte.

1003 BF lief das Schiff vom Stapel und wurde nach Havena überführt, wo die Karavelle ihre endgültige Takelung erhielt. Das Schiff erhielt den Namen *Colga na Naomh*. Die Segel wurden in albernischem Blau-Weiß gehalten und zudem, einem Brauch der Gùldenlandsegler entsprechend, mit dem Paradiesvogel des Aves bestickt. Die Galionsfigur zeigte einen Recken mit stolzgeschwellter Brust, der steineichene Rumpf wurde mit farbigem Werg abgedichtet.

Als die Karavelle am 3. Ingerimm 1003 BF mit geblähten Segeln auslief glich sie tatsächlich einem der stolzen Vögel aus den Regenwäldern Südaventuriens. Dann hörte man lange Zeit nichts mehr von ihr. Im Frühsommer 1008 BF näherte sich die Frist ihrem Ende, nach dem die *Colga* aus dem albernischen Schiffsregister gestrichen und die 55 Personen der Besatzung für tot erklärt werden sollten. Gerade noch rechtzeitig erreichte eine Nachricht Havena, dass die Karavelle in Brabak gestrandet sei.

Die Karavelle liegt seit Jahren im Hafen von Havena, um erneut als Expeditionsschiff ins Gùldenland oder andernorts zu dienen, doch findet sich keine Mannschaft, da die abergläubischen Seeleute fürchten, dass das Schiff seiner Besatzung Unglück bringt. Aber vielleicht finden sich - gegen eine entsprechend hohe Gewinnbeteiligung - einige Abenteurer, die behilflich sind, eine Besatzung zu sammeln und abermals in die Ferne zu fahren.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [165]

Länge: 24,6 Schritt **Breite:** 6,6 Schritt **Tiefgang:** 3,7 Schritt

Schiffsraum: 205 Quader [102] **Frachtraum:** 135 Quader

Besatzung: 50 M + 5 G [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen



KARAVELLE

Die *Redonda*

Bisher wurden Viermast-Karavellen fast ausschließlich auf der Droler Schiffswerft gebaut und die *Redonda* ist eine von ihnen. Umgehend nach ihrer Fertigstellung wurde sie von der Horaskaiserlichen Flotte in Dienst gestellt. Die *Redonda* ist speziell für den Einsatz fernab ihres Heimathafens ausgerüstet, um möglichst unabhängig agieren zu können. Nach der Ausrüstung bekam Kapitänin Genevieve Siamardis den Befehl zum Auslaufen, Kurs Südmeer. Zu den Aufgaben von Schiff und Mannschaft gehört der Schutz horasischer Handelsschiffe und des horasischen Kolonialbesitzes. Ferner versteht sich die junge Kommandantin darauf Piraten aufzuspüren, zu jagen und zur Strecke zu bringen. Nachdem ihr Vater, Kapitän eines unbewaffneten Handelsschiffes, von Seeräubern brutal getötet wurde, kennt sie für Piraten kein Pardon. Erkennungsmerkmal des Schiffes sind die farbenfrohen Abbildungen Droler Rosen auf den beiden Rahsegeln.

Takelage: IV (R2, H1, H1, H1, S1) [195]

Länge: 31,0 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 245 Quader [124] **Frachtraum:** 164 Quader

Besatzung: 70 M + 46 G + 20 S [Q17]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittelschwerer Aal voraus, 1 leichte Rotze achteraus,
6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die *Monzanith*

Das in Havena von Al'Anfanern beauftragte Schiff ähnelt den modernen Schnellseglern aus Belhanka, wurde aber in Details für die Hochseefahrt optimiert. Die verwindungssteife Bauweise des Steineichenrumpfes hält jedem Sturm stand und erlaubt schnelle und enge Manöver. Zwischen Bug und Heck herrscht Schwärze: dunkle Segel, düstere Planken, schwarze Uniformen der Seekrieger. Selbst die Galionsfigur, ein Rabenkopf, besteht aus Mohagoni und trägt Augen aus dem Namensgebenden Edelstein. Das Schiff von Capitano Coragon Kugres beherbergt neben den disziplinierten Seefahrern auch Gelehrte und nautisch erfahrene Magier der Halle der Erleuchtung; über allem liegt der Schatten zweier Kahlrasierter Borongeweiheter. Die Söldlinge lauschen dem Gebrüll eines aufhetzenden Korgeweiheten. Die Kapitänskajüte beherbergt empfindliche Winkelmessgeräte und eine "Satinavsauge" genannte Uhr.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [170]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 8,1 Schritt **Tiefgang:** 4 Schritt

Schiffsraum: 305 Quader [152] **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 55 M + 25 G + 15 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze voraus, 1 mittlere Rotze achteraus, 6 leichte Rotzen
(3 pro Breitseite), 4 Hornissen; Hylailer Feuer wird mitgeführt

KARRACKE

Die *Swafnirs Rache*

Die *Swafnirs Rache* ist für eine Karracke ausgesprochen schnell und wendig. Ihre eleganten Linien und ihre flachen, gestuften Trutzen erinnern fast schon an eine Schivone. Die als *Yaquiria* in Kuslik vom Stapel gelaufene *Rache* ist ein gutes Beispiel Kusliker Schiffsbaukunst. Als Kapitänin Harika das Schiff vor vier Jahren übernahm, ließ sie es - auf Kosten der Kaiserin, wie man munkelt - vollkommen neu ausstatten und moderner takeln. Seitdem hat die *Rache*, deren blaue Segel ein weißer Pottwal schmückt, bereits die Häfen von Paavi, Port Stoorrebrandt und Festum angelaufen - also fast die gesamte bekannte Welt - und dabei kein einziges Mal nennenswerten Schaden erlitten.

Die Kapitänin Harika ist mit ihrer Mannschaft, zu der auch einige Gelehrte und Hesinde-Adepten gehören, häufig im Perlenmeer unterwegs um neue Inseln zu entdecken - vielleicht sogar ein neues Land. Wenn auf diesen Fahrten ein Pirat oder eine Al'Anfaner Galeere so unvorsichtig ist, den Weg der *Swafnirs Rache* zu kreuzen, so ist es der Kapitänin Harika nur recht. Irgendwie müssen die Expeditionen ja finanziert werden.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 27 Schritt **Breite:** 10,6 Schritt **Tiefgang:** 4,2 Schritt

Schiffsraum: 400 Quader [200] **Frachtraum:** 230 Quader

Besatzung: 78 M + 92 G + 16 S [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

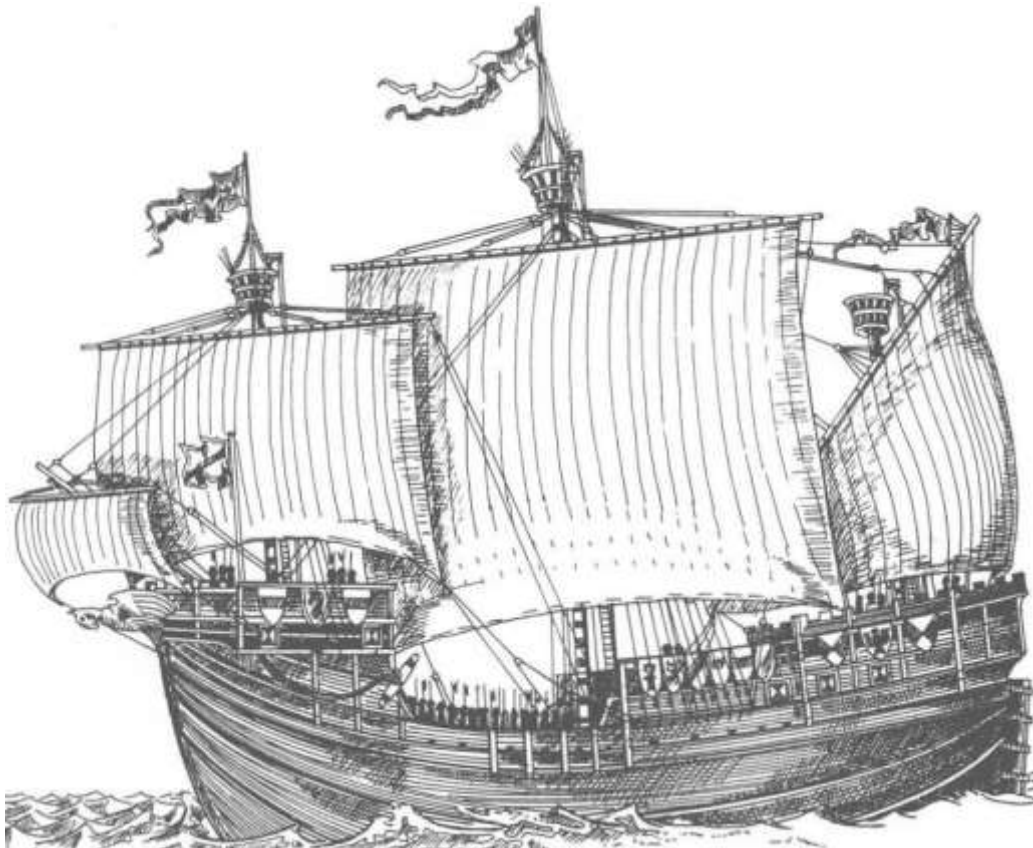
Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 8 mittelschwere Rotzen und 8 leichte Aale (je 2+2 pro Trutzenseite),
2 schwere Rotzen voraus auf der Vordertrutz, 1 schwenkbarer
Harpun-Aal, 6 Hornissen



KARRACKE

Die Wappen von Kuslik

Nachdem die *Fürchtenichts*, das Symbol horasischer Seeherrschaft, ausgemustert wurde und nun als Gefängnisschiff Dienst tut, riefen insbesondere die Kusliker Schiffsbauer auf, neue Karracken zu bauen. Als erste neue Karracke lief die *Wappen von Kuslik* vom Stapel. Das Anliegen der Kusliker Schiffsbaumeister war es ein Schiff zu entwickeln, das über bessere Segeleigenschaften und Manövrierbarkeit verfügen sollte. Zu diesem Zweck wurde viel Wert auf Ausgewogenheit bei der Rumpf- und Aufbautenauslegung gelegt. Die Erfahrungen beim Bau von Schivonen und Schivonellas flossen in die Konstruktion ein. Die *Wappen von Kuslik* wird von dem erfahrenen Kusliker Kapitän Gratiano Linari kommandiert und ist Teil der horasischcn Heimatflotte. Sie wird insbesondere zur Abwehr von thorwalschen Piraten eingesetzt und verfügt daher über einen Bordmagier aus Bethana.

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1) [210]

Länge: 34,5 Schritt **Breite:** 12,5 Schritt **Tiefgang:** 5,25 Schritt

Schiffsraum: 755 Quader [378] **Frachtraum:** 504 Quader

Besatzung: 124 M + 102 G + 60 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 Härte: 1

Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 pro Breitseite) und 4 mittelschwere Aale (2 pro Breitseite), 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 10 Hornissen



KARRACKE

Die Prinz Sirlan

Die *Prinz Sirlan* ist ein Koloss. Die Vorder- und Achtertrutze ragen hoch auf, vier mächtige Masten tragen die Segel, die dieses Schiff vorantreiben sollen, und eine Unzahl von Stückpforten verheißen für etwaige Gegner nichts Gutes. Vor mehr als zwanzig Jahren für die horaskaiserliche Marine gebaut, wird das Schiff aber heute als zu schwerfällig angesehen, um mit den modernen Galeonen mitzuhalten oder gar Südmeerpiraten und Thorwaler über die Meere zu jagen. Daher wurden etliche Geschütze entfernt und das Schiff dient nun als bewaffnetes Transportschiff. In der Seeschlacht von Phrygaios gegen die alanfanische Flotte konnte sich diese Bastion des Meeres aber noch einmal bewähren.

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1) [210]

Länge: 34,5 Schritt **Breite:** 12,5 Schritt **Tiefgang:** 5,25 Schritt

Schiffsraum: 755 Quader [378] **Frachtraum:** 522 Quader

Besatzung: 115 M + 72 G + 20 S [Q15]/ 115 M + 120 G + 40 S [Q16]*

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 55.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite),
2 mittelschwere Rotzen achteraus, 4 Hornissen

Bewaffnung*: 2 schwere Rotzen voraus, 16 mittelschwere Rotzen (8 pro Breitseite),
2 mittelschwere Rotzen achteraus, 8 Hornissen

*Die zweiten Werte gelten für die Zeit als die *Prinz Sirlan* aktives Kriegsschiff war.



KARRACKE

Die Fürchtenichts

Dieses schwimmende Monstrum wurde dereinst in Grangor auf Kiel gelegt. Sie wurde jedoch inzwischen von der Entwicklung überholt. Seit nunmehr vier Jahren dümpelt sie auf der Reede von San Ascanio vor sich hin obwohl sie das Flaggschiff der Südflotte des Lieblichen Feldes ist und den Admiralsstander vom Admiral der Südflotte trägt. Sie ist den Bedingungen moderner Seegefechte nicht mehr gewachsen denn Sie könnte zu leicht ausmanövriert und aus sicherer Entfernung in Stücke geschossen werden. Eine Schmach für solch ein stolzes Schiff, dessen Trutzen sich mehr als Zehn Schritt über das Wasser erheben und das vor Geschützen nur so strotzt.

Die einzige Seeschlacht, in der sich die *Furchtenichts* bewähren konnte, fand südlich von Maraskan statt als sie von einem Flottenbesuch in Festum zurückkehrte und von sechs Thalukken unbekannter Herkunft angegriffen wurde. Der Heimathafen der Thalukken konnte nie ermittelt werden, da sich alle sechs Schiffe binnen einer halben Stunde mit Mann und Maus auf dem Grund des Perlenmeeres befanden!

Takelage: IV (R3, R3, R2, H1) [245]

Länge: 39,4 Schritt **Breite:** 14,3 Schritt **Tiefgang:** 5,7 Schritt

Schiffsraum: 1070 Quader [535] **Frachtraum:** 630 Quader

Besatzung: 166 M + 152 G + 100 S [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

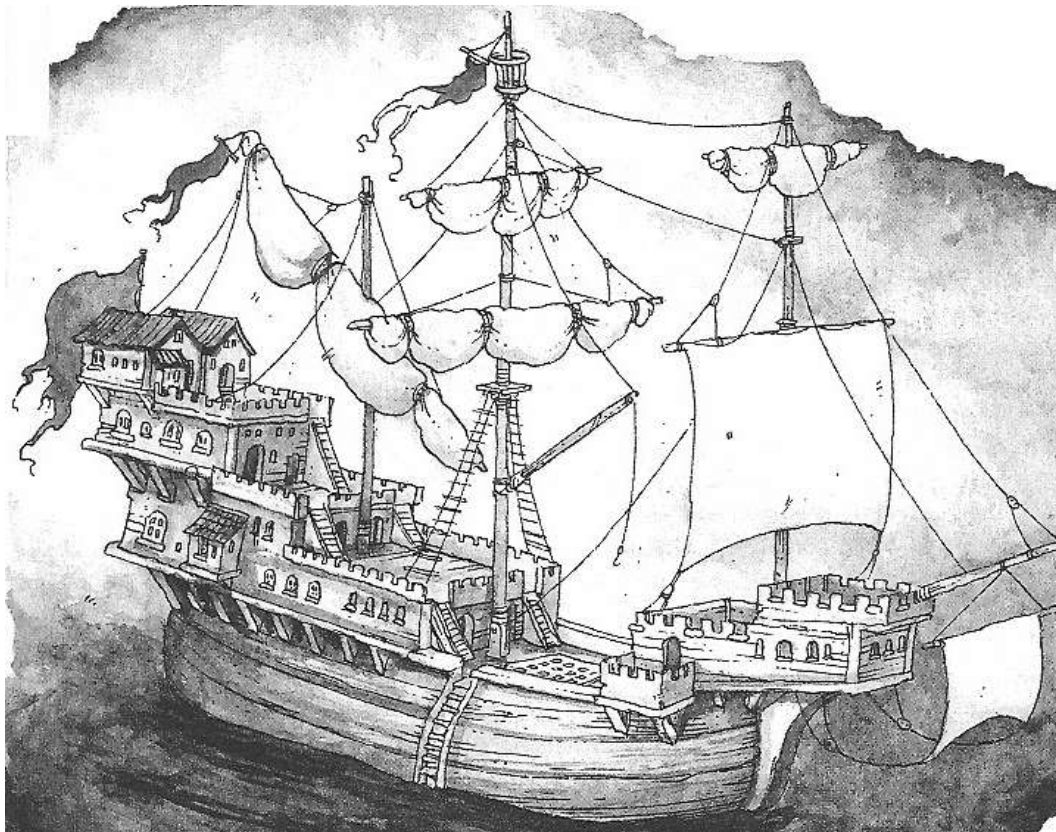
Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 schwere Rotzen, 8 mittelschwere Rotzen und 8 leichte Aale (1+2+2 pro Trutzenseite) 2 schwere Aale voraus, 2 schwere und 2 leichte Aale achteraus, 2 Harpun-Aale, 12 Hornissen



KARRACKE

Die Fürchtenichts

Im folgenden ist die Fürchtenichts nach Ihrer Außerdienststellung als Militärschiff und Ihrer neuen Aufgabe als Gefängnisschiff beschrieben.

Dieses schwimmende Monstrum galt einst als das größte und bestbewaffnete Kriegsschiff, das die Meere um Aventurien befährt. Die *Fürchtenichts* wurde vor vielen Jahren in Grangor auf Kiel gelegt - und inzwischen von der Entwicklung im Schiffsbau überholt. Die *Fürchtenichts* ist den Bedingungen moderner Seegefechte nicht mehr gewachsen. Sie könnte zu leicht ausmanövriert und aus sicherer Entfernung in Stücke geschossen werden. Eine Schmach für solch ein stolzes Schiff, dessen Trutzen sich mehr als zehn

Die einzige Seeschlacht, in der sich die Fürchtenichts bewähren konnte, fand südlich von Maraskan statt, als sie von einem Flottenbesuch in Festum zurückkehrte und sechs angreifende Thalukken binnen einer halben Stunde mit Mann und Maus auf dem Grund des Perlenmeeres schickte. Die Ausmusterung war eine Schmach für das stolze Schiff, dessen Trutzen sich mehr als zehn Schritt über das Wasser erheben und das vor dem Umbau vor Geschützen nur so strotzte.

Heute dient sie als schwimmendes Gefängnis und transportiert von Grangor aus Gefangene für Arbeitsdienste in die Kolonien und in das Crongefängnis. Eng gepfercht machen die Sträflinge ihre - meist letzte - Reise im muffigen und stinkenden Rumpf des Schiffes, bevor sie in der Ferne von Bord gelassen werden. Die *Fürchtenichts* ist auf ihren Fahrten meistens unterbesetzt, da kein Matrose und kein Soldat freiwillig auf dem entehrten Schiff seinen Dienst verrichten mag.

Takelage: IV (R2, R2, R2, H1) [245]

Länge: 39,4 Schritt **Breite:** 14,3 Schritt **Tiefgang:** 5,7 Schritt

Schiffsraum: 1070 Quader [535] **Frachtraum:** 630 Quader

Besatzung: 120 M + 60 G + 40 S [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen (1 pro Breitseite auf der Trutz), 4 leichte Aale (2 pro Breitseite auf der Trutz), 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 12 Hornissen



KOGGE

Die *Elchreiter*

Diese Kogge befindet sich seit vielen Jahren im Besitz ihres Kapitäns, des innovationsfreudigen Freiherrn Reuben von Balgerick, der die *Elchreiter* günstig erwarb und nach seinen Vorstellungen umbauen ließ. Ungewöhnlich ist der zweite, havenisch getakelte Mast, der die Segeleigenschaften des ehemaligen Frachtseglers entscheidend verbesserte, sowie die verstärkte Vordertrutz, auf der ein Harpun-Aal montiert wurde. Kapitän von Balgerick setzt das in Neersand beheimatete Schiff für die Jagd auf diverse Großfische ein, die er mit der Harpune erlegt und mit zwei Beibooten an Bord holt. Bisweilen fährt die Kogge auch als Flaggschiff einer größeren Fischereiflotte aus, wenn es gilt, im Sommer Wale und Großhaie vor der Insel Rulat zu jagen.

Vom eingefahrenen Gewinn muss von Balgerick kleinere Siedlungen im Überwals unterstützen, eine Auflage, die er zusammen mit seinem Schiff erwarb. Wenn auch die *Elchreiter* nicht sonderlich beweglich ist, so hat Kapitän von Balgerick es doch des öfteren geschafft, an der Küste des Nordostkontinents entlangzufahren und sich so zu einem der wenigen Kenner des nördlichsten Perlenmeers zu entwickeln. Für seine wagemutigen Fahrten gen Osten sucht er immer wieder Abenteurer, die bereit sind, für wenig Heuer auf die Risiken einer solchen Expedition einzugehen.

Takelage: II (R1, H1) [90]

Länge: 24,1 Schritt **Breite:** 8,1 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 195 Quader [97]

Frachtraum: 132 Quader

Besatzung: 34 M + 5 G [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: 11.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus



KOGGE

Die *Paradiesvogel*

Die *Paradiesvogel* fuhr viele Jahre unter dem Namen *Stern von Riva* als Handelsschiff zur See. Kapitän Efmund Mersenburg ist zugleich Eigner des Schiffes. Vor einiger Zeit konnte die Avesgeweihte Silja Aversa den Kapitän überreden das Kaufmannsleben für das Abenteuer einer Entdeckungsfahrt nach Swafnirland aufzugeben. Also benannte Kapitän Efmund Mersenburg die *Stern von Riva* kurzerhand in *Paradiesvogel* um, suchte sich eine ähnlich gesinnte Mannschaft und fährt die Häfen am Meer der Sieben Winde ab. Er finanziert die ganze Unternehmung, den Traum von unentdeckten Ufern, aus seinen stattlichen Ersparnissen. Das Schiff ist eine unbewaffnete, einmastige Kogge mit einem großen Rahsegel am Mast, schwerfällig, bauchig und in der Lage, viele Passagiere und Waren zu transportieren. Das Deck weist hohe Trutzen an Bug und Heck auf, am Heck befindet sich auch das Ruder, allerdings unter Deck. Überall hängen Hängematten, Strohlager bedecken den Boden, bei gutem Wetter ist das Großdeck von Passagieren belagert, bei schlechtem Wetter kauern sie sich in die unteren Räume und hocken um kleine Lämpchen. Die Gewalt des Meeres knarrt dort unten gegen die hölzernen Planken und so manch einer mit Meeres- oder Raumangst hält es schwerlich in den unteren Räumen aus.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 27,2 Schritt **Breite:** 8,3 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 223 Quader [111]

Frachtraum: 144 Quader

Besatzung: 32 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 15 **Härte:** 1

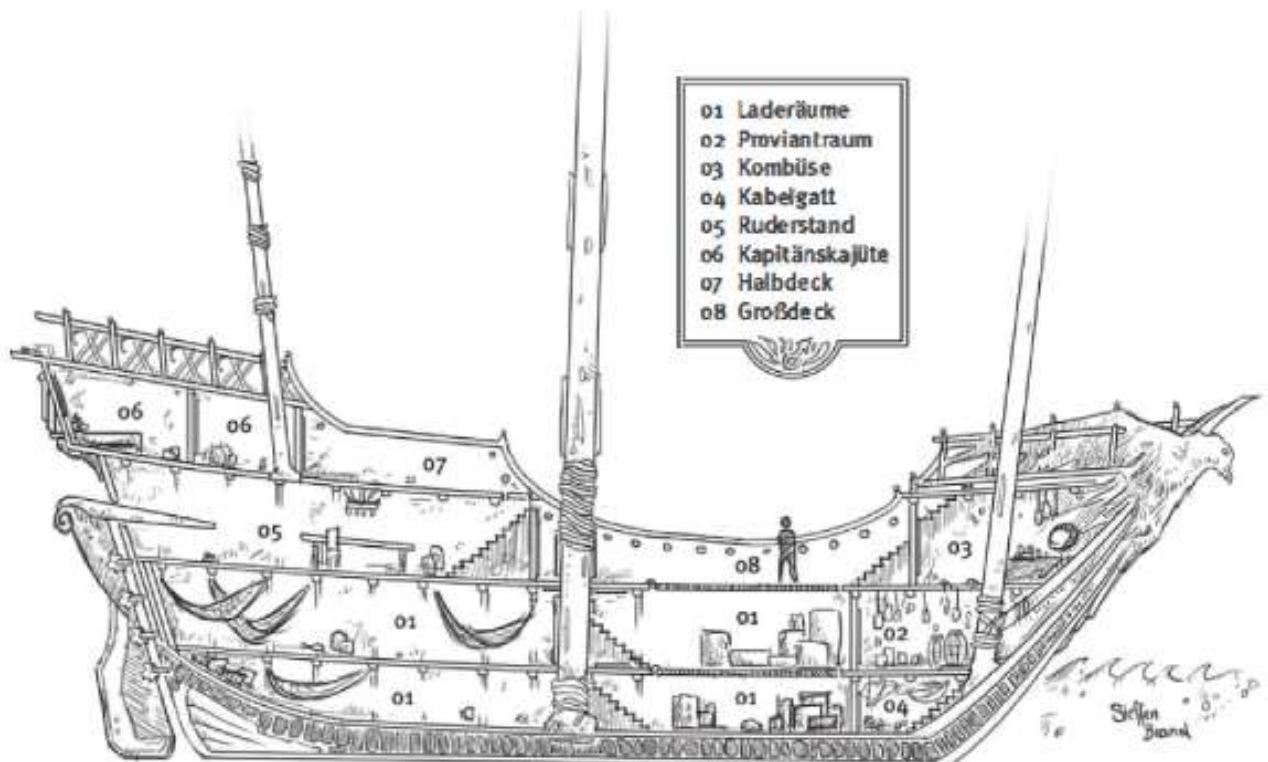
Preis: ca. 14.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



KOGGE

Die Adler von Salza

Die *Adler* ist die größte Kogge Nostrias. Nach dem Tod König Kasimirs haben mehrere nostrische Kaufleute die Anteilsscheine an dem Handelsschiff erworben. Für eine Kogge ist sie in der Tat recht groß. Sie besitzt Trutzen, die fest mit dem Rumpf verbunden sind, und verfügt über einen Mastkorb.

Unter dem Befehl von Kapitänin Geralde Jalinger hat das Schiff schon Fahrten nach Paavi und Festum unternommen. Im Winter 1004 BF wurde sie nördlich von Enqui von treibenden Eismassen eingeschlossen und wäre beinahe zerquetscht worden. Nur der Umstand, dass Kapitänin Jalinger einen Teil der Ladung aufs Eis schaffen und den Mast demontieren ließ, verdankt die *Adler* ihre Rettung. Die dicken Eisschollen schoben sich unter den Rumpf des erleichterten Schiffs und hoben es an. Die Kogge wurde nur leicht am Rumpf beschädigt. Die Mannschaft marschierte daraufhin zur Küste, bemannte mehrere Dachsschlitten und rettete einen Großteil der Ladung. Ende Tsä 1004 BF konnte sogar das Schiff wieder flott gemacht werden und zur Reparatur in den Hafen von Enqui geschleppt werden. Mit Piraten hatte die *Adler* bisher wenig Ärger, aber zur Sicherheit führt sie stets einige Geschütze mit. Im Jahr 1026 BF übernahm Kapitän Kasperhaid Hugendam das Kommando über die generalüberholte Kogge und bereist die Häfen von Riva bis Khunchom.

Takelage: I (R1) [50]

Länge: 29,1 Schritt **Breite:** 8,2 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 254 Quader [127] **Frachtraum:** 168 Quader

Besatzung: 30 M + 26 G [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 16 **Härte:** 1

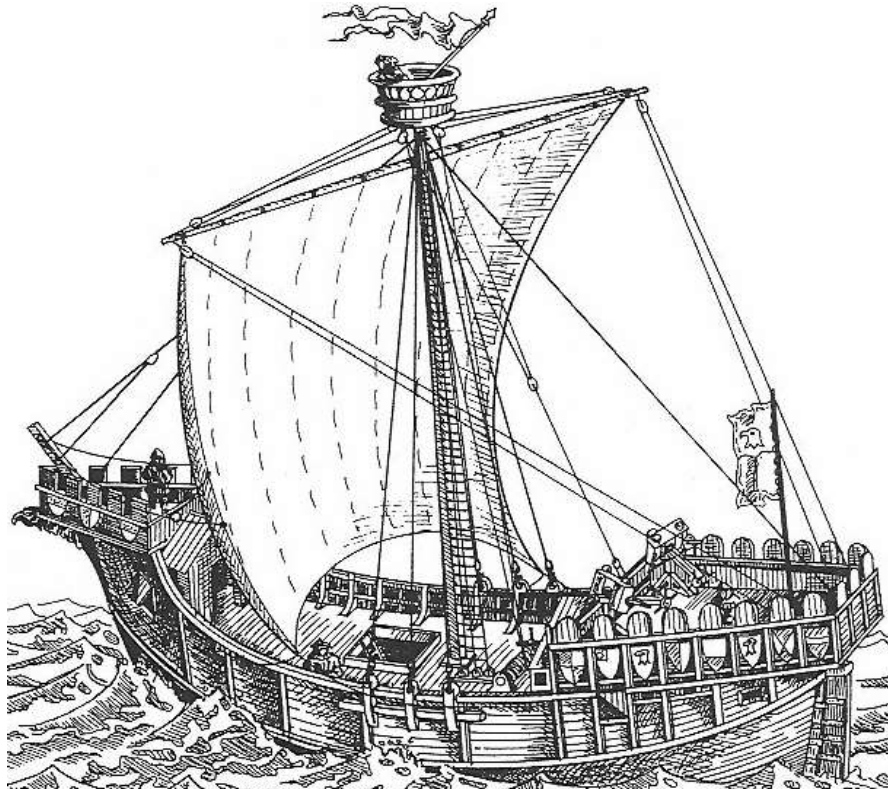
Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen, 2 leichte Aale



HOLKEN

Die *Milzenis*

Benannt nach dem Riesen, der den großen Bornwald sein Zuhause nennt, war die *Milzenis* einst das größte Schiff seiner Art und gehört auch heute noch zu den größten: ein schwerbewaffneter Holken, der auf Grund seiner Bewaffnung auch ohne Begleitschiffe eingesetzt wird. Auf der *Milzenis* werden wertvolle Waren nach Port Stoerrebrandt oder um das Kap Brabak herum befördert. Nur wenige Piraten wagen einen Überfall auf den Holken.

Diese Aufgabe erfüllt die *Milzenis* seit mehr als 25 Jahren tadellos, wenn auch mittlerweile unter seiner vierten Kapitänin Helvia von Firunen. Ihre Vorgänger sind beim Kampf gegen thalusische Piraten, alanfanische Biremen und mendenische Seeräuber gefallen, wobei jeder Angriff durch die überlegene Feuerkraft des Holken schlussendlich abgewehrt werden konnte. Kein Wunder also, dass der Name des Schiffes im Bornland als Synonym für die Freiheit des Seehandels gilt.

Takelage: III (R1, R2, H1) [155]

Länge: 38,5 Schritt **Breite:** 14 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 808 Quader [404]

Frachtraum: 520 Quader

Besatzung: 118 M + 77 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 52.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (2 +2 pro Breitseite), 6 leichte Aale (3 voraus, 3 achteraus), 6 Hornissen



POTTE

Die *Rondrikan*

Die *Rondrikan* ist eine eher kleine, aber dafür flinke Potte im Dienste eines Festumer Handelsherren, die entlang der gesamten aventurischen Ostküste operiert. Meist hat sie Edelwaren aus Meridiana oder von den Waldinseln geladen, der recht abenteuerlustige Kaufmann schickt sein Schiff jedoch oft auch an ungewöhnliche Orte, wenn er sich davon ein besonders lukratives Geschäft erhofft.

Takelage: I (R1) [45]

Länge: 21,2 Schritt **Breite:** 7,1 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 160 Quader [80] **Frachtraum:** 105 Quader

Besatzung: 16 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse auf der Achtertrutz

Die *Heilige Elida XVI*

Diese Potte ist ein typisches Beispiel für die vielen Kornschiffe, die auf dem Meer der Sieben Winde und dem Perlenmeer zu finden sind. Die *Heilige Elida* gehört der Brabaker Reederei Geraucis und befährt unter ihrem neuen Kapitän Diago Bukaris Yoridios die Route zwischen Havena und Khunchom. Diago Yoridios ist der älteste Sohn des früheren Kapitäns Bukaris Yoridios und kennt die Potte seit seiner Kindheit. Weinkrüge, Amphoren und Korn gehören zu den Lasten, die die *Elida* am häufigsten transportiert; gelegentlich wird der Salzgeruch des Meeres von den unangenehmen Ausdünstungen von Schafen, Ziegen und Schweinen überlagert, wenn lebendes Vieh transportiert wird.

Takelage: I (R1, T2, S1) [80]

Länge: 31,2 Schritt **Breite:** 7,9 Schritt **Tiefgang:** 4,1 Schritt

Schiffsraum: 336 Quader [168] **Frachtraum:** 269 Quader

Besatzung: 28 M [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 12 **Härte:** 0

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



THALUKKE

Die *Blutdurst*

Die *Blutdurst* ist eine kleine, Einmastige Thalukke in Piratenhand. Für gewöhnlich ist sie in der Straße von Sylla auf Jagd nach leichter Beute.

Takelage: I (H1, S1) [50]

Länge: 17,4 Schritt **Breite:** 3,5 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 34 Quader [17] **Frachtraum:** 21 Quader

Besatzung: 14 M + 4 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze im Bug

Die *Tigerhai*

In den ärmeren Städten des Südens von Selem bis Charypso sind Schiffe fast unerschwinglich, und selbst die wenigen Besitzenden können es sich nicht leisten, eine Thalukke ausschließlich als Handelschiff oder nur als Kriegsschiff einzusetzen. Die als 'Haie von Sylla' bekannten Freibeuter sind aus dieser Lage entstanden: Einerseits müssen fast alle Annehmlichkeiten der Zivilisation und selbst lebensnotwendige Dinge aus anderen Städten importiert und die wenigen Waren aus eigener Produktion im Ausland verkauft werden. Andererseits musste man sich gegen die Übergriffe des Erzfeindes Charypso sowie nach wie vor des viel gefährlicheren Al'Anfa zur Wehr setzen, aber auch die Konkurrenz aus Brabak, Selem und Thalusa kurz halten. So weiß Kapitänin Dendra Alschera, Sproß der reichsten Familie Syllas und Kapitänin der *Tigerhai*, wenn sie aufbricht nicht ob sie ihre Ladung unbehelligt an den Bestimmungsort bringen kann, ob sie sie unterwegs mit Beute aufstocken kann oder ob sie alles verlieren wird. Der aufgemalte Haikopf mit dem aufgerissenen Maul am Bug lässt das kleine Segelschiff tatsächlich wie einen gefährlichen Raubfisch aussehen - aber auch Haie werden gejagt ...

Takelage: I (H1) [40]

Länge: 18,3 Schritt **Breite:** 3,9 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [17] **Frachtraum:** 25 Quader

Besatzung: 14 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



THALUKKE

Die *Wogenblitz*

Vom Krähenneest einer Karracke aus betrachtet, wirkt die Thalukke *Wogenblitz* wie eine Nusschale. Doch das einmastige Schiff ist ausgesprochen wendig und so klein, dass gegnerische Richtschützen kaum eine Chance haben, es zu treffen. Dscherim Al'Idlara, eine gebürtige Syllanerin, ist zugleich Eignerin und Kapitänin des Schiffes. Da sie nicht viel von Männern hält besteht Ihre Mannschaft ausschließlich aus Frauen. Schiff und mAnnshcfat sind zwischen den Hafenstädten Kannemünde und Sylla anzutreffen wo sie zumeist der Freibeuterei nachgehen.

Takelage: I (H1) [35]

Länge: 19,0 Schritt **Breite:** 3,8 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 41 Quader [20] **Frachtraum:** 27 Quader

Besatzung: 19 M + 6 G [Q16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: 5.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze mittschiffs, drehbar

Die *Tiger von Maraskan*

Das Schiff von Kodnas Han, die *Tiger von Maraskan* (III, würde ein Spötter hinzufügen), ist eine Thalukke, die ihre Kraft eher aus der Beweglichkeit als aus übermäßiger Bewaffnung zieht. Dennoch hat sie in den letzten Jahren – nicht zuletzt durch die Bordmaga – an Kampfkraft gewonnen. Kodnas' Ruf und die zu allem entschlossene Mannschaft lehren den Feinden zusätzlich das Fürchten.

Takelage: II (H1, H1) [75]

Länge: 22 Schritt **Breite:** 4 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 50 Quader [25] **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 48 M [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

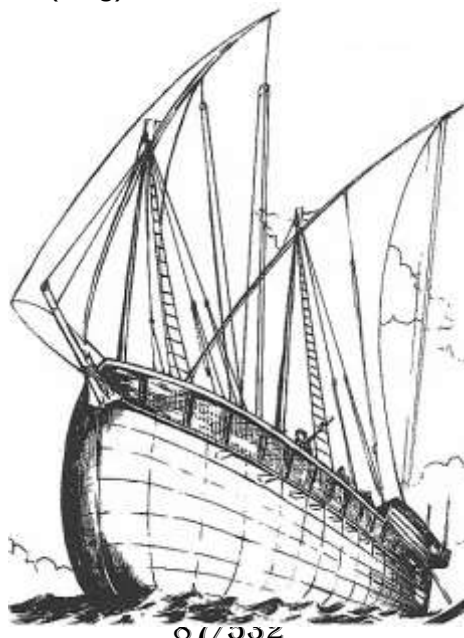
Preis: ca. 3.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (Bug)



THALUKKE

Die *Djahjan*

Die *Djahjan* besitzt drei ausgebleichte Havenasegel, ist 24 Schritt lang und 5 Schritt breit. Das schlanke Schiff mit schmalem Rumpf und spitzem Heck ist ein schneller, wendiger Segler und wird über ein Seitenruder gesteuert. Dies macht es zu einem idealen Piraten- und Schmugglerschiff. Wie andere tulamidische Schiffsarten kennt diese Thalukke keine Schiffsaufbauten und hat auch keine Galionsfigur. Nur am Heck befindet sich eine kleine Hütte, die von Kapitän Marhabal bewohnt wird. Das Schiff befährt vorwiegend den Maraskansund und betreibt Schmuggel zwischen Maraskan und Khunchom.

Takelage: III (H1, H1, H1) [110]

Länge: 24 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 81 Quader [40] **Frachtraum:** 52 Quader

Besatzung: 36 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen

Die *Rastullahs Zorn*

Der gefürchtete Pirat El Harkir, der 'Fluch des Perlenmeers', hat im Lauf seiner Karriere bereits einige Schiffe geführt. Sein heutiges Flaggschiff ist eine dreimastige Thalukke die in jeder Hinsicht als Piratenschiff ausgelegt wurde dessen drohender Anblick die Opfer zur schnellen Aufgabe zwingen soll. Die drei unterschiedlich großen Havena-Segel sind im tiefen Rot des benbukkulischen Lotos gefärbt, nicht mit dem Blut seiner Opfer, wie viele Schauermärchen behaupten. Obwohl bei diesem Schiffstyp unüblich, sind zu den Masten Wanten gespannt, in denen die Seeleute bei einem Angriff wie gierige Raubvögel hängen. Die Spiere, die aus dem Bug ragt, wurde mit einem kleinen Steg belegt, auf dem beim Entern bis zu drei Piraten sprungbereit stehen können. Im hinteren Schiffsdrittel erhebt sich ein trutzenartiges zweites Deck, von dessen erhöhter Position aus die Kurzbogenschützen ein besseres Schussfeld haben.

Die größte Gefahr und Wirkung aber geht von El Harkirs neuem Schiffszauberer aus. Dieser steht meist auf dem Achterdeck und bekämpft die Mannschaft des gegnerischen Schiffes mit Hilfe seiner arkanen Fähigkeiten. Er trat die Nachfolge des alten Schiffsmagiers an, eines langjährigen Begleiters El Harkirs, der zu den Borbaradianern überlief. El Harkir wurde für seine Verdienste vom Kalifen Malkillah III. zum Sultan ernannt. Aber anstatt das angenehme Leben in seinem Palast zu Mherwed zu genießen, kommandiert er von Bord der *Rastullahs Zorn* seine Korsarenflotte gegen das verhasste Al'Anfa und die Piraten.

Takelage: III (H1, H1, H1) [110]

Länge: 26,2 Schritt **Breite:** 4,7 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader [42] **Frachtraum:** 49 Quader

Besatzung: 52 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: 6.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

THALUKKE

Die Das Pfeffersäckchen

Die kleine Thalukke hat schon einige Jahre auf dem Buckel, hat den Besitzer Stover und seine Kapitäne aber noch nie enttäuscht. Es spielte bereits kurz nach Retos Maraskanfeldzug vor vielen Jahrzehnten eine wichtige Rolle beim Schmuggeln. Stover hat der Thalukke diesen spöttischen Namen gegeben, da vor allem Khunchomer und maraskanischer Pfeffer damit transportiert wurde. Ein Dutzend Kapitäne hatte das Pfeffersäckchen schon erlebt und auch wenn viele von ihnen schon in Efferds feuchtem Grab eingekehrt sind, segelt das kleine Schiff noch immer auf den Meeren Aventuriens.

Takelage: III (H1, H1, H1) [130]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader [41]

Frachtraum: 49 Quader

Besatzung: 50 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen, 2 leichte Rotzen



DIE SAFURA

Die *Safura* ist eine Thalukke von kleineren Ausmaßen, jedoch mit drei Masten. Früher ein Handelsschiff segelt sie heute unter Piratenflagge. Sie wurde mit zwei Hornissen an der Back- und Steuerbordseite und einer leichten Rotze am Heck bestückt, mit der Verfolger beschossen werden können. Adhrak, der Kapitän des Schiffes nachdem er es durch eine Meuterei an sich gebracht hat, ist allerdings nicht auf ein langes Seegefecht aus, sondern setzt schnellstmöglich Kurs zum Entern.

Takelage: III (H1, H1, H1) [115]

Länge: 22 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader [41] **Frachtraum:** 53 Quader

Besatzung: 40 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen, 1 leichte Rotze

Die Ysgalla

Bei der Ysgalla handelt es sich um eine typische Thalukke, wie sie im ganzen tulamidischen Raum vorkommt. In der Regel befördert Sie bis zu 15 Passagiere. Das Schiff hat drei Masten, die havenisch mit Dreieckssegeln getakelt sind. Das Unterdeck ist in drei Bereiche unterteilt. Der Heckbereich ist für Passagiere verboten und durch eine Holzwand mit einfacher Tür und simplem Schloss vom restlichen Bereich getrennt. In der Mitte sind die Hängematten der Matrosen untergebracht und im vorderen Frachtraum befinden sich die Hängematten der Passagiere. Die persönlichen Gegenstände werden zwischen den Kisten verstaut und stapeln sich teilweise bis unter die Hängematten. Es ist nur wenig Platz vorhanden und zum Gehen verbleibt ein schmaler Gang, in dem sich gerade zwei Leute aneinander vorbei zwängen können, solange keiner der Masten im Weg ist. Dafür gibt es überall Platz zum Sitzen auf Kisten und Körben. Sollten sich höher gestellte oder besonders gut zahlende Persönlichkeiten wie Geweihte, Magier oder Adlige unter den Passagieren befinden, wird der Kapitän für diese Platz in seiner Kajüte frei machen.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader [41] **Frachtraum:** 55 Quader

Besatzung: 10 M + 6 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

THALUKKE

Die *Blume von Khunchom*

Bei der *Blume von Khunchom* handelt es sich um eine etwas kleinere Zweimast-Thalukke von 23 Schritt Länge und einer Besatzung von 22 Männern und Frauen. Das Schiff ist nicht so schlank und schnittig wie mach andere Thalukken, der bauchigere Schiffsleib bietet allerdings auch entsprechend mehr Frachtraum. Zudem ist die *Blume von Khunchom* mit – sehr kleinen! – Kajüten in Bug und Heck ausgerüstet; ein Umbau, den Kapitän Fejsal ibn Mushkarid vorgenommen hat, nachdem sich herausstellte, daß der Transport von Passagieren durchaus ein lukratives Geschäft sein kann und es mithin rechtfertigt, dafür auf ein Stück Laderaum zu verzichten.

Da die *Blume von Khunchom* hochseetüchtig ist, muß sie nicht umständlich der Küstenlinie des Selemgrunds folgen wenn Sie ihrer auf ihrer üblichen Handelsroute von Khunchom und zurück segelt. Das spart nicht nur Zeit, es verringert auch die Gefahr auf Piraten zu treffen die meisten in Küstennähe unterwegs sind und auf Ahnungs- und Schutzlose Handelsschiffe lauen.

Takelage: II (H1, H1) [85]

Länge: 23 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 88 Quader [44] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 22 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.300 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



THALUKKE

Die *Cheria*

Mit drei Masten und über 100 Quadern Schiffsraum gehört die *Cheria* zu den größeren Thalukken. Doch nicht wegen Ihrer Größe ist dieses Schiff mit Ihrer Flaggen die auf schwarzem Grund zwei gekreuzte silberne Khunchomer zeugt berühmt. Vielmehr ist die Thalukke deswegen in allen Häfen zwischen Al'Anfa und Khunchom bekannt weil sie unter dem Kommando von Al Abrah, dem Kapudan Pascha, ist. Als Kapudan Pascha wird der oberste Befehlshaber der Flotte des Kalifats bezeichnet. Einst wurde der Titel vom Kalifen an einen Rastullahgläubigen Freibeuter und Korsaren verliehen. Doch hat sich das gewandelt und auch wenn Al Abrah Rastullah verehrt und von seinen Beutezügen spenden an Rastullah in das Kalifat gibt so ist er doch eher ein Pirat. Der Titel Kapudan Pascha ging auch nicht vom Kalifen an ihn sondern wurde ihm von den anderen Rastullahgläubigen Korsaren/Piraten wegen seiner Erfolge zugesprochen. Diese Erfolge hielten und halten den Doch soll nicht verschwiegen werden wie blutig und brutal diese Erfolge sind. So schreckt Al Abrah nicht davor zurück Geweihte der „ungläubigen“ zu töten und Frauen auf Schiffen der Ungläubigen erst schänden zu lassen und dann in die Sklaverei zu verkaufen.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 28,9 Schritt **Breite:** 5,2 Schritt **Tiefgang:** 2,1 Schritt

Schiffsraum: 105 Quader [53] **Frachtraum:** 70 Quader

Besatzung: 78 M [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Hornissen

Die *Feuermal*

Mit Ihren drei schwarzen Segeln, dazu auf Gelb eine purpurne Lilienblüte zeigt die Thaluke stolz jedem Ihre Zugehörigkeit. Die für ein Schiff dieser Größe eher geringe Besatzung ist mehr als Fähig von bei bester Moral. Besonders gilt dies für die Kapitänin, Eroljida die Scharlachrote. Heute weiß keiner mehr das Eroljida in jungen Jahren eine kurze Zeit als Piraten zur See fuhr – vielmehr wird Sie allseits für Ihre Fähigkeiten geachtet. Diese Fähigkeiten und Ihr starken Glaube an die Zwillingsgötter sowie Maraskan haben Ihr auch den Rang der See-Tetrarchin, also der höchsten Admiralin Maraskans, eingebracht.

Takelage: III (Z1, Z1, Z1) [130]

Länge: 36,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 171 Quader [86] **Frachtraum:** 114 Quader

Besatzung: 40 M [Q18]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 10.300 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus (Bug), 2 Hornissen

ZEDRAKKE

Die *Hure von Brabak*

Die *Hure von Brabak* ist eine doppelwandige tulamidische Zedrakke mit zwei Masten, ein kiellooses Kastenboot aus Zedernholz mit auffälliger Hütte am hochgezogenen Heck und einem mächtigen Heckruder. Ihre Zedrakkensegel, die man ob ihrer dreieckigen Form und ihrer Verstärkung durch Latten auch als Drachenflügelsegel bezeichnet, sind schwarz gefärbt.

Takelage: II (Z1, Z1) [100]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader [61] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 30 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde {3}

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse

Die *Perlbeißer*

Diese 19 Hal auf Kiel gelegte Zedrakke ist Ruban ibn Dhachmanis Schiff für besonders heikle Einsätze, was nicht nur an der hohen Seetüchtigkeit und Wendigkeit, sondern auch an der ausgewählten Besatzung unter Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin liegt.

Die *Perlbeißer* ist - typisch für eine Zedrakke - kiellos gebaut und mit beweglichen Zwischenwänden in viele kleine Kammern unterteilt, von denen die größten natürlich die Ladekammern sind. Die Mannschaft nächtigt jeweils in der Nähe ihrer 'Stationen'. Die zwei mittelschweren Rotzen pro Seite - offensichtlich hochmoderne Geräte - sind mit Segeltuchplanen vor neugierigen Blicken und Spritzwasser geschützt. Für jedes Geschütz werden 20 Kugeln gelagert.

Takelage: III (Z1, Z1, Z1) [150]

Länge: 36,4 Schritt **Breite:** 6,9 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 172 Quader [66] **Frachtraum:** 118 Quader

Besatzung: 28 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

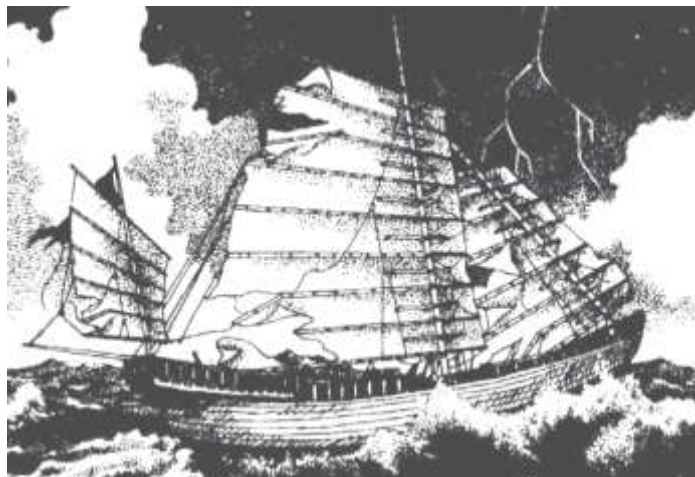
Preis: ca. 8.800 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite, versteckt), 2 Hornissen



ZEDRAKKE

Die *Esh-shahin*

Kapitän Chalik ibn Harir und seine auf ihn eingeschworene Mannschaft nutzen die Zedrakke *Esh-shahin* für Schmuggelfahrten.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [195]

Länge: 40 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 340 Quader[170] **Frachtraum:** 227 Quader

Besatzung: 74 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 17.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 Hornissen

Die *Aslamar*

Der Schiff gehört Kapitän Hasim, der die Zedrakke vom Yalaid bis zu den Waldinseln segeln lässt. Er ist ein Schmuggler, aber ein überaus liebenswerter Schmuggler.

Sein Schiff ist fast schon ein wenig legendär, war es doch bei einem Überfall auf den alananischen Adamandten-Konvoi beteiligt.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200]

Länge: 40,0 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 350 Quader [175] **Frachtraum:** 240 Quader

Besatzung: 67 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 17.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

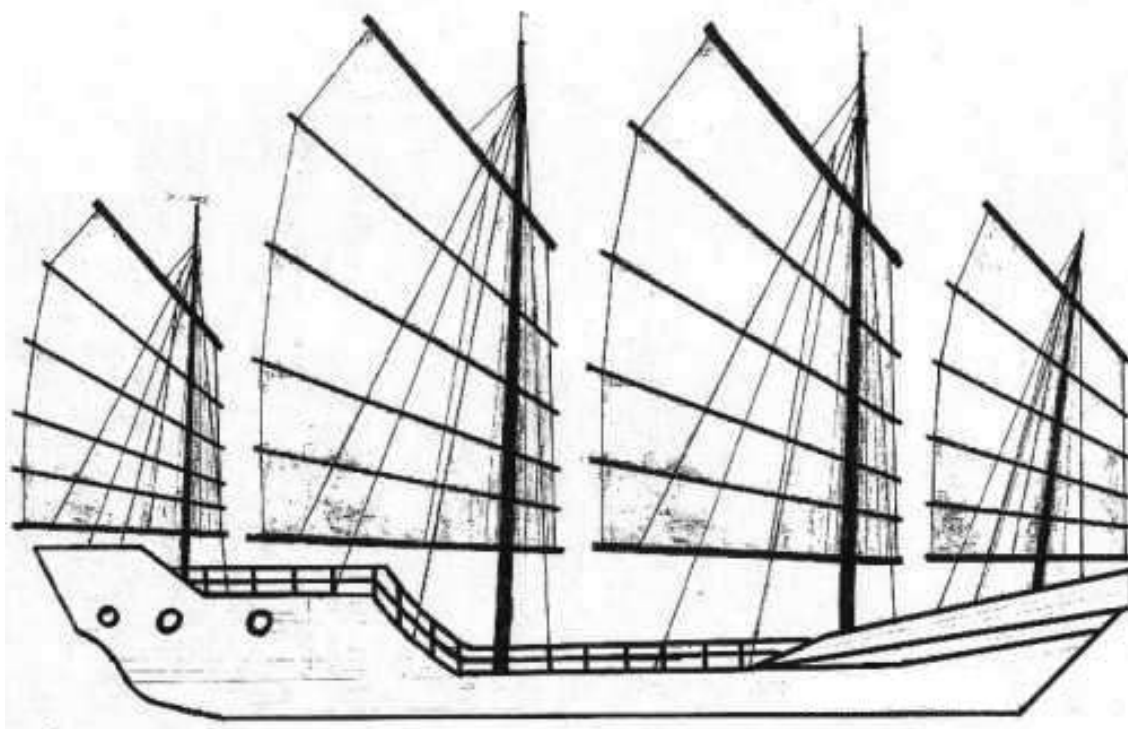
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 2 Hornissen



ZEDRAKKE

Die *Diamant*

Kaiser Hal sah es nicht gerne, dass sich die Herren aus Festum, Mengbilla und Khunchom in den Maraskanhandel einmischten, dafür hatte sein Vater Kaiser Reto die verfluchte Insel unter dem Verlust von vielen treuen Soldaten nicht erobert. Darum hatte Kapitän Ruban, wenn er mit seiner viermastigen Zedrakke in Khunchom auslief, stets einen Beutel Goldmünzen und viele Flaschen aranischen Rotweins griffbereit, falls ihn im Maraskansund oder spätestens im Hafen ein kaiserliches Kriegsschiff kontrollieren wollte. So wechselten die Geschenke rasch ihren Besitzer und die *Diamant* konnte nach einer flüchtigen Inspektion passieren.

Dank der beträchtlichen Schmiergelder, die nicht nur an die Zöllner, sondern auch an den Fürsten und den Grafen zu Tuzak sowie an die Admiralität in Perricum flossen, war das Maraskan-Kontor der Handelshäuser Sroerrebrandt, Warrlinger, Dhachmani und Gerbelstein in Khunchom praktisch der einzige Handelspartner Maraskans außerhalb des Raulschen Reiches.

In Tuzak wurden aus dem unauffälligen flachen Rumpf aus hellem Zedernholz enorme Mengen an aranischem Weizen, Kusliker Leinen, Tulamiden-Teppichen, Unauer Salz, tulamidischem Porzellan und sogar lebende Gadangstiere entladen, alles Güter, die auf Maraskan fehlten und große Profite brachten. Für die Rückfahrt wurden Zuckerrohr, Tee, Ebenholz und Alabaster, dazu fässerweise herber Weißwein und schwerer Rum geladen.

Das hochwertige Eisen der Maraskan-Kette und die überragenden Klingen der maraskanischen Schmiedemeister durften nur vom Fürsten persönlich ausgewählte mittelreichische Kapitäne zum Wohl des Reiches transportieren. Trotzdem gelang es dem listigen Kapitän Ruban immer wieder, zwischen der kontrollierten Ladung ganze Quader unverhüttetes Grubenerz und edlen Tuzaker Stahl nach Khunchom zu schmuggeln. Auf diesen Schmuggelfahrten wurden die zehn Passagierkabinen randvoll beladen, wobei sich die 10 Schiffswachen als Passagiere ausgaben, die nicht gestört werden wollten.

Inzwischen hat die *Diamant* wieder den Maraskanhandel aufgenommen und ist oft im Hafen von Sinoda zu sehen. Wenn Kapitän Ruban - den man den 'Rieslandfahrer' nennt - wieder von der Abenteuerlust übermannt wird, reist er mit seiner mutigen Mannschaft gen Osten, um neue Gestade zu entdecken. An Deck stehen die 10 Seesöldner mit blitzenden Khunchomern bereit, um jeden in Scheiben zu schneiden, der sich an Ladung und Mannschaft vergreifen will. Auf dem Vorderdeck und der Hütte sind je eine Festumer Hornisse angebracht. Die große Mannschaft ist eine eingeschworene Gemeinschaft, ausgewählt aus zuverlässigen Männern und Frauen aus Festum und Khunchom, die auch mit dem Säbel und Enterbeil umzugehen wissen. Ruban nimmt auch gerne 'Spezialisten' an Bord, denn er hat gelernt, auf das Zusammenspiel vieler Fähigkeiten zu vertrauen.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200]

Länge: 43,4 Schritt **Breite:** 6,7 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 365 Quader [184] **Frachtraum:** 255 Quader

Besatzung: 82 M + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 19.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 Hornissen

ZEDRAKKE

Die Smaragd

Zweimal im Jahr wird die Zedrakke Smaragd des Khunchomer Handelshauses Dhachmani bis unter die Ladeluken mit Reis, Weizen, Teppichen und Damast beladen und unter schwerer Bewachung nach Al'Anfa gesandt. Dort verkauft sie Ihre Waren und kehrt mit Seide, Brokat und Opalen nach Khunchom zurück.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200]

Länge: 45,8 Schritt **Breite:** 8,7 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 378 Quader [189] **Frachtraum:** 256 Quader

Besatzung: 88 M + 24 G + 15 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 10 Hornissen

Die Schwarzer Stier

Als echter tulamidischer Potentat besaß Fürst Ras Kasan von Thalusa ein Flagg- und Prunkschiff von beeindruckendem Luxus. Leider benutzte er das Schiff nie. Nicht, dass er Angst vor der See gehabt hätte, aber auf einem Schiff fern von allen Leibgarden, hätte es ein Attentäter besonders leicht gehabt. So lag die bereits über 50 Jahre alte fünfmastige Zedrakke seit vielen Jahren ungenutzt im Hafen. Sklaven sorgten dafür, dass der mächtige Rumpf aus Zedern- und Tannenholz ständig gesäubert wurde, während eine Segelflechter-Familie regelmäßig die Binsensegel ausbesserte. Der Hafenmeister bürgte mit seinem Leben für die Seetüchtigkeit des *Schwarzen Stiers*, der Bordschreiber führte stets Buch darüber, auf welchem anderen thalusischen Schiff welches Mitglied der riesigen Mannschaft gerade Dienst tat. Die prunkvolle Kajüte war eines exotischen Fürsten würdig, eingerichtet mit einem purpurnen Diwan, Teetischchen, Wasserpfeife, Pfauenwedeln und wertvollen Aranier-Teppichen. Jeder, der am Bug stand, fühlte sich selbst wie ein Diamantener Sultan. Dolguruk, der neue Herrscher und Nachfolger von Fürst Ras Kasan, ließ die Zedrakke von Grund auf überholen und jeglichen Luxus von Bord bringen. Statt dessen ließ er das Schiff mit Bewaffnung versehen, so dass es nun als schwimmende Hafenbastion Dienst tut, um einer Plünderung des Hafens vorzubeugen.

Takelage: V (Z1, Z1, Z1, Z1, Z1) [250]

Länge: 52,8 Schritt **Breite:** 8,8 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 495 Quader [248] **Frachtraum:** 347 Quader

Besatzung: 100 M + 20 S [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

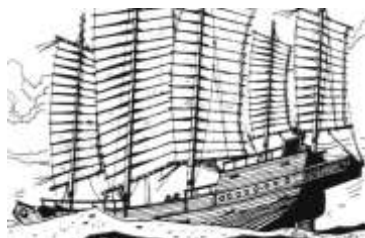
Preis: ca. 35.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Aale (Bug und Heck), 6 Hornissen



LORCHA

Die *Na'imah*

Die *Na'imah* verfügt über zwei Masten, deren große, mit mehreren Holzstäben versteifte Drachenflügelsegel fast dreieckig geschnitten sind. Während die Segel noch ungefärbt sind, ist der aus Zedernholz gebaute Schiffsrumpf der *Na'imah* in einem sattem Rot gehalten, durch das sich ein tiefgrünes Band zieht, in dem allerlei Segens- und Glücksformeln in Tulamidya geschrieben stehen. An den hochgezogenen Vordersteven schießt sich ein, für eine Lorcha untypisch, erhöhtes Deck an, auf dem der schwere Aal und zwei Hornissen ihren Platz gefunden haben.

Takelage: II (Z1, Z1) [90]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 85 Quader

Besatzung: 35 M + 30 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 4 leichte Rotzen (2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die *Eisenwind*

Die *Eisenwind* ist eine tulamidische Lorcha aus dunkelrotem Holz mit zwei schwarzen Drachenflügelsegeln. Das Schiff ist von größerer Bauart, die sich schon auf der Grenze zu einer Zedrakke befindet.

Takelage: II (Z1, Z1) [95]

Länge: 30 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 165 Quader [82] **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 40 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 2

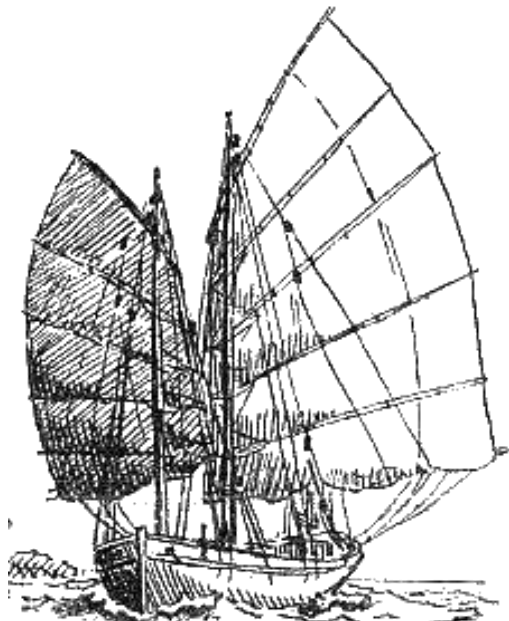
Preis: ca. 8.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

mit raumem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze (schwenkbar), 2 leichte Rotzen (Bug und Heck)



LORCHA

Die *Asboran*

Die *Asboran* ist eine große Lorch aus Sinoda unter Kapitän Frumojai aus Boran. Sie verbringt nur wenige Liegetage in Häfen, da sie stets damit beschäftigt ist, das Perlenmeer zu besegeln. Auf ihrer üblichen Route Festum-Khunchom-Sinoda verbindet sie die meisten Siedlungen von Maraskanern fern der Heimat, so dass es wenig verwundert, dass Kapitän Frumojai und seine Mannschaft neben der Handelsware unzählige mündliche Grüße und Botschaften transportieren. Begleitet wird die *Asboran* meist von ihrem Schwesterschiff *Königin von Tuzak* denn es bringt nach Meinung der Maraskaner Unheil, die Dualität der Dinge zu ignorieren.

Takelage: II (Z1, Z1) [100]

Länge: 32,5 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 230 Quader [115] **Frachtraum:** 154 Quader

Besatzung: 64 M + 46 G [Q17]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 leichte Rotzen (3 pro Breitseite), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 4 Hornissen



ELFENSEGLER

Die Asuriel

Die *Asuriel* ist ein typisches Elfisches Segelschiff, wie man sie vor allem auf den Inseln im Nebel antreffen kann.

Takelage: III (H1, H1, H1) [130]

Länge: 26,0 Schritt **Breite:** 4,0 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 80 Quader [40] **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 40M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



ZAUBERSCHIFF/AKADEMIE

Sulman al'Nassori

Angeichts alter, wiederaufgefundener Schriftstücke schlossen das Handelshaus Dhachmani, die Drachenei-Akademie zu Khunchom und der Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban ein einmaliges Bündnis, um ein Zauberschiff zu schaffen. Während Sultan Hasrabal bald ausgeschlossen wurde, da man eine zu große Einflussnahme fürchtete, wurde das Meisterwerk tulamidischer Schiffsbaukunst und Artefaktmagie in einer Khunchomer Werft fertig gestellt und lief im Firun 1022 BF vom Stapel. Das auf den Namen *Sulman al'Nassori* getaufte Schiff ist zugleich eine der mächtigsten Waffen zur See und gleichzeitig Lehr- und Forschungsschiff der Khunchomer Magierakademie, der es untersteht. 1029 BF schloss der erste Jahrgang an Bord ausgebildeter Magier ab.

Die *Sulman al'Nassori* ist die Quintessenz aus dem Jahrtausendealten Wissen der Tulamiden über Seefahrt und Zauberkunst. Selbst bei Windstille sind die Segel dank Dschinnenmacht prall gefüllt und lassen die *al'Nassori* majestätisch über die Fluten gleiten. Die Elementargeister sind nicht der einzige Antrieb des Schiffs: Unter der Wasseroberfläche befinden sich am Heck in zwei parallelen Röhren große Schrauben, die mittels ANIMATIO rotieren. Die Dreieckssegel mit den elementaren Symbolen von Wasser, Luft und Feuer dienen wie bei Galeeren nur als Hilfstakelung. Zahllose Edelsteine, manche farbig funkelnd, andere ausgebrannt und blass, sowie unzählige Zaubersymbole und Einlegearbeiten aus Mindorium, Arkanium und Endurium schmücken das gesamte Schiff. Die Aufbauten von der dreistöckigen Achtertrutz über die von Zwiebdächern gekrönten Geschütztürme bis zur veredelten Galionsfigur sind aufwendig und verspielt geschmückt. Auch sonst herrscht auf dem gesamten Schiff eine Atmosphäre wie aus Tausendundeinem Rausch.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 40,8 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 551 Quader [275] **Frachtraum:** 368 Quader

Besatzung: 40 M + 60 S/G [Q16], 50 Magier und Scholaren, 20 Bedienstete

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** -

Geschwindigkeiten vor dem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 3 schwere Rotzen, 2 Draglossas (Vordertrutz), 6 leichte Rotzen und 4 Katapulte (je 3 + 2 Back- und steuerbord [Hauptdeck]), 4 Draglossas (Achtertrutz)



ZAUBERZEICHEN UND WUNDERDINGE DER SULMAN AL'NASSORI

"Es ist ein Wunder, geboren aus Tausendundeinem Rausch. Im Lichte der Ersten · Sonne, die sich aus dem Inneren Meer erhebt, um das gesegnete Land am Mhanadi zu liebkosen, schimmert der Rumpf des Zauberschiffes in allen Farben der Göttermetalle, vom regenbogenfarbigen Schlangenglanz bis zum dunklen Schwarzstahl. Kein Fußbreit des Schiffes, der nicht mit Zaubersymbolen bedeckt ist. Und stets tanzen Djinnim um die Sulman al'Nassori, die nach dem mächtigen Zaubersultan benannt ist: Luftdjinnim blähen die Segel auf, Effendis des Wasser schwimmen mit Delphinen um die wette und flammende Geister entzünden den Himmel. "

-aus der Erzählung eines Haimamuds, so gehört in Khunchom

Zahlreiche ARCANOVI-Artefakte schützen das Schiff und warten nur auf ihren Einsatz. Nachfolgende Aufzählung ist als Anregung zu verstehen - weitere Wunderwerke können ganz nach belieben ergänzt werden. Angesichts der Macht der tulamidischen Zauberer kann im Rahmen des Regelwerks aus dem Vollen geschöpft werden. Vergessen darf man dabei nicht die alltägliche Zauberei, auf die kein tulamidischer Magier verzichten würde und die erst das besondere Flair des ‚Märchenschiffes‘ ausmacht: FLIM FLAM-Kandelaber, ACCURATUM-Nadeln, PECTETONDOKämme, SEIDENWEICH-Kissen, ABVENENUMTöpfe in der Kombüse, ANIMATIO-Türen oder VOGELZWITSCHERN-Glockenspiele.

Der **Rammsporn**, der sich unter der Galionsfigur eines zornigen Luftdschinns dem Feind entgegenstreckt, ist mit einem HARTES SCHMELZE belegt und schneidet durch das härteste Holz wie Butter.

Für die **Geschütze** wurden spezielle, magische Geschosse gefertigt:

PENTAGRAMMA-Fangnetze fesseln Dämonen und schicken sie zurück in die Niederhöhlen, DESINTEGRATUS-Kugeln reißen kreisrunde Löcher in Bordwände, MAHLSTROMGeschosse zwingen feindliche Schiffe zur Umkehr (sind jedoch gegen die auch unter Wasser wandernden Ma'hay'tamim wenig hilfreich), BRENNEPfeile, um Segel in Brand zu setzen, und vielerlei mehr. In den **Seitentürmen** sind IGNISPHAERI (jeweils 2 Ladungen) gespeichert.

Muss die *Sulman* sich **verteidigen**, schützen mehrere Zauber das Schiff: FORTIFEX (in der Variante *Bewegliche Wand* auch offensiv nutzbar), NEBELWAND (zur Flucht oder um Gegner zu verwirren, während der neue Angriff vorbereitet wird) und GARDIANUM (in unterschiedlichen Stärken und Varianten). Eine ausgedehnte Kombination aus IGNORANTIA und WIDERWILLE (die jedoch starken Schwankungen unterworfen ist und manchmal im ungünstigsten Zeitpunkt versagt) lässt die *Sulman* für Wasseresen und Seeungeheuer nahezu unsichtbar sein.

Eine besondere Variante des Zaubers FULMINICTUS (*Welle des Schmerzes*) wirkt nur unter Wasser und ist in Edelsteinen unterhalb des Schiffes gespeichert (was es sehr schwer macht, sie wiederaufzuladen; eine gefürchtete Strafarbeit für ungehorsame Scholaren). Der Zauber erlaubt es der *Sulman*, eine **Schockwelle** nach unten auszustoßen, um sich gegen Unterwasserfeinde zur Wehr zu setzen.

Die **Schiffsglocke** ist zusätzlich mit einem *Singenden Zeichen* versehen, das im Falle eines Angriffs ein schrilles, durchdringendes Kreischen auslöst.

Das geschlossene **Beiboot**, die *Sultan Rhukeyef*, ähnelt in seiner Funktionsweise und der Magie der *Sphäre des Hydrophos*, ist jedoch bedeutend anfälliger für Störungen. Mit der *Sultan Rhukeyef* können bis zu vier Personen die Tiefe erkunden.

Das Herz des Schiffes ist **Sharnaars Spiegel**, ein urtümliches Artefakt, das das Schiff der unzähligen Artefakte zum Trotz frei von magischen Nebeneffekten hält. Eine Beschädigung oder ein Raub des Spiegels würde die *Sulman* leicht außer Gefecht setzen

MAGISCHES TAUCHARTEFAKT

Die Sphäre des Hydrophos

Die Sphäre wurde während der Rohalszeit von dem Erzmagier Hydrophos (499-568 BF) mit Hilfe der Drachenei-Akademie geschaffen, um die Tiefen der Meere und die rätselhafte Magie der Seevölker zu erforschen. Als Grundlage diente ihm eine Abschrift des Buches Ymash'bahr, das sich heute im Besitz der Sulman al'Nassori befindet und auf dessen uralten Wissen das Beiboot des Zauberschiffes entwickelt wurde. 568 BF wagte es Hydrophos mit seiner Sphäre in den Neer abzutauchen, der zu dem Zeitpunkt noch nicht als Heiligtum galt. Er kehrte nie wieder zurück (sein Leib reihte sich in das Aufgebot der Krieger der letzten Wacht ein).

Die Sphäre selbst ist ein Ikosaeder mit einem Durchmesser von fünf Schritt. Die zwanzig Flächen werden durch dreieckige Platten gebildet, die mit einer dünnen Arkaniumlegierung überzogen sind, während die Streben aus (mit Hilfe von elfischer Magie geformten) Korallensträngen bestehen. In die Platten sind unzählige Amulashtra-Zeichen eingraviert. Eine Luke dient als Einstieg, ein Ring aus Bullaugen ermöglicht den Blick nach draußen.

Die eigentliche Hauptwirkung der Sphäre des Hydrophos, das Reisen unter Wasser, tritt nicht durch gespeicherte Zauber, sondern durch einen gebundenen Dschinn eintritt, der in der Regel einmal pro Tag bereit ist, die Sphäre für maximal 2 Stunden zu transportieren. Mit dem Erwachen des Dschinns wird gleichzeitig ein semipermanenter ADAMANTIUM (einmal pro Tag) ausgelöst, der die Sphäre vor dem Druck der Tiefe schützt. Zusätzlich lässt sich auf Wunsch ein FLIM FLAM (7 ZfP*, maximal 3 SR) aktivieren, der die Umgebung erhellt. Gesteuert wird die Sphäre wahlweise mit den Talenten Boote Fahren oder Steuermann.

Der Materialwert der Sphäre liegt aufgrund der Arkaniumlegierung bereits bei 5.000 Dukaten. Der Drachenei-Akademie wäre der Besitz des Artefakts eine Unsumme wert, die Spektabilität Khadil mit einigen kostbaren Artefakten, seltenen Zaubern und einem kleinen Lehrstuhl kompensieren würde.

Die Sphäre des Hydrophos

Kategorie: ein semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag; ein aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit sechs Ladungen; gebundener Dschinn

Typ und Ursprung: Elementar (Erz), Objekt, Umwelt / gildenmagisch

Auslöser: Der Steuermann der Sphäre muss in ihr Platz nehmen und kann durch reine Willensanstrengung (CH-Probe) das Artefakt aktivieren, während es sich unter Wasser befindet. Um den FLIM FLAM zu aktivieren, muss das Symbol einer Laterne berührt werden, das sich im Inneren der Sphäre findet.

Astralenergie: 107 / 8

Thesis: sehr selten (zu finden im Buch Ymash'bahr – Das Geheimnis der Meere)

Komplexität: +26 / 22 ZfP*

Wirkende Sprüche: ADAMANTIUM (Adamantenquader), 6x FLIM FLAM (aufladbar)

Analyse-Schwierigkeit: +25

Intensitätsbestimmung: +9

DÄMONENARCHEN - ALLGEMEINES

Die folgenden Angaben stellen keine Offiziellen Angaben dar. Sie basieren jedoch auf Angaben zur offiziell ausführlich beschriebenen Arche Gezeitenspinne. Die Angaben und Regelmechanismen zur Gezeitenspinne fast 1:1 umsetzend sind die allgemeinen Regeln formuliert.

Die Dämonenarchen sind Kreaturen des Chaos, geschaffen, um dauerhaften Bestand in der Dritten Sphäre zu haben. Geschaffen mittels Pforten in die anti-elementaren Domänen Charyptoroths, Agrimoths und Belshirashs (letztere nur unvollständig), sind die Ma'hay'tam (so Ihre magische Bezeichnung) schwimmende, gleitende und schreitende Vereiniger der schwarzen Elemente, die auf jedem denkbaren Terrain überlegen sein sollten.

Archen sind einzigartige Hybridwesen mit Eigenschaften von Dämon, Lebewesen und Apparatur gleichermaßen. Alle Aussagen über ihre Natur sind als verallgemeinernde Aussagen zu verstehen und können durchaus von Arche zu Arche variieren. Eine Dämonenarche besteht in ihrer Urform aus Elementen Charyptoroths und Agrimoths, wobei letzterer die hölzerne Form vorgibt. Sie wächst durch das Verschlingen anderer Schiffe. Insofern besteht jede Arche zu großen Teilen aus dem Holz fremder Schiffe, die bereits in ihre Fänge geraten sind. Sie fügt es organisch in ihren Körper ein und pervertiert es durch das Unwasser (charyptisch pervertiertes Wasser) in ihren Adern. Alle Teile der Arche, die dergestalt vom Nachtblauen Herz versorgt werden, können Wunden und Schäden schnell regenerieren. Die 'Lebensenergie' der Arche entspricht grob dem 100fachen der Länge in Schritt, wobei jede KR 3W20 LP regeneriert werden. Der Rüstungsschutz reicht von 0 (Adern) bis 20 (Teile der Außenborke).

Magische Besonderheiten der Archen:

- Nur magische (somit auch dämonische) und geweihte Attacken richten vollen Schaden an. Gewöhnliche Angriffe verursachen stets nur halbe TP. Das Holz ist durch das Unwasser fast unempfindlich gegenüber gewöhnlichem Feuer; was wirkt, ist magisch behandeltes Hylail Feuer (magisches Brandöl).
- Wie Dämonen lassen sich die Archen weder durch Zauber des Spezialgebiets Illusion oder Heilung noch durch Beherrschung oder Verwandlung von Lebewesen beeinflussen. Verwandlung von Unbelebtem wirkt nach Meisterentscheid, allerdings gilt der Ma'hay'tam in dieser Hinsicht als 'magischer Gegenstand' (so ist etwa der DESINTEGRATUS wirkungslos).
- Das animalische Bewusstsein der Arche ist — ohne Steuermann — nur zu instinktiven Handlungen fähig.

Attacken der Archen:

Die Arche kann keine glücklichen Attacken schlagen, Patzer begehen oder verfeinerte Kampfregeln anwenden.

- Gegner auf ihrem Rumpf kann die Arche mit hervorschnellenden Ranken und Zweigen umklammern (AT 4, nur Ausweichen erlaubt) und dann auf Dornen aufspießen (2W+4 TP) oder durch sich öffnende Spalten ins Innere ziehen (GE-Probe zum Befreien erlaubt).
- Im Innern ergießen aufplatzende Adern faulig-grünblaues Unwasser über einen Gegner: 2W6 SP, RS —1.
- Gegner oder größere Schiffe attackiert die Arche mit einem ihrer acht Beine: AT 11 (AT 3 gegen kleinere Ziele wie Menschen), 3W20 TP

DÄMONENARCHEN- ALLGEMEINES

Herz der Arche

Das Unwasser wird durch ein Herz durch die Archen gepumpt. Entsprechend der Größe einer Arche ist so ein Herz bis zu mehrere Schritt groß. Das Herz ist zumeist in einer Kammer tief im Inneren der Arche und stellt den wohl verwundbarsten Punkt dar. Das Herz hat einen RS von 6 und eine LE von 50 Punkten, regeneriert aber jede KR 2W6 LP. Fällt die LP auf 0, verendet die komplette Arche innerhalb von W20 SR.

Anthropeum

Das Anthropeum dient zur Reinigung des Unwassers, das hier zu diesem Zweck durch Menschenleiber geleitet wird, die die Verunreinigungen aufnehmen. Auch wenn der Verwesungsprozess einer solchen Schaupuppe im 'Menschengarten' nur langsam voranschreitet, muss eine Leiche nach zwei Wochen ausgetauscht werden.

Steuerbaum

Eine Dämonenarche wird durch einen so genannten Steuerbaum gelenkt. Hierbei handelt um einen Baum der direkt aus dem Herzen einer Arche wurzelt. Mit diesem Menschen verwachsen ist stets ein Mensch (Elf, Zwerg, etc.). Im Laufe der Zeit verliert der einstige Mensch jedoch jegliche Erinnerung und geht in der Arche auf. Befehle werden in der Regel mündlich über den Steuerbaum an die Arche weiter gegeben. Dabei kann nur ein (hochrangiger) Paktierer oder jemand der den Wahren Namen der Arche kennt den Steuerbaum und damit die Arche kontrollieren. weiter gegeben. Einzige Ausnahme ist der Besitz eines von Charyptoroths oder Agrimoths Macht durchdrungenem Talisman mit dem man als Art Paraphernalium ebenfalls Macht über den Steuerbaum erlangen kann.

Archenkäfer

Diese häufig bis zu fünf Finger langen Borkenkäfer mit türkisblauen Punkten in feuchtglänzendem Schwarz leben mit den Ma'hay'tamim offenbar in Symbiose. Oft sind sie damit beschäftigt, beschädigte Unwasseradern zu reparieren, totes Holz zu entfernen und gelegentlich austretendes Harz sorgsam zu sammeln. In versteckten Kammern füttern sie ihre Engerlinge (Maden) mit dem Harz der Wesenheit.

Archenharz

Archenharz ist das dämonische Harz aus den Hörnern eines Ma'hay'tam. Es dient als Paraphernalium, Waffenbalsam oder als Mhaglibanum. Wer seinen Körper mit Mhaglibanum einreibt, erleidet zwar beißende 3W6 SP, erhält jedoch für W6 Tage eine verholzte, borkige Haut (RS +4, BE + 1, Schwere Treffer erst bei SP anstatt TP)

Wahrer Name

Wer die Matrix einer Arche per ANALÜS ARCANSTRUKTUR bis in die feinsten Kraftlinien hinein untersucht (Probe +50) vermag vielleicht den Wahren Namen zu erkennen. Wer den Wahren Namen der Arche kennt, kann sie theoretisch leichter austreiben, mit ihr jederzeit für W6 ASP bzw. LP geistigen Kontakt aufnehmen und sie sogar aus der Ferne herbeirufen (W20 ASP/LP pro 100 Meilen Entfernung). Dem Ma'hay'tam können für W20+ 10 ASP/LP sogar Befehle erteilt werden, wenn eine Selbstbeherrschungs-Probe (je nach Aufwand und Widerwillen der Arche +3 bis +20) gelingt. (Probe und Kosten fallen nicht für jeden einzelnen Befehl an, sondern jeweils für Gruppen an zusammengehörigen Befehlen - Einzelheiten entscheidet der Spielleiter.) Bei einem Patzer in der Selbstbeherrschungs-Probe ist allerdings die Seele desjenigen in Gefahr, der sich an der Beherrschung versucht hat...

DÄMONENARCHEN- ALLGEMEINES

Hummerier und Hibernatoren

Die Hummerier benötigen die Hibernatoren-Kammer um ihre erlittenen Wunden zu heilen und in einer Art Winterschlaf bis zum nächsten Einsatz zu ruhen. Sie erwachen nur auf entsprechenden Impuls der Arche oder wenn sie direkt angegriffen werden, in letzterem Fall dauert es etwa 1W20 KR bis der angegriffene reagiert.

Aktionen des Ma'hay'tam

Jeder Befehl an eine Arche zehrt mehr oder weniger stark an den Kräften des Dämonenwesens, die sie durch den Aufenthalt in charyptisch pervertierten Gewässern, das Fressen von Schiffen und Menschenopfer wiedergewinnt. Werden die Fähigkeiten der Arche vom Schiffsführer überstrapaziert, benötigt sie Zeit zum Ausruhen. Um das wider zu spiegeln dient folgendes Zahlensystem, das als Anhaltspunkt für die Möglichkeiten einer Arche genommen werden kann. nehmen können.

Eine Dämonenarche verfügt über (Länge in Schritt +5) Handlungspunkte (HP), die sie für Aktionen verwenden kann. Bei Zerstörung des Anthropeums sinkt dieser Vorrat permanent auf durchschnittlich die Hälfte, allerdings variiert dies sehr stark. Faustregel: Handlungspunkte durch 20, Ergebnis ist die Anzahl der W20 um die die Handlungspunkte sinken. Beispiel: bei 55 Schritt wären es 55 HP, bei Zerstörung des Anthropeums sinken die HP um 3W20

Bewegung (Reisegeschwindigkeit) pro 20 Meilen: -1 HP

Schnelle Bewegung pro Meile: -2 HP

Bewegung durch nicht pervertiertes Meerwasser: Kosten verdoppelt

Bewegung durch geweihtes/ Elementar reines Meerwasser: Kosten verdreifacht

Bewegung über Land pro 20 Meilen: -W20 HP

Für alle Bewegungen gilt, dass alle größeren Dämonenarchen nur langsam an Geschwindigkeit gewinnen und bei anfänglichem Stillstand durchaus von einer schnellen Galeere überrascht werden können.

Erwecken der Hummerier : -2 HP

IGNISPHAERO-Attacke aus einem Astloch: -1 HP

Einsatz der Ranken und Zweige gegen Gegner auf der Arche:

nach Anzahl der Ranken -1 HP/SR bis -5 HP/SR

Angriff auf ein Seegefährt mit den Fangwurzeln am Bug: -7 HP/SR

Angriff als Mauerbrecher auf eine Küstenbefestigung: -10 HP/SR

Regeneration von Schäden: -1 HP/ 100 'Lebenspunkte'

Umformen von Räumlichkeiten: -W3 HP bis -3W20 HP

Aufenthalt in charyptisch pervertierten Gewässern: +1W6 HP/Tag bis +2W20 HP/Tag (Abhängig vom Grad der Pervertierung des Wassers; letzteres gilt für Unheiligtümer)

Absorption von Holzschiffen je nach Größe +W6 HP bis + 5W6 HP

(nach Absorption evtl. permanente HP und Wachstum der Arche)

Opferung von intelligenten Wesen + 1 HP je 20 LP

Nähren mit Astralenergie + 1 HP je 10 ASP

Fallen die Handlungspunkte der Arche je auf 0, verfällt sie in Bewegungslosigkeit, aus der sie nur bei 4—6 auf W6 nach ebenso vielen Stunden mit W20 HP wieder erwacht. Andernfalls kann sie nur mit einem aufwendigen niederhöllischen Ritual, das nur höchste Paktierer kennen, reaktiviert werden.

Der Aktionsradius der Dämonenarchen wird durch diese Regelungen deutlich: Ohne fremde Kraftquelle sind Reisen in nicht-charyptides Wasser bald beendet.

DÄMONENARCHE

Die Gezeitenspinne

27 Hal 'geboren', versieht der Ma'hay'tam Dienst in Xeraans Piratenhaufen, seit er groß genug ist, Mannschaft und Geschütz zu tragen. Mit für gewöhnlich 50 menschlichen und krakonischen Piraten, 30 Söldnern und bis zu 100 Hummeriern an Bord räumte die schnelle Arche vor allem küstennahe Widerstandsnester aus, bestrafte Schuldner von Xeraans Goldener Liste und griff profitabel erscheinende Handelskonvois an. Admiral *Rodgerd* war Xeraan ein loyaler Schiffsführer mit einer Vorliebe für Neckerfrauen. Die gehässige Steuerfrau Xyleste und ihre Zwillingsschwester sind seit 'Inbetriebnahme' mit der Arche verschmolzen.

Die Arche ist mit 55 Schritt Länge ein größeres Exemplar. Der Rumpf durchmisst etwa 12 Schritt. Bei aufgerichteten Beinen trennen ihn 8 Schritt Luft von der Meeresoberfläche, die hohe Bugbastion liegt dann fast 30 Schritt über dem Wasser. In der Mitte wurde steuerbords mit roter Scharlachwurzelschmelze die Dämonenkrone auf die Außenhaut gezeichnet — zusammen mit dem Bosparano-Spruch: *In hoc signo vinces* (In diesem Zeichen wirst du siegen). Wo die Borke abgeschlagen ist, kommt glattes, gemasertes Rindenholz zum Vorschein, das von feinen Adern mit dunkelblauer Flüssigkeit durchzogen ist. Immer wieder ragen einzelne Planken, abgebrochene Masten und Schiffsbäume, Gerippe und Knochen von Fischen, ja selbst ein Ritterhelm wie 'unverdaut' aus der Borke heraus. Die Oberfläche der ganzen Arche wird bevölkert von Tang, Seeigellkolonien und schwarzen Miesmuscheln, die mancherorts wie ein glänzender Schuppenpanzer über dem Holz liegen. Manchmal bewegen sich Krabben oder Meeresschnecken in den Ritzen. An die Unterseite haben sich drei Morfus geheftet. Ein OCULUS ASTRALIS zeigt dämonische Strukturen, jedoch nicht so intensiv wie bei klassischen Niederen oder Gehörnten Dämonen. Am meisten treten sie in den Adern von Unwasser (charyptisch pervertiertem Wasser) zu Tage.

Pflanzen und Getier, die an der Arche schmarotzen, sind von der dämonischen Präsenz des Meeres pervertiert und entsprechend missgebildet, hinterhältig und aggressiv. Der Rumpf ist der massivste Teil der Arche: Rotzenkugeln und auch Schwere Aale durchdringen die Borke nur selten. Wirklich gefährlich sind nur Eisenmunition von Böcken oder noch schwereren Geschützen, der Rammsporn einer großen Galeere, in seltensten Fällen auch magisch verstärkte Handwaffen. Achtmal entspringen dem Rumpf verknotete Baumstämme, die die Arche auf dem Wasser tragen. Die 'Spinnenbeine' enden in dünnen Wurzeln, die ihre glasartigen Sprossspitzen in die See tauchen. Deutlich sichtbar gluckst dunkles Wasser durch die Adern hinauf.

Takelage: —

Länge: 55,0 Schritt **Breite:** 12,0 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 594 Quader

Frachtraum: 396 Quader

Lebensenergie: 6000 **Handlungspunkte:** 60

Besatzung: 40 Piraten, 30 Geschützbediener / Söldner, 10 Krakonier, 100 Hummerier

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** —

Geschwindigkeit bei normale Fortbewegung: 26 Meilen/Stunde [9]

schneller Fortbewegung: 59 Meilen/Stunde [20]

Fortbewegung über Land: 26 Meilen/Stunde [9]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen back- und steuerbord schräg voraus, 1 mittelschwere Rotze voraus, 2 Ballisten voraus (Vorderdeck),

DÄMONENARCHE

Die *Goldmorgentarantel*

Die *Goldmorgentarantel* ist eine ‚klassische‘ Dämonenarche mit einer Länge von 45 Schritt, deren Rumpf etwa 11 Schritt im Durchmesser misst. Die aufgerichteten, hölzernen Spinnenbeine heben sie gute 8 Schritt über die Meeresoberfläche und vier dunkle Hörner schrauben sich geschwungen aus dem Dämonenleib in die Höhe. Die Borke schimmert im Sonnenlicht golden und wird von den Resten unverdauter Nahrung durchbrochen, die aus dem Holz herausragen: Planken und abgebrochene Masten gefressener Schiffe, Gerippe von Meerestieren, Menschen und Risso, rostige Waffen und Rüstungsteile.

Dunkle Adern durchziehen das Holz und malen groteske Muster. Wo sie aufplatzen, quillt eine stinkende, ölige Flüssigkeit von dunkelblauer Farbe hervor, die das Gold der Borke wie falsche Dukaten grünlich anlaufen lässt. Auf der Außenhaut haben sich Miesmuscheln, Seeigel und von einem dämonischen Eigenleben erfüllter Tang festgehalten, Morfus kriechen über die Borke und in ihren Spalten hausen Hummerier und Feuerkrebse. Die gefräßige Maulgrotte wird von zwei tiefroten Mandibeln eingerahmt, die an die Beißwerkzeuge eines riesigen Hirschkäfers erinnern.

Auffällig ist, dass die Arche kaum Aufbauten oder Bastionen besitzt. Dies hängt mit der Jagdstrategie der Arche zusammen:

Die *Goldmorgentarantel* schiebt sich unter Wasser unter den Rumpf eines Schiffes, um dann aufzutauchen und die Beute in die Höhe zu heben. Die Hörner – ausgehöhlt und mit Geschützen bestückt – schließen sich dabei wie ein Käfig um die Beute, während aus der Borke Piraten, Krakonier und Hummerier hervorkriechen und das Schiff stürmen.

Takelage: —

Länge: 45,0 Schritt **Breite:** 11,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 413 Quader

Frachtraum: 275 Quader

Lebensenergie: 5000 **Handlungspunkte:** 50

Besatzung: 120 Piraten, 36 Geschützbediener, 40 Wasserleichen, 35 Krakonier, 30 Hummerier

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** —

Geschwindigkeit bei normale Fortbewegung: 28 Meilen/Stunde [9]

schneller Fortbewegung: 64 Meilen/Stunde [21]

Fortbewegung über Land: 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 1 mittelschwere Rotze voraus, 2 Ballisten voraus (Vorderdeck), 2 Hornissen back- und steuerbord (Hauptdeck), 1 schwere Rotze (Achterdeck)



DÄMONENARCHE

Die Plagenbringer

Mit über 220 Schritt Länge und einer Breite von 46 Schritt ist die *Plagenbringer* die größte Dämonenarche. Sie ist längst kein wendiges Kampfgefährt mehr, sondern ein dämonisches Trägerschiff: das treibende Herz der Schwimmenden Heptarchie. Anders als ihre Schwester, die *Stadt aus der Tiefe*, ist sie, durch Darions Willen gelenkt, bedeutend mobiler. Durch die Verschmelzung mit Bahamuth hat die Plagenbringer an zusätzlicher chaotischer Kraft gewonnen hat.

Die acht Spinnenbeine tragen den Koloss schon lange nicht mehr, sondern dienen der *Plagenbringer* zu mächtigen Greifattacken. Drei mit Hölleneisen und Spinnenbeinen festgehaltene Seeschlangen – zwei an jeder Seite, eine unter dem Kiel – treiben in ihrer Pein die Arche voran. Das Holz des Schiffsdämons ist nussbraun, ockerfarben und schwarz gestreift. Aus Löchern und Klüften tropft grüner, roter oder schweflicher Schleim und die chaotische Masse Bahamuths quillt hervor. Hunderte von Morfus haben sich an der Borke festgesetzt, lange Dornen tragen aufgespießte Blutopfer zur Schau. Ein halbes Dutzend Ulchuchu umgeben als riesiger Algentepich die Arche, die zusätzlich von gebundenen Geisterschiffen und Dämonen aus Charyptoroths Domäne geschützt wird.

Auf dem Oberdeck reihen sich Dutzende Trutzbauten, einige davon Bastionen halb verdauter Kriegsschiffen, aneinander. Mit Blut genährte Algengärten wechseln sich mit Exerzierplätzen und Dämonenstandbildern ab, überwiegend Charyptoroth in all ihren Verehrungsformen. Über allem wuchtet sich der zentrale Aufbau in die Höhe, an dessen Spitze die Flagge der Schwimmenden Heptarchie flattert: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und die Dämonenkrone. Die vier gewaltigen Hörner sind teilweise hohl und mit Spähern und Lederschwingen besetzt.

Im Inneren der Arche erstrecken sich auf über einem Dutzend unterschiedlich hoher und ineinander verschachtelter Decks endlose Gänge, Hunderte von Räumen, kleinste Kammern und mit kleinen Booten schiffbare Unwasserkanäle. Verliese, Quartiere, Schutthalden, Beschwörungskreise, Vorratsräume, Wandelhallen, Geräteräume, Kampfarenen, Druckwasserkammern, Leichengalerien, Kombüsen, Krakenbecken und die Hibernatoren der Hummerier schaffen einen bizarren Kosmos, den in seiner Gesamtheit wohl alleine die Archenkönigin im Herzen der *Plagenbringer* überblickt.

Takelage: —

Länge: 220,0 Schritt **Breite:** 46,0 Schritt **Tiefgang:** 6,9 Schritt

Schiffsraum: 23.276 Quader

Frachtraum: 7.758 Quader

Lebensenergie: 225.000

Handlungspunkte: 225

Besatzung: 120 Söldner & Seesoldaten, 50 Doppelsöldner, 108 Geschützbediener, 300 Piraten (davon 50 Paktierer), 400 Wasserleichen, 50 Krakonier und Gal'kzuulim, 50 Kampfschwimmer der Risso, 50 Große Hummerier

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: —

Geschwindigkeit bei normale Fortbewegung: 14 Meilen/Stunde [5]

Aufgrund Ihrer Größe ist die Plagenbringer nicht in der Lage sich schneller als mit Reisegeschwindigkeit oder an Land fort zu bewegen.

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 schwere Rotzen voraus, 1 Ballista voraus (Vorderdeck), 2 schwere Böcke (Hauptdeck), 4 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Turmseite), je 4 Hornissen back- und steuerbord, 2 schwere Rotzen (Achterdeck)

Halbarche

Die *Chiasmodon*

Die *Chiasmodon* ist eine sogenannte Halbarche. Einige wenige Magier haben damit begonnen, Dämonenarchen zu formen indem Sie Hölzer aus verschiedenen Archen zusammensetzen. Andere wiederum ergänzen eine Arche mit normalen Hölzern, Tauwerk, etc. Das Ergebnis wird als Halbarche bezeichnet. Die *Chiasmodon* nun ist ein finsternes Boot mit langen Spinnenbeinen, das von den Magiern der Vorhalle des Krieges entworfen und aus dem Holz von vielen verschiedenen Dämonenarchen gebaut wurde. Dieses Schiff ist in der Lage seine Insassen und sogar weitere Schiffe vor dem Ertrinken zu bewahren, während es mit hektischen Bewegungen seiner acht Beine über den Meeresboden stakst. Eine gefährliche Waffe, die Truppenanlandungen an jeder Küste ermöglicht.

Die acht Spinnenbeine tragen das Schiff tänzelnd auf dem Wasser, lassen dabei immer wieder aber ölige Schlieren zurück, ihre nesselgespickten Ranken züngeln hektisch durch die Lüfte.

Die *Chiasmodon* besitzt eine eigene Schiffsseele, die allerdings sehr sprunghaft ist, weil sie aus dem Holz von unterschiedlichen Ma'hay'tanim geschaffen wurde und ebenso, weil Fremdkörper, wie Holzspanten oder Eisennägel wie Feuer in ihrem verwachsenen Körper brennen. Sie will zum Friedhof der Seeschlangen reisen, um dort von ihren Ultimo-Erschaffern, Charyptoroth und Agrimoth, ihre Bestimmung zu erfahren. Derzeit hört sie nur auf das Votum einer Frau, die sich heute Thamazota (*1019 BF, 1,80 Schritt, schwarze, lüsterne Augen, braune, vielfach geflochtene Haare, vierter Kreis der Verdammnis) nennt, einer halbwahnsinnigen Paktierein des Amazeroth, die sich als Erbin Al'Mazotheras begreift (aber keine Kenntnisse zur See besitzt) sowie auf die Weisungen des Charyptoroth-Propheten Charyptian. Seit die Seele der *Chiasmodon* mit dem Globomongpriester Kr'anook verschmolz, kann sich die Halbarche nicht entscheiden, ob sie die Tiefsee oder flache Marschwasser favorisiert.

Takelage: —

Länge: 30,0 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 288 Quader **Frachtraum:** 190 Quader

Lebensenergie: 3.000 **Handlungspunkte:** 35

Besatzung: 75 Seesoldaten und -söldner, ein Dutzend Magier

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** —

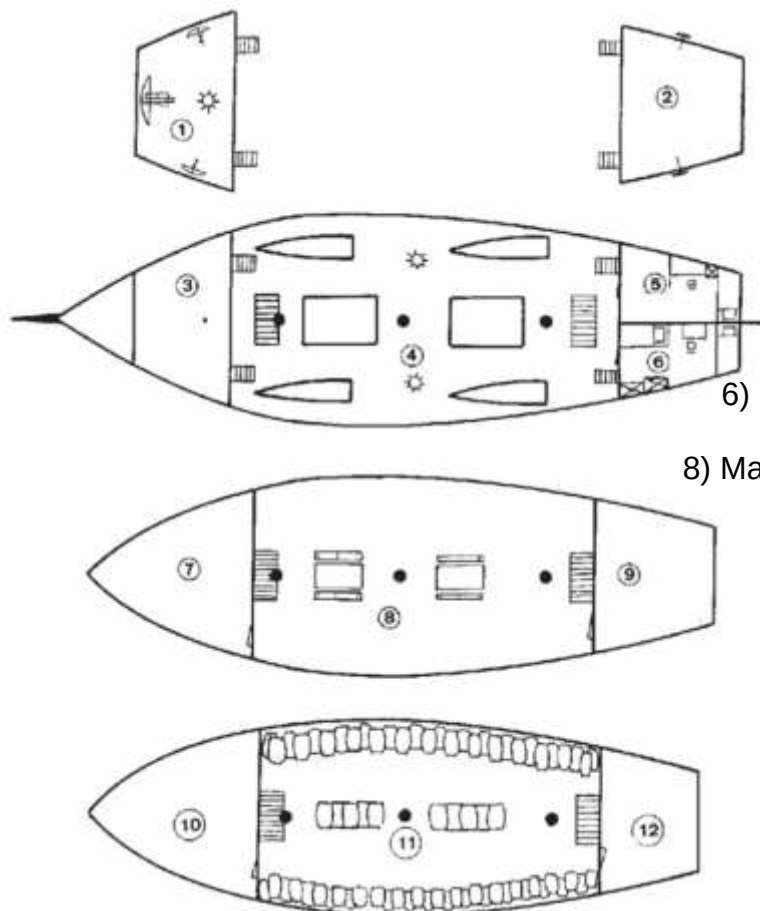
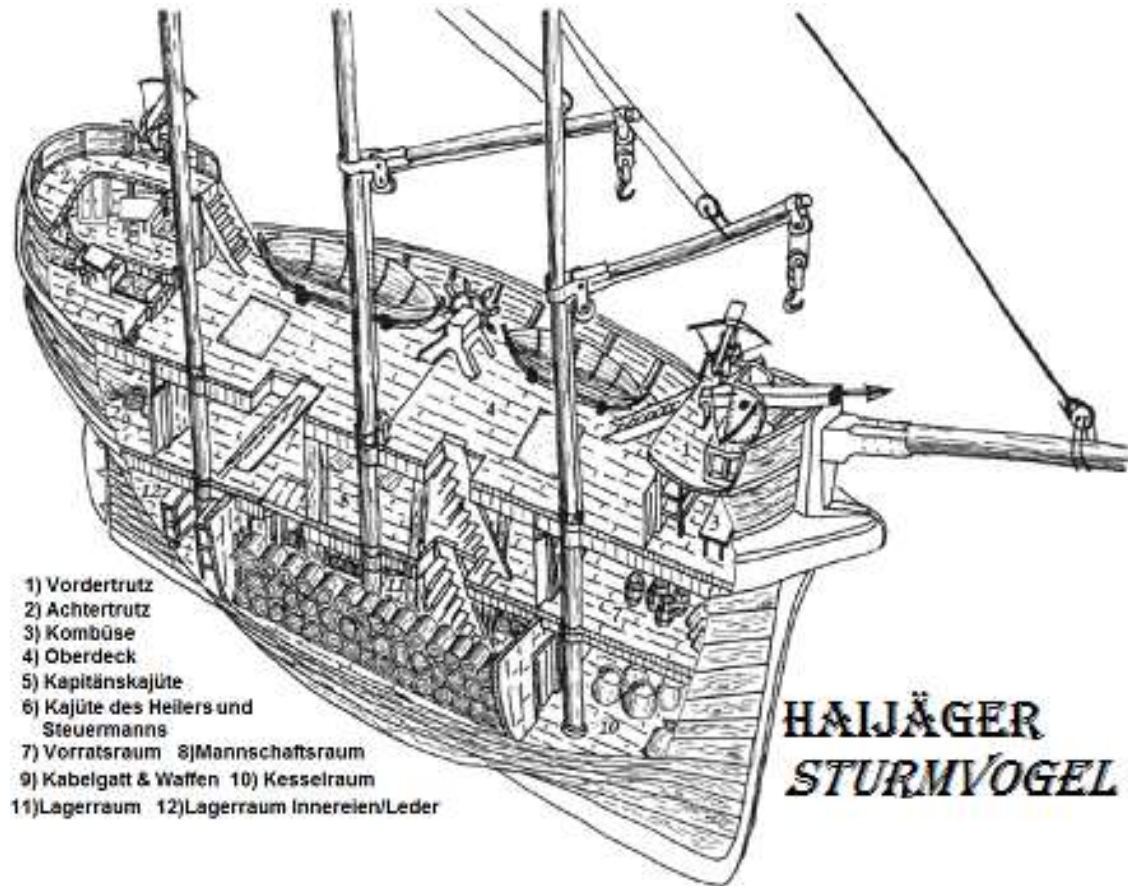
Geschwindigkeit bei normale Fortbewegung: 15 Meilen/Stunde [5]

schneller Fortbewegung: 33 Meilen/Stunde [11]

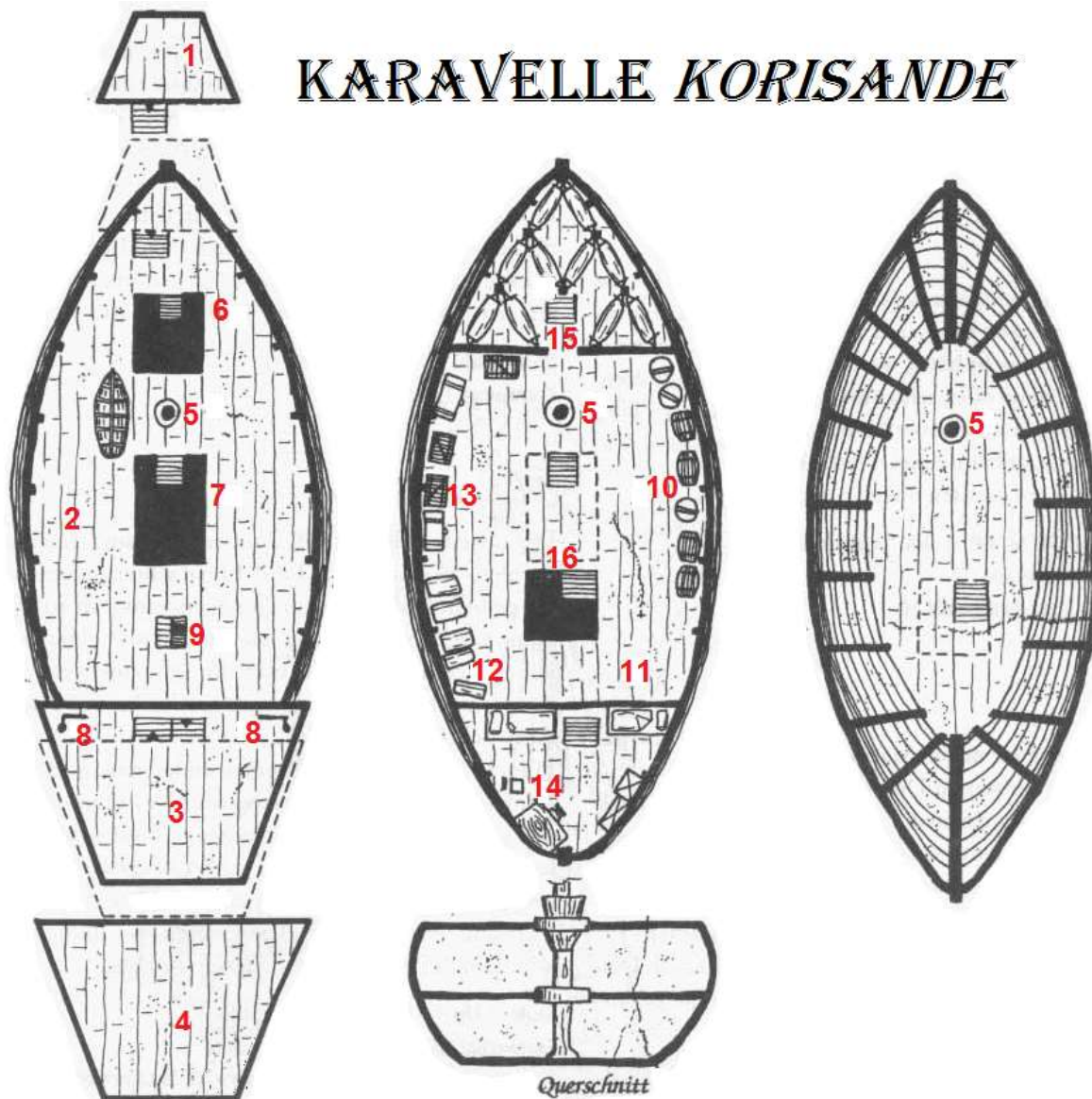
Fortbewegung unter Wasser: 9 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 2 Ballisten voraus, 2 Hornissen (je 1 an Back- und Steuerbord)

HAIJÄGER STURMVOGEL

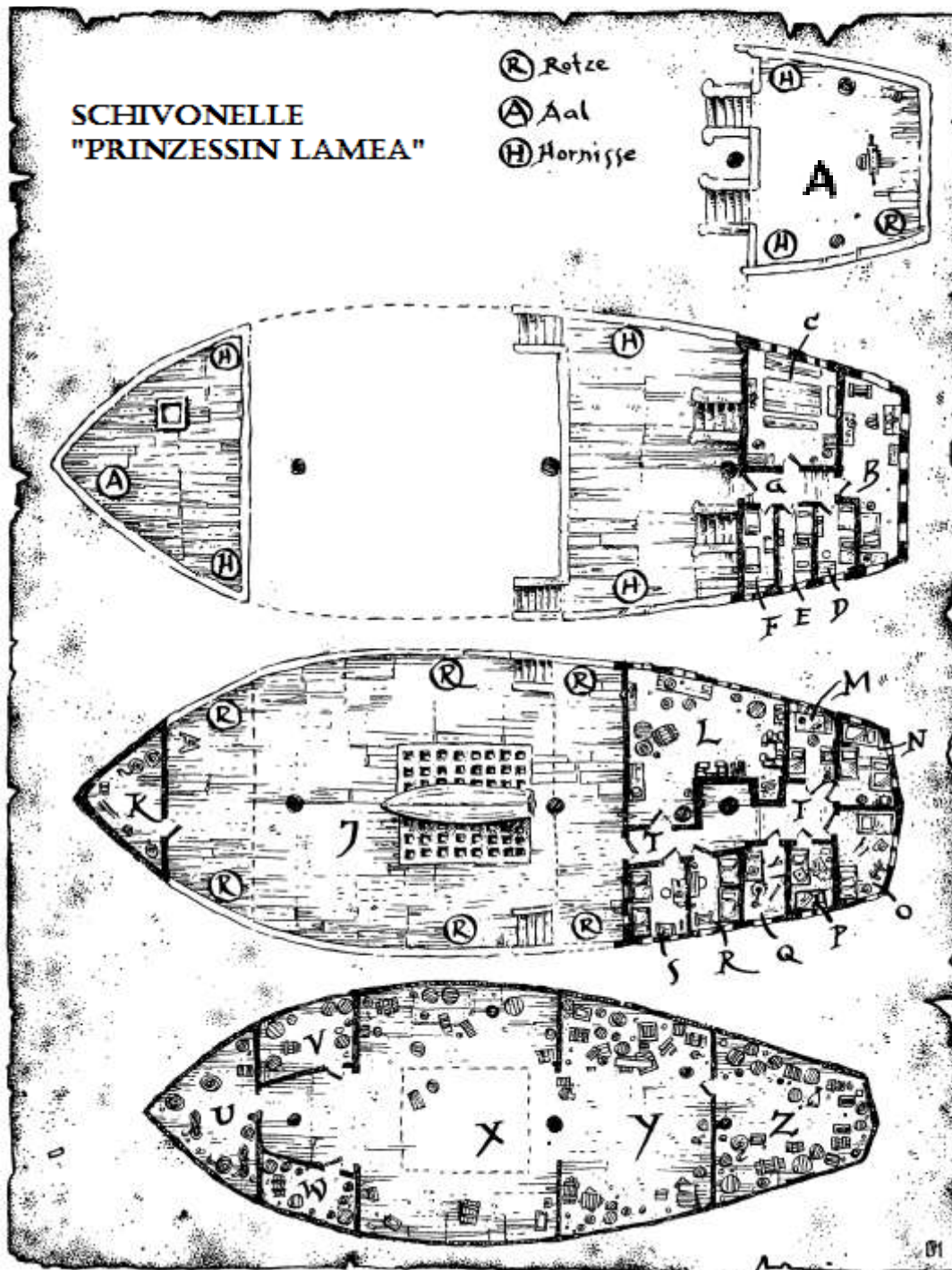


- 1) Vorderdeck mit Harpun-Aal
- 2) Achterdeck mit Ruderpinne
- 3) Arbeitsraum / Lazarett
- 4) Hauptdeckt
- 5) Kapitänskajüte
- 6) Kajüte Steuermann & Navigator
- 7) Kabelgatt
- 8) Mannschaftsquartier + Bordmesse
- 9) Kombüse
- 10) vorderer Frachtraum
- 11) Haupt-Laderaum
- 12) Vorräte



- 1) Vorderkastell
- 2) Hauptdeck
- 3) Achterschiff
- 4) Achterkastell
- 5) Mast
- 6) Kleine Luke
- 7) Hauptladeluke
- 8) Steuerruder
- 9) Deckkasten
- 10) Fässer mit Wasser, Rum und Wein
- 11) Zwischendeck
- 12) Stoffballen
- 13) Kisten und Truhen mit Vorräten
- 14) Kapitänskajüte
- 15) Mannschaftskajüte
- 16) Unterdecksluke
- 17) Unterdeck

SCHIVONELLE PRINZESSIN LAMEA



- A) Achtertrutz B) Kapitänskajüte C) Messe D) Schlafkabine Seehauptmann *Mylkidos*, sowie der Efferdgeweihte Schiffskaplan *Piend Calvin da Visterdi*.
 E) Offizierskabine *Dalida d'Abbastanza*, die erste Offizierin und Navigatorin, sowie die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* untergebracht.
 F) Offizierskabine Hier schlafen Geschützmeister *Jost Kimmenkorn* und Bordheiler *Doctor Ljysvalis*.
 G) Verbindungsgang H) Hüttendeck I) Vordertrutz J) Hauptdeck
 K) Waffenkammer L) Kombüse M) Kajüte der Schiffsmagierin
 N) Lakaienkabine O) Passagierkabine P) Passagierkabine
 Q) Passagierkabine R) Passagierkabine S) Passagierkabine
 T) Verbindungsgang U) Kabelgatt V) Munitionskammer W) Sicherheitsraum
 X) Frachtraum Y) Frachtraum Z) Vorratsraum ZZ) Bilge

SCHIVONELLE PRINZESSIN LAMEA – RUNDGANG(1/2)

Das Achterkastell ist mit zwei Hornissen und einer mittelschweren Rotze bestückt, die normalerweise durch Öltücher vor Feuchtigkeit geschützt werden. Ein großer Kusliker Kompass ist neben dem Steuerrad befestigt. Auf beiden Seiten der Reling des Hüttendecks ist jeweils eine öltuchgeschützte Hornisse angebracht. Ein roter Kreis mit Schutzzeichen von Praios und Boron markiert neben den Mast die sogenannte Zielscheibe Uthars: Angeblich jeder, der hier z.B. während eines Sturms länger verharren musste, wurde kurz darauf weggespült, tödlich getroffen oder wurde von sonst einem Unglück ereilt. Die Kapitänskajüte ist mit aufwendigen silasischen Glasfenstern, einer mit Fell ausgestaffierten Schlafkoje, Klapptisch und Wandschrank ausgestattet. Die Kajüte macht ansonsten keinen sehr luxuriösen Eindruck, wenngleich hier viele exotische Merkwürdigkeiten von Wänden und Decke glotzen: ein bizarrer, getrockneter Fisch mit Flossen, die im Sonnenlicht regenbogenfarben funkeln, eine dickbauchige Flasche voll mit intensiv grünblauem Wasser (lässt beim Öffnen einen Wasserdjinn frei, der einen Dienst erfüllt), ein Immerwährendes Stundenglas, das durch Sand von den Singenden Inseln bewegt wird und eine Taurole aus unbekanntem Material, die sich auf Kommando senkrecht bis in zehn Schritt Höhe aufrichtet. Hier finden sich auch zahlreiche nautische Geräte wie die modernen Peilquadranten und diverses Seekartenmaterial, die aber meist in einer großen Seekiste weggesperrt sind, wo sich einige Beutel und Kästen mit Gold und Juwelen im Wert von insgesamt 600 Dukaten befinden.

Die durch einen großen Klapptisch aus Bosparanienholz, mehrere an der Wand befestigte Klappbänke und einem Ölgemälde (ein Schiff im aufgepeitschten Meer: leicht als die Prinzessin Lamea zu erkennen) dominierte Messe dient zugleich als Besprechungsraum. Ein Ziehstrang führt nach unten in die Kombüse, wo ein Glöckchen befestigt ist. Die engen Offizierskabinen sind einheitlich mit zwei Kojen und einer großen Seekiste ausgestattet. Der dunkle, hexenschussverdächtige Verbindungsgang wird der nachts durch eine kleine, an der Wand festgeschraubte Laterne erhellt. Auf dem Bugkastell, das durch eine Luke mit dem Hauptdeck verbunden ist, versieht das Kontingent Seesöldner zumeist seinen Dienst. Nachdem die alte Galionsfigur im Riesland gestohlen wurde, ließ die horasische Admiralität eine Neue durch die begnadete, blinde Bildhauerin Karuna anfertigen: Die weinende Lamea mit ihrem toten Geliebten im Arm, den Blick zum Horizont gerichtet.

Dominierend ist auf dem Hauptdeck neben Fock- und Großmast das große Holzgitter der Ladeluke, das sich mittschiffs befindet. Direkt darauf ist ein kleines, mit einem Segeltuch abgespanntes Ruderboot (für bis zu neun Mann) untergebracht, das mit dem vor dem Großmast befindlichen Ladebaum zu Wasser gelassen werden kann. Die Schiffsglocke wird alle vier Stunden zum Wachwechsel betätigt. Auf der Bug und Heckseite der Schivonelle wird das Hauptdeck zu Teilen von Hüttendeck und Vorderkastell überdacht. Hier stehen auch vier der insgesamt sechs auf dem Deck untergebrachten mittelschweren Rotzen, vor deren Einsatz man aber tunlichst die Stückpforten in der Reling hochklappen sollte. Am Fockmast hängen ein Dutzend fteischrote Beinzinken von einem halben Spann Länge: Talisman und Relikte eines Seemonsters, das sich an der Lamea einst die Zähne ausgebissen hat.

Insbesondere auf dem Hauptdeck und in der von hier aus zu den Rahen des Haupt- und Fockmastes hinaufreichenden Takelage herrscht ständiger Betrieb durch die Männer und Frauen der Steuerbord- bzw. Backbordwache. In einem abschließbaren Raum zum Vorderkastell werden in Fässern, auf Ständern und an Haken an der Wand fast 50 Entermesser sowie Äxte, Harpunen und Speere gelagert. Die Waffen sind ausschließlich zur Austeilung an die reguläre Mannschaft bestimmt. Ansonsten lagern hier auch zwei längliche Kisten mit Bolzen sowie Stein- und Bleikugeln für die Rotzen des Hauptdecks.

SCHIVONELLE PRINZESSIN LAMEA - RUNDGANG (2/2)

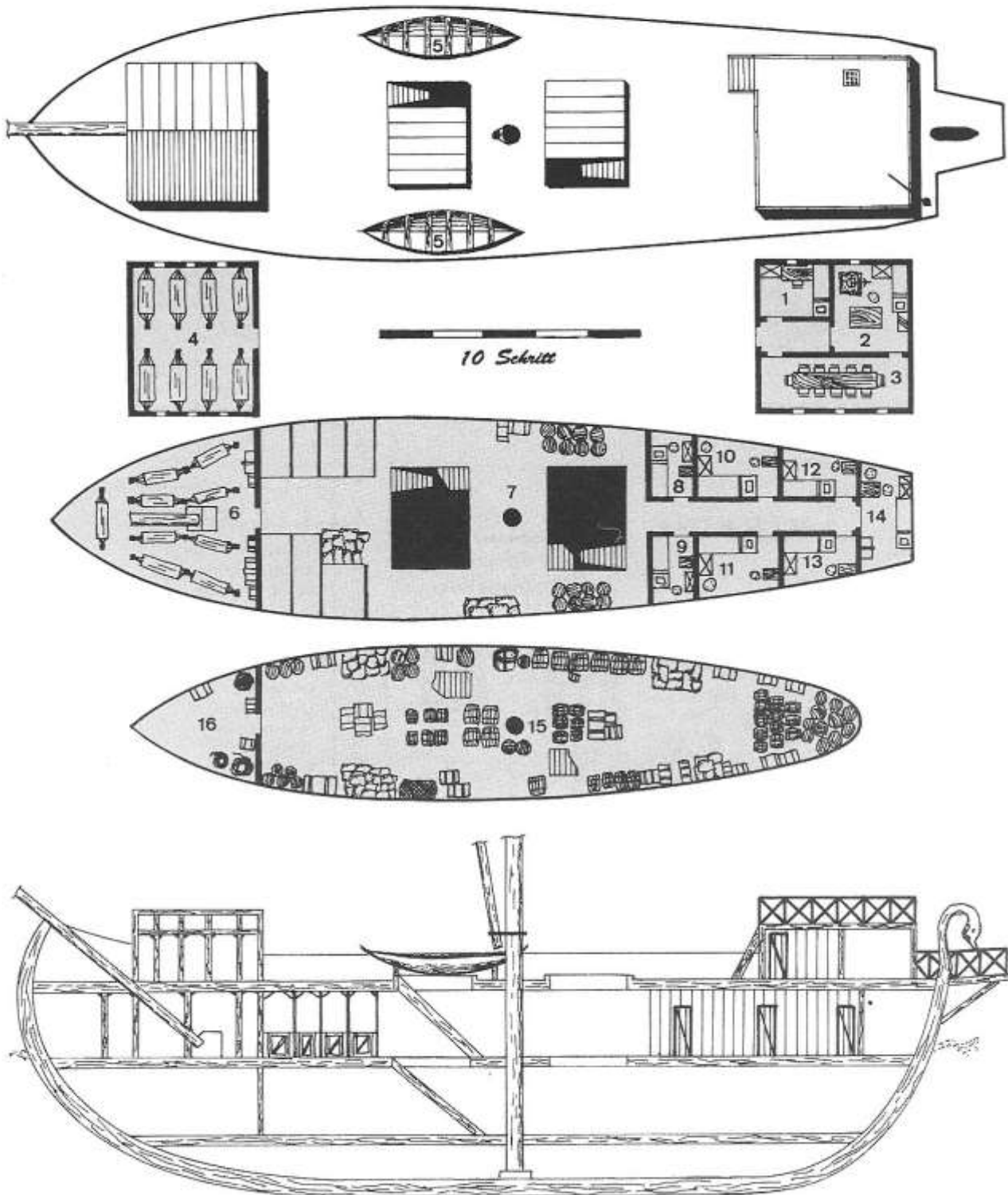
Die Kombüse verfügt über zwei steinumfriedete Feuerstellen. Neben einem großen Tisch finden sich hier zahlreiche typische Arbeitsinstrumente eines Schiffskochs. Neben einer Klappkoje findet man in der Kajüte der Bordmagierin einen Arbeitstisch mit zahlreichen kleineren und größeren Aussparungen und Mulden, in denen (sicher vor dem Seegang) zahlreiche Stein- und Glasgeräte eines Alchimisten untergebracht sind. Mit ihnen lassen sich einfache Analysen durchführen und Elixiere brauen. In einer magisch versiegelten Seekiste finden sich zahlreiche alchimistische Tinkturen und Ingredienzen. Die Bücher Drudenfüße im Meer und Wind- und Flautenzauberei beschäftigen sich mit dem Thema Magie und Seefahrt. In der Lakaienkabine stapeln sich Etagenbetten mit insgesamt vier Schlafplätzen, in denen sechs Gehilfen und Diener der höheren Herrschaften mit ihren wenigen Habseligkeiten untergebracht sind, darunter auch Harikas Kajütenmädchen Hanna und Efferdnovize Dorian. Die große Passagierkabine besticht durch zahllose aufgehängte Bilder in wuchtigen Rahmen: Landschaften, Profile und Porträts, aber auch teilweise nur traumhafte Szenerien und erschreckende Formen. Die anderen Passagierkabinen sind ebenfalls einheitlich gestaltet. Zwei Kojen laden zum Schlummern ein, ein Tisch und zwei Hocker lassen genug Platz für Regale, in denen Ausrüstung verstaut werden kann. Eingefasste Butzenglasfenster erlauben einen Blick auf die See und sind gerade groß genug, um sich hindurchzwängen zu können. In dem Verbindungsgang erinnert eine Delphinstatue aus Speckstein stets daran, wessen Gnade man ausgeliefert ist. Im Bug des Frachtdecks dient das Kabelgatt zum einen zur Aufnahme des Ankertaus, zum anderen befindet sich hier das Lager für Tauwerk, Segeltuch, Farben und anderen Dingen, die man an Bord eines Schiffes für Ausbesserungsarbeiten und Reparaturen benötigt. Steuerbord daran angrenzend liegt die Munitionskammer. Dieser Raum wurde von dem Kontingent Hylailer Seesöldner in Beschlag genommen, die hier nicht nur empfindlichere Waffen (etwa Armbrüste) verstaut haben, sondern vor allem das Gros der für die Aale, Rotzen und Hornissen bestimmten Munitionsreserven. Darunter eine mit Sägespänen und Wolle ausgepolsterte Kiste für 40 Tonkugeln Hylailer Feuer. Gegenüberliegt der Sicherheitsraum. In diesem sorgsam versperrten Raum lagern einige besonders wertvolle aventurische Handelsgüter, die zum Tausch im Gildenland bestimmt sind: Zwergenwaffen aus dem Eisenwald, Körbe mit Benbukkel und anderen Gewürzen aus den Südmeerkolonien, feines Pergament sowie zwei Kisten mit Safran aus Kurkum noch frei war. Im vorderen Frachtraum hört man von allen Seiten das Schlagen von Wogen gegen Holz. Neben aufgetürmten und verschnürten Elefanten- und Mammutstoßzähnen und zahlreichen Kisten mit Tüll und Zwergenbier sind hier unzählige Fässer mit Süßwasser vertäut und aufeinandergestapelt. Reservemasten und -segel hängen an der Decke. Hier ist natürlich der Großteil der Seeleute untergebracht, die schichtweise in Dutzenden Hängematten schlafen, die zwischen den Stützbalken hängen. Im hinteren Frachtraum werden zahlreiche Kisten gelagert, die alles Mögliche enthalten, was man für eine erfolgreiche Expedition in unbekannte Gestade benötigt. Darunter ein gutes Dutzend Zelte mit Gestänge, nach überlieferten Angaben angefertigtes Reitgeschirr für Kreaturen, die unmöglich Pferde sein können, Leder, Kletterausrüstung, Glasflaschen, Schulterbleche, Sturmhauben u.a. Irgendwo fiepen Ratten und gelegentlich ist auch ein fatter Nagerschwanz zu sehen. In diesem Teil des Laderaums ist auch das Kontingent Hylailer Seesöldner untergebracht. Im Heck schließlich liegt der Vorratsraum. Hier lagern die Vorräte der Prinzessin Lamea. Bis unter die Decke sind Fässer, Kisten und Säcke mit Pökelfleisch, Schiffszwieback sowie getrockneten Bohnen, Erbsen und Graupen untergebracht. Die Bilge, der unterste Teil des Schiffes, ist mit Steinen angefüllt und dient unter anderem einlaufendem Wasser, das ständig abgepumpt werden muss, als Sammelbecken.

GENERISCHE *POTTE*

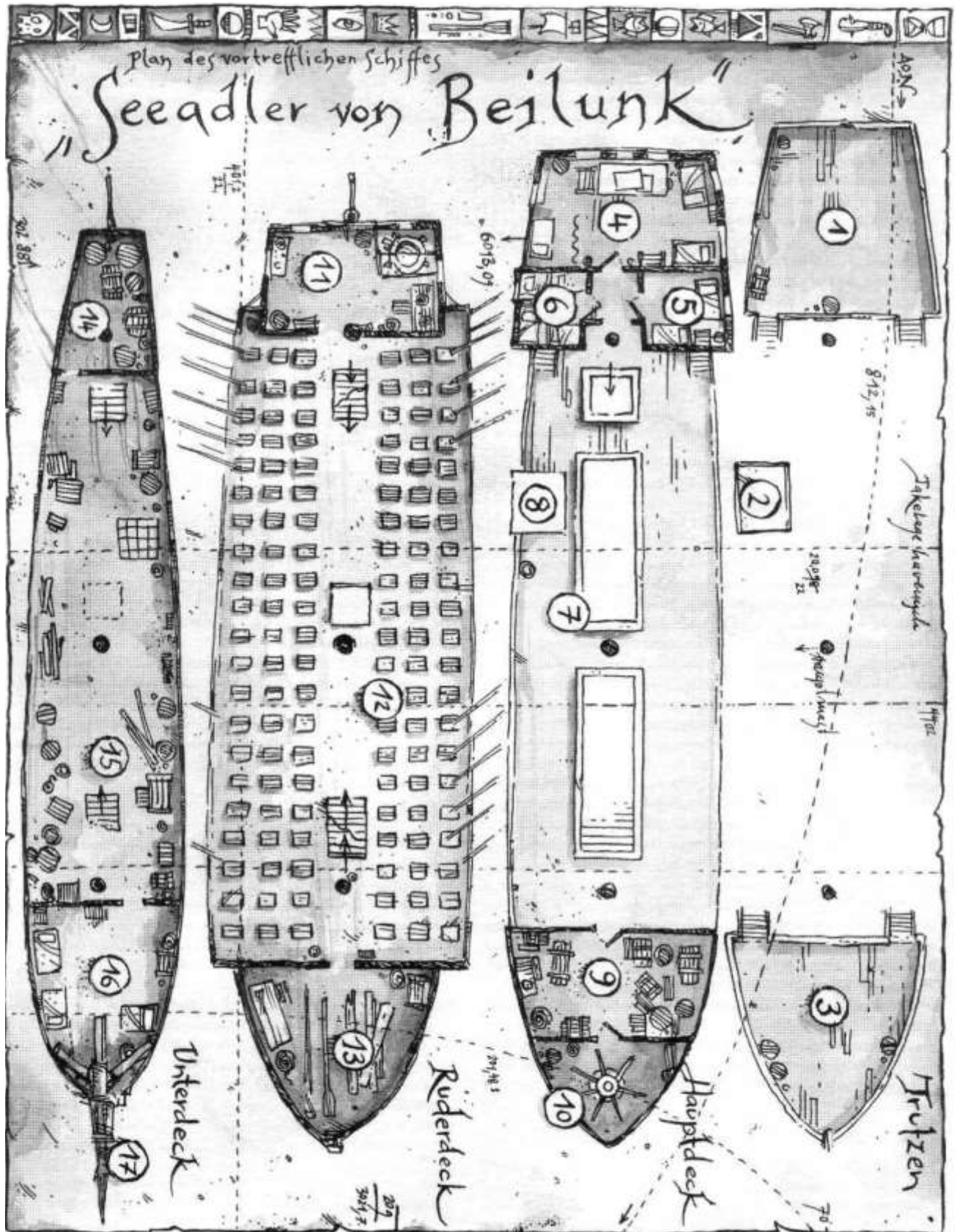
POTTE

LEGENDE

1. Kapitänskajüte	6. Mannschaftsquartier
2. Kombüse	7. Laderaum
3. Messe	8.-14. Kabinen für Offiziere und Gäste
4. Mannschaftsquartier	15. Laderaum
5. Beiboote	16. Kabelgatt



GALEASSE SEEADLER VON BEILUNG



- 1) Achterbrücke 2) Corvusplattform 3) Vordeck 4) Die Kapitänskajüte + zwei Gästekojen
 5)+6) Offizierskajüten 7) Hauptdeck
 8) Corvus (mit Kupferplatten beschlagener Kampfturm) 9) Magazin 10) Ankerspill
 11) Kombüse 12) Ruderdeck 13) Werkstatt 14) Vorratsraum
 15) Unterdeck 16) Laderaum 17) Rammsporn

GALEASSE *SEEDLER VON BEILUNK*

EIN RUNDGANG (1/2)

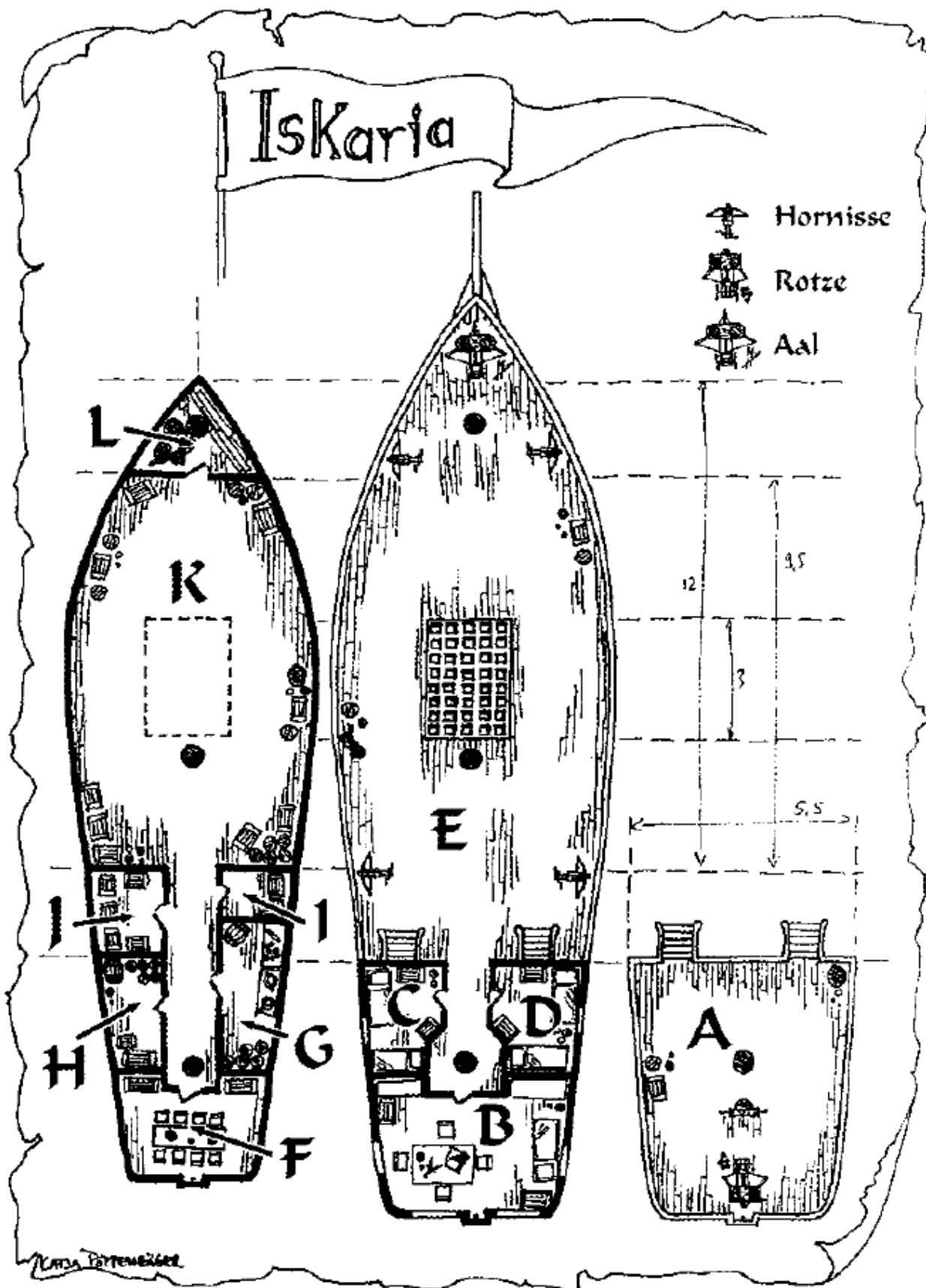
Als erstes fällt der Rammsporn auf. Acht Schritt lang, aus Kernholz und Zwergenstahlbändern, verziert mit magischem Arkanium. "Liebesgrüße aus Gareth" hat die Mannschaft als Schriftzug in den mächtigen Rammsporn gebrannt. Auf dem Sporn liegt ein wiederaufladbarer ARCANOVI, der auf Schlüsselwort zwei Ladungen eines IGNISPHAERO abfeuern kann. Das teilweise überdachte Achterdeck ist der Platz für den Kapitän, mit seinem Fernrohr, seine Zweispitzträger und den Kommandorufer. Mit der Logleine aus geteertem Hanf wird die Geschwindigkeit gemessen, mit Hylailer Dreikreuz der Winkel von Gestirnen, mit dem Südweiser die Fahrtrichtung. Ein Käfig mit Sturmtauben dient zur Nachrichtenübermittlung. Mit einem alchimistischen Signalrohr kann man farbige Zeichen an den Himmel werfen: Eisenstäube (roter Blitz) als Warnung vor Gefahr, Kupferstaub (grüner Blitz) als Einladung zum Treffen und Magnesium (weißes Gleißer) als Signal für Seenot. Zur Holzstatue der Hl. Elida von Salza sendet jeder, der an Deck kommt, ein kurzes Gebet. Der weithin sichtbare Festungsturm ist mit Kupferplatten beschlagen und wird Corvus genannt. Von seiner Krone (der oberen Plattform) aus können vier Hornissen Gegner jenseits und diesseits der Dollborden (der Reling einer Galeere) bestreichen. Die erhöhte Plattform dient beim Entern auch für Wurfspeerattacken und kann zwischen den Zinnen Klappbrücken ausfahren. Auf dem Vordeck sind über der riesigen Galionsfigur sind zwei leichte Rotzen und ein Katapult positioniert, das beim Schuss hinten derart hochspringt, dass die Bezeichnung 'Bock' hochverdient ist. Unbekannte Schiffe erhalten bei Annäherung einen Rotzenschuss vor den Bug als Aufforderung, Flagge zu zeigen. Scharfsichtige Mannschaftsmitglieder halten permanent Ausschau nach Anzeichen für Gefahren oder messen mit dem Lot die Wassertiefe. Im hinteren Bereich des Schiffes befindet sich die Kapitänskajüte. Der überfüllte Raum enthält das Ruhelager des Kapitäns, zwei Gästekojen und den großen Kartentisch mit goldenen Zirkeln, Magnetstein, Volvellen (Tafeln zur Gezeitenberechnung) und Portulanen (Atlas mit Küstenkarten). Ein Modell der *Seedler*, ein Holzstich von Perricum, ein Utulu-Großschild, ein Riva-Spiel aus Ebenholz und Walzahn, ein Khunchomer FLIM-FLAM-Kandelaber und viele weitere Mitbringsel aus früheren Fahrten schmücken die luxuriöse Kabine. Die *Logbücher der Seedler von Beilunk* seit 7 vor Hal (bereits acht Bände umfassend) und die Erstübersetzung von *Wind- und Viautenzauberei* sind wertvolle Bücher. In den Offizierskabinen geht es weitaus beengter zu. Während in der einen Kabine neben der ersten Offizierin *Jadwiga von Luring* auch noch der Offizier *Boronhard von Wertlingen* sowie die Bordmagierin *Trismagena* samt ihrer arkanen Utensilien Platz finden (müssen) teilen sich Hauptfrau *Tunke von Hableth*, Baron *Kornplotz* und Seine Gnaden *Resovik Sturmtaucher* sowie Geschützmeister *Fusakel Sohn des Fanderam* die zweite Kabine. Außer dem Schlagkofen und ein wenig persönlicher habe findet sich nichts in den Kabinen das einer besonderen Erwähnung wert wäre. Auf dem langgezogenen Hauptdeck sind immer Matrosen beschäftigt, im Gefechtsfallnehmen die Seesoldaten hinter den Dollborden Aufstellung — und müssen achtgeben, nicht hintüber auf das offene Ruderdeck zu fallen. Ein Beiboot nahe dem Vorschiff kann bis zu acht Mann aufnehmen. Unweit des Besanmastes hängt ein blankpolierter Galgenkäfig für gefangene Korsarenkapitäne und Dämonenpaktierer. Der mächtige Harpun-Aal in der Mitte des Hauptdecks ist auf einer, dank Ochseneschmierfett drehbaren, Holzscheibe gelagert. Ein Munitionsaufzug (Säcke, die an ein über Rollen laufendes Seil befestigt werden) reicht vom Magazin bis zum Corvus.

GALEASSE *SEEDLER* VON BEILUNK

EIN RUNDGANG (2/2)

Jeder der drei Masten trägt ein geflochtenes Krähenneest. Von der Spitze des Großmastes hängt das unverwüstliche *Misabanner*, das seit Zeiten Kaiser Rauls alle Flaggschiffe des Reiches geziert und vor dem Kentern bewahrt haben soll. Für jedes überstandene Gefecht schlägt Kapitän Sanin eine Kerbe in den Fockmast, für jeden überstandenen Sturm eine in den Besanmast — eine wahrhaft imposante Sammlung. Die Positionslaternen mit farbigem Glas haben Blenden und verschiebbare Scheiben, um bei Nacht eine falsche Fahrtrichtung oder kleinere Schiffsgröße vorzutäuschen. Im Zwischendeck unter der Achterplattform steht der Rudergänger am Kolderstock, den er nach den Befehlen des Navigators richtet und einrasten lässt. Auf dieser Ebene stehem im Festungsturm vier schussbereite leichte Rotzen, die trotz schwitzender Enge in Windeseile von den Richtschützen bedient werden. Die Totbringende Munition für all die Geschütze der *Seedler* kommt aus dem Magazin. Übereinandergestapelt und sorgsam sortiert stehen hier die Munitionskisten mit Bolzen, Speeren, Kugeln und Krähenfüßen (Metallsternen, die auf die Decks anderer Schiffe geschleudert werden, wo sich die barfüßige Mannschaft die Füße daran aufreißt), alle mit dem Zeichen der Perlenmeerflotte und einer militärischen Kennung versehen wie *RTH-300-12II*. Hylailer Feuer und Magisches Brandöl sind eingepackt in Sand und Unauer Salzsäcke, die Feuchtigkeit entziehen sollen. Phosphorpilze geben schwaches Licht. Wer in diesem Raum Feuer macht, wird am Rammsporn festgebunden und frühestens *nach* dem nächsten Kampf wieder befreit. Ebenso wichtig wie die Munition ist jedoch auch die Versorgung der Mannschaft. Dieser Aufgabe wird in der Kombüse nachgegangen. Große Kessel wärmen das Essen für Rojer, Kämpfer und Matrosen: Fischsuppe, Linseneintopf, an guten Tagen auch Speck. Unter der Decke knattert, die Bewegungen des Kolderstocks übersetzend, die Ruderpinne, die heckwärts das Ruder bewegt. Hier unten findet sich auch das große Ruderdeck. Im Takt des Trommlers rudern hier 144 kaum bekleidete oder nackte Rojer, je drei versetzt übereinander sitzend. Die *Seedler* kann rückwärts manövrieren, gilt als eines der wendigsten Ruderschiffe und hält einen Rekord in Rammgeschwindigkeit. Jeder einzelne der fünf Schritt langen Riemen wurde im Efferdtempel zu Perricum gesegnet. Zwei Treppen führen nach oben und unten, eine Ladeluke macht das Unterdeck für sperrige Lasten zugänglich. Am Tisch des Zahlmeisters wird wöchentlich Sold ausgezahlt. Eine Liste mit dem Boronrad nennt Namen und Dienstgrad aller, die an Bord im Kampf gestorben sind. Auch findet sich auf dieser Ebene die Schiffswerkstatt. Gerissene Segel, gesplisste Taue, gebrochene Steven und verzogene Geschützteile werden hier geflickt, zusammengeknüpft, gezimmert und repariert. Der Boden ist knöchelhoch mit Hobelspänen bedeckt. Nach jedem Kampf herrscht hier im Reich von Meister Fusakel Hochbetrieb. Deutlich weniger Betriebsam geht es naturgemäß im Vorratsraum zu. Trinkwasser, Branntwein, Schiffszwieback (meist von den schwarzköpfigen Maden des Kornkäfers befallen, so dass er am liebsten im Dunkeln verzehrt wird), eingelegter Fisch und Pökelfleisch bilden die Grundlage der Schiffsverpflegung. Das düstere Unterdeck schließlich ist nicht höher als neun Spann, die mit Truhen, Tuchballen und Hängematten der Matrosen und Seekrieger vollgestellt sind. Gefangene werden in Gitterkäfigen gehalten. Im vorderen Bereich haben sich einige rangniedere Offiziere eingerichtet. Hier unten ist auch der Laderaum. Den begrenzten Frachtraum der Galeere nimmt nur wertvolles Prisengut aufgebracht Piratenschiffe und eventuell wichtiger Nachschub ein.

KARAVELLE ISKARIA



A) Achterdeck

B) Kapitänskajüte

C) Offizierskajüte

D) Offizierskajüte

E) Hauptdeck

F) Offiziersmesse

G) Kombüse

H) Vorratsraum

I) Sicherheitsraum

J) Magazin

K) Frachtraum

L) Kabelgatt

KARAVELLE ISKARIA

EIN RUNDGANG (1/2)

Zu keiner Zeit wird man die Achtertrutz leer vorfinden. Hinter Steuerrad und Südweiser trifft man stets den Rudergänger an, der seinen Dienst versieht. Auch die Capitanya und ihre Offiziere stehen häufig an der Reling und lassen sich den Siral um die Nase wehen. Auf der Achtertrutz ist auch die leichte heckwärtige Rotze auf einem drehbaren Gestell montiert. An einem Tau hängt das Beiboot im Schlepp, das bis zu acht Mann Raum gibt.

Ein Deck tiefer befindet sich die Kapitänskajüte. Die enge Kajüte ist die größte auf der Iskaria - was bedeutet, dass sich zwei Leute gleichzeitig darin aufhalten können, ohne ständig etwas umzustoßen. Tür- und Fensterrahmen sind mit Schnitzereien versehen, Fensterscheiben aus buntem Glas geben den Blick auf das Kielwasser der Karavelle frei. Eine Koje, ein Tisch, 4 am Boden verschraubte Hocker und zwei durch Intarsien verzierte Seekisten machen zusammen mit einem Schminktisch, der eine gut gefüllte Schmuckschublade besitzt, den größten Teil der Einrichtung aus. Die Bilder an den Wänden zeigen Impressionen von Kapitänin Faviras Heimat Aranien. Eine der Truhen (Schlosser Knacken +8) enthält Faviras Bargeld (ca. 180 Dublonen, den Rest hat sie in einem Geheimfach in der Bilge des Schiffes versteckt), Seekarten und nautische Geräte, einen juwelenbesetzten Zierdolch sowie einige persönliche Gegenstände, darunter auch ein Amulett mit einem Bildnis von ihr und ihrer Schwester. In der zweiten Kiste befinden sich Exemplare der Seeflaggen fast aller aventurischen Nationen. Favira weiß genau, wie gefährlich es ist, unter falscher Flagge zu segeln, doch schon manches Mal ermöglichte ihr diese Sammlung, aus einer brenzligen Situation zu entkommen.

Die Offiziere müssen in Ihren beiden Kabinen mit einer weit weniger komfortablen Unterbringung zurechtkommen. Die beiden Kajüten sind wenig mehr als kleine, stickige Verschläge. Dennoch sind die Kojen bei Weitem komfortabler als die Hängematten der Matrosen im Unterdeck. Auf der Backbordseite wohnen die Erste Offizierin Trellona ay Naschira und Silpo Vapyrios, die Steuerbordkajüte teilt sich Orvinio, der Zweite Offizier, mit dem Geschützmeister Prüttel Skariske.

Das geräumige Hauptdeck wird durch Groß- und Fockmast sowie die große Ladeluke unterteilt. Im Bug befinden sich der leichte Aal und zwei Hornissen, von denen im hinteren Teil zwei weitere angebracht sind. Vor den Geschützen kommen nur noch der Bugsprit und darunter die Galionsfigur, eine feingliedrige Schönheit mit Haaren aus Blattgold und achatenen Augen.

Auf dem Hauptdeck ist es niemals ruhig. Matrosen der Freiwache essen und spielen im Schatten der Segel, Prüttel Skariske übt mit den Mannschaften an den Geschützen, Silpos Begleiterin Federtatze fliegt kreischend um den Masttopp herum, und während der ersten Wochen auf See zwingt das unablässige Geschaukel der Iskaria alle paar Tage einen anderen Seemann, unter dem Gejohle seiner Kameraden Efferd den Inhalt seines Magens zu opfern.

Für die Offiziere gibt es selbstverständlich eine eigene Messe in der Sie Ihre Mahlzeiten einnehmen und Ihre freie Zeit verbringen können. Der Speisesaal und Aufenthaltsraum der Offiziere wird von zwei Sitzbänken und einem wuchtigen Tisch aus Steineiche beherrscht. Der Tisch ist so alt wie die Iskaria selbst, und Generationen von Schiffsjungen und Seejunkern haben Botschaften in seine Platte geritzt. Die edelholzgetäfelte Messe ist der einzige Ort an Bord, an dem geraucht werden darf. Unzählige Pfeifen haben in Jahrzehnten die Wände verdunkelt und dem Raum etwas Bedrückendes gegeben, das auch das Tageslicht, das durch die mit Ölpapier bespannten Fenster einfällt, nicht mildern kann.

KARAVELLE ISKARIA

EIN RUNDGANG (2/2)

Tiefer im Schiff findet man die „Wirtschaftsräume“. Schiffsküche und Vorratskammer machen das Reich Xander Chrstorras aus, des einbeinigen Smutjes der Iskaria. Favira spart nicht an der Verpflegung der Mannschaft, und so wird die Kammer bei jedem Landgang mit Obst, Gemüse, geräuchertem Fisch und Frischfleisch gefüllt. Dank der reichhaltigen Auswahl muss Xander nur selten zweimal in Folge das gleiche Gericht zu bereiten, was den Mann mit dem Holzbein bei der Mannschaft sehr beliebt macht.

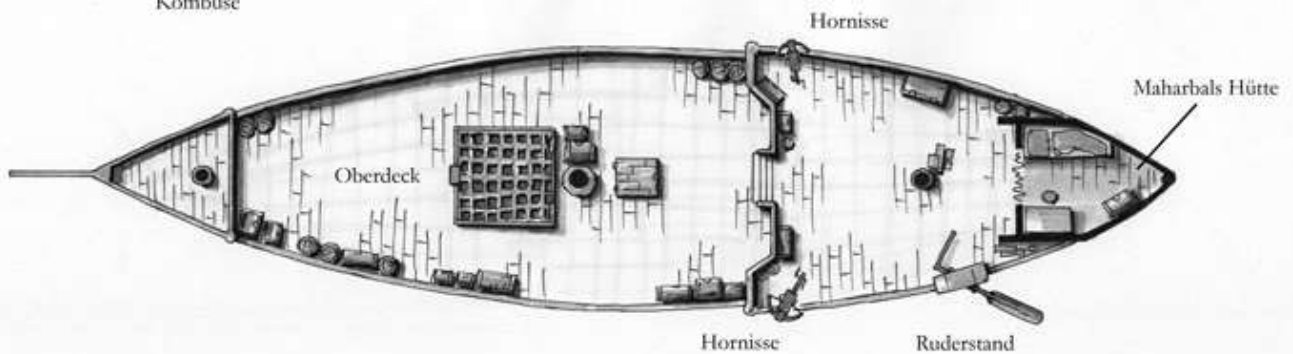
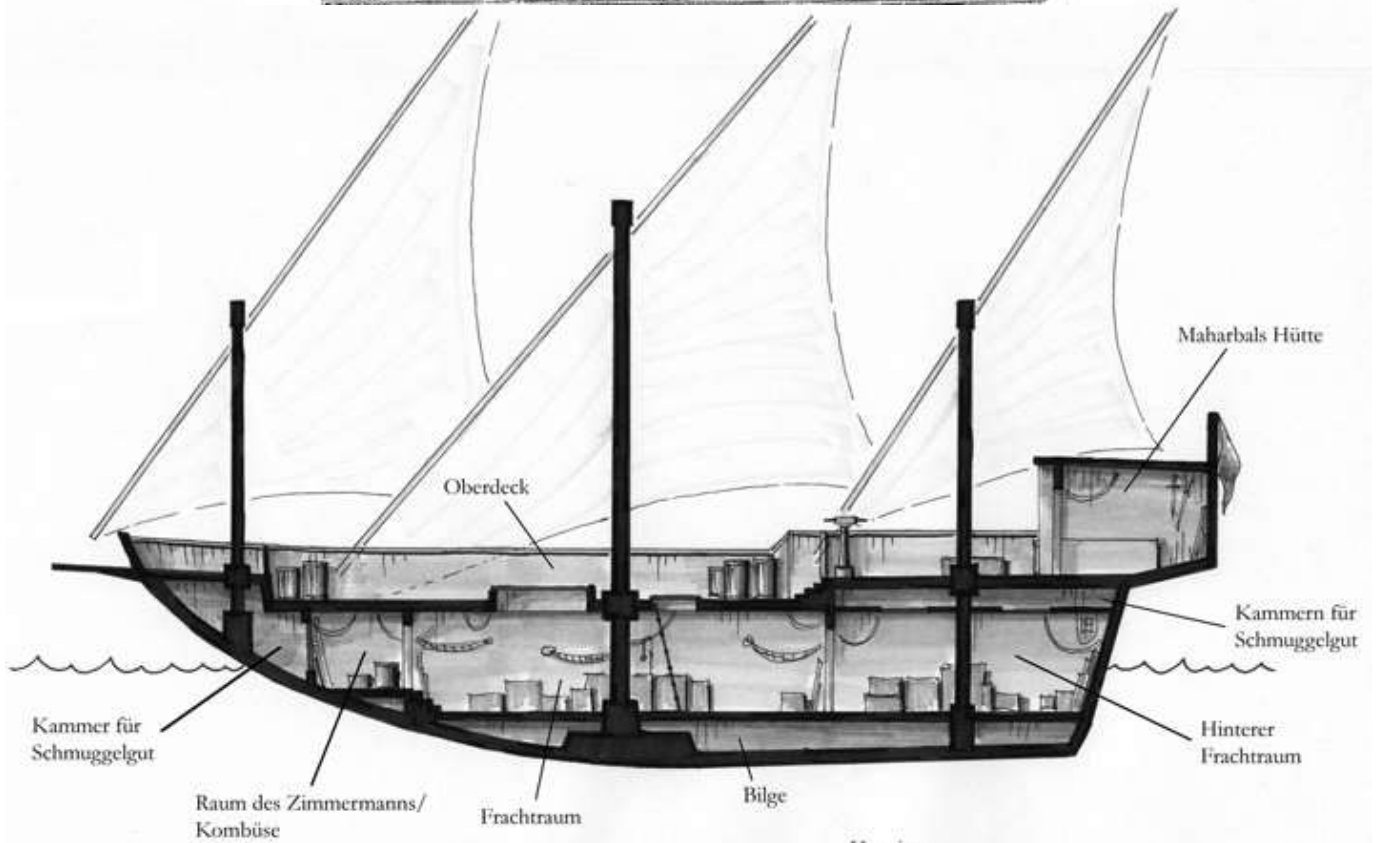
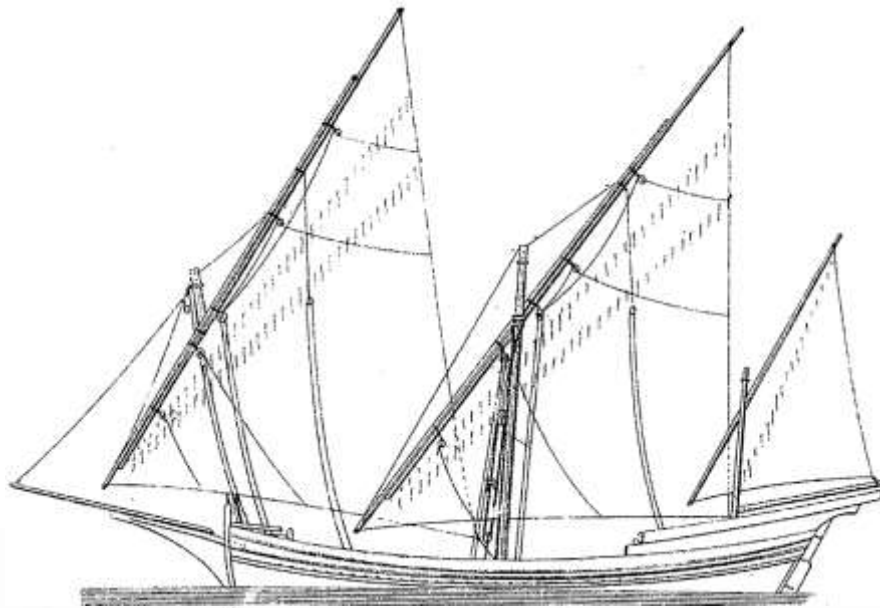
Nahebei liegt der Sicherheits- bzw. Tresorraum der Iskaria. Der Raum ist gut versperrt und so zentral gelegen, dass sich niemand unbemerkt an der Tür zu schaffen machen kann. Hier lagert Favira besonders wertvolle Handelsgüter und gefährliche Waren, etwa Lotos oder Lampenöl, und wenn es die Umstände erfordern, kann dieser Raum sogar als Zelle verwendet werden. Zur Zeit befindet sich hier eine Sheran-bil-Kanope, ein seltenes elementarmagisches Gefäß.

Ebenfalls der Sicherheit dient das Magazin. In diesem Verschlag lagern drei Dutzend Entermesser, die bei einem Angriff an die Mannschaft ausgegeben werden, dazu Munition für Aal, Rotze und Hornissen. Mengbilliger Feuer sucht man vergebens: Favira hält es für töricht, ihr Schiff und ihre Mannschaft mit diesem Dämonenzeug in Gefahr zu bringen.

Der geräumige Frachtraum beherbergt die Ladung der Iskaria, wobei stets darauf geachtet wird, sie so zu platzieren, dass die Gewichtsverteilung die Fahreigenschaften des Schiffes nicht beeinträchtigt. Um Schlagseite zu vermeiden, wird auch in der Bilge (unterhalb des Frachtraums) Ballast gelagert. Dort unten, wo die Ratten hausen, sind zudem zwei Verstecke für Schmuggelware eingebaut, jeweils groß genug, um auch einem Menschen kurzzeitig ein (unbequemes) Quartier zu bieten. Der Frachtraum dient Matrosen und Geschützbedienern als Schlafquartier. Ihre zwischen Spanten und Masten kreuz und quer gespannten Hängematten und die niedrigen Deckenbalken machen die Durchquerung des Raumes zu einer schwierigen Angelegenheit, vor allem nachts, wenn nur das Licht zweier Tranfunzeln den Raum erhellt.

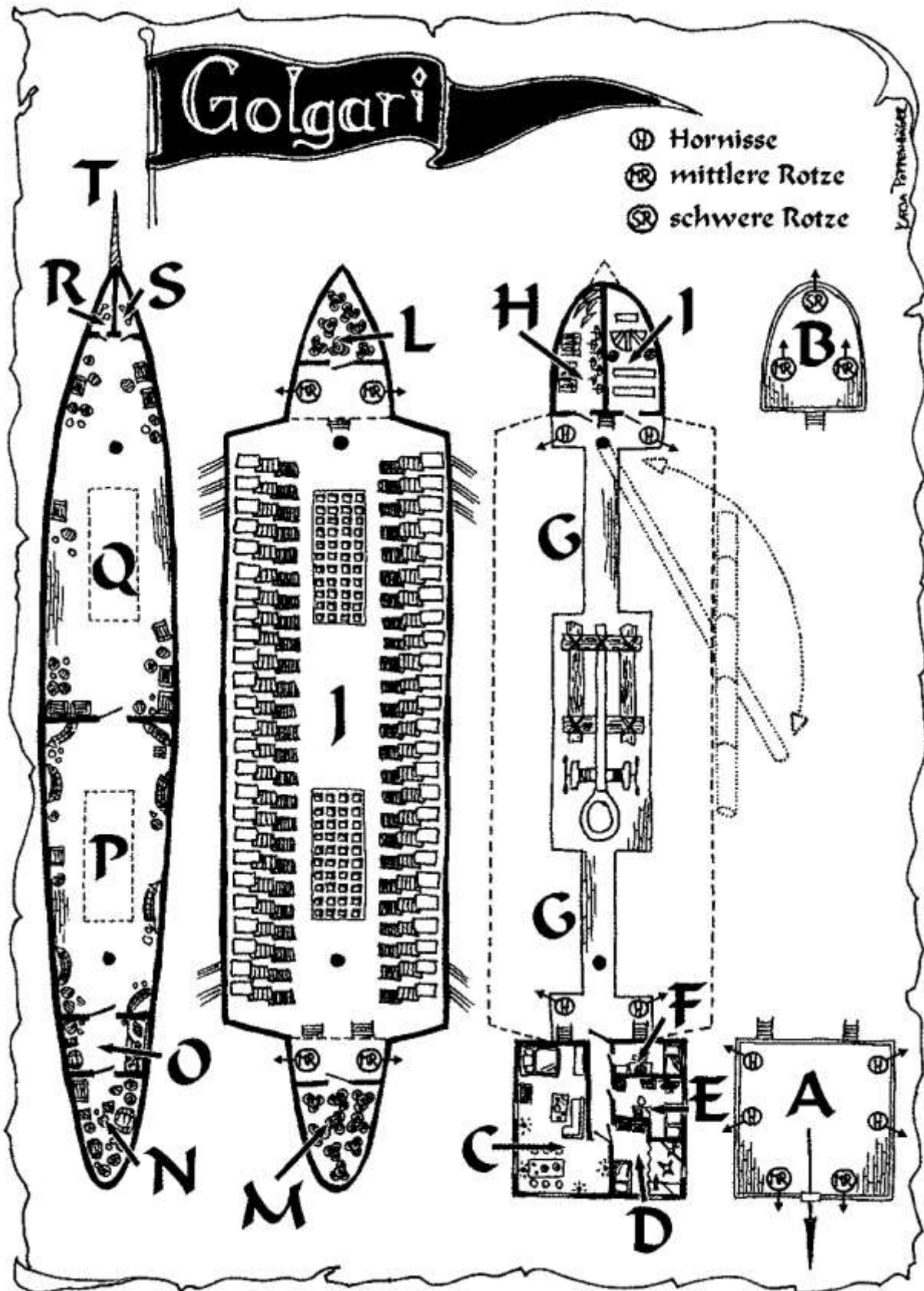
Der letzte Raum ist das Kabelgatt. Hier befinden sich die langen Ankertrossen und jede Menge Reservetauwerk. Zu später Stunde dringen manchmal erstickte Schreie hinter der Brettertür hervor, die an grässliche Tierlaute gemahnen. In Wirklichkeit handelt es sich um die gedämpften Schmerzlaute von Matrosen, die sich ein paar Münzen zu ihrer Heuer verdienen: Einer kämpft mit auf den Rücken gebundenen Händen gegen eine Hand voll ausgehungelter Ratten, während die anderen zuschauen und Wetten abschließen. Je mehr Nager der Delinquent totbeißt, umso mehr Geld bekommt er. Veon, ein älterer Matrose aus Selem, führte dieses grausame Spiel ein, das sich seit einigen Wochen wachsender Beliebtheit unter den gelangweilten Matrosen erfreut. Sollte Favira davon Wind bekommen, warten harte Strafen auf alle Beteiligten, deren Zahl sich mittlerweile auf knapp zwanzig beläuft.

THALUKKE *DJAHJAN*



0 1 2 3
| | | | Schritt

TRIEME GOLGARI



A) Achterdeck	B) Vordertrutz	C) Kapitänskajüte	D) Offizierskajüte
E) Offizierskajüte	F) Offizierskajüte	G) Zwischendeck	H) Waffenkammer
I) Schiffskapelle	J) Rojerdeck	L) Magazin	M) Magazin
N) Vorratsraum	O) Kombüse	P) Frachtraum	Q) Frachtraum
R) Zelle	S) Zelle	T) Rammsporn	

TRIEME GOLGARI

EIN RUNDGANG (1/3)

Das schwarze Heckkastell der Gulgari ragt zu drei Seiten über den Schiffsrumpf hinaus und bietet so erstaunlich viel Platz. Dennoch herrscht auf dem Achterdeck meist drückende Enge, denn die Schützen der Heckrotzen müssen sich den Platz mit den kräftigen Matrosen teilen, die die schwere Ruderpinne bedienen (das Steuerruder der Gulgari wird nicht über ein Rad, sondern über eine Pinne bewegt). Wem das Achterdeck eng vorkommt, war noch nicht auf der Vordertrutz. Vor und neben den hier montierten Geschützen ist kein Fingerbreit überflüssigen Platzes vorhanden. Damit die vierzehn Schützen, die notwendig sind, um die drei Rotzen zu bedienen, fehlerfrei arbeiten können, ist wochenlangender Drill notwendig. In dieser Enge genügt ein falscher Handgriff, um die tödliche Wirkung des Mengbiller Feuers auf dem eigenen statt dem gegnerischen Schiff zu entfesseln. Von hier aus hat man aber auch einen guten Ausblick auf die Galionsfigur der Gulgari, genannt der 'Gekrönte', eine fast zwei Schritt große Figur Gulgari, die Tar Honak höchstpersönlich zum Bau des Schiffes stiftete. Die herrlich gearbeitete Figur besteht aus lauterem Gold und trägt eine mit schwarzen Karneolen besetzte Krone. Schon der Materialwert der Figur ist enorm, doch als Sinnbild des Schiffes hat sie einen Symbolwert erlangt, der sie unbezahlbar macht. Auch die Besatzung schätzt den 'Gekrönten' als Schutzpatron des Schiffes, das unter seiner Führung niemals in Seenot oder anderweitige Bedrängnis geriet. Derzeit befindet sich die Galionsfigur allerdings nicht vor dem Bug der Gulgari. Jahre voll Wind, Seewasser und den Trümmern gerammter Schiffe haben das goldene Gefieder stumpf und fleckig werden lassen und dem 'Gekrönten' ganze Stücke aus dem Leib gerissen. Nach der letzten Heimkehr ließ Phranya Yalma Zornbrecht die Figur abmontieren, damit ein Goldschmied ihr wieder zu altem Glanz ver helfe.

Ähnlich Prachtvoll wie der gekrönte jedoch auf andere Art ist die Kapitänskajüte im Heck der Galeere. Der L-förmige Raum bietet all den Luxus, für den Al'Anfa gerühmt wird. Große Glasfenster mit Brokatvorhängen, weiche Seidenkissen, Kohlebecken gegen die Kühle der Nacht, ein alabasternes Kamelspiel und eine große Wasserpfeife machen auch lange Fahrten angenehm. Dass das Mobiliar - Tisch, Stühle, Koje, Schrank und Sekretär - nur aus feinsten Tropenhölzern gefertigt ist versteht sich von selbst. Der Sekretär enthält neben nautischen Geräten und Kartenwerk eine Sammlung exquisiter Weine vom gesamten Kontinent und dazu für jede Rebsorte die passenden Kristallgläser. In einer Wand steckt ein alter, verrosteter Wurfdolch. Er stammt vom novadischen Piraten El Harkir, der einst in den Hafen Al'Anfas eindrang, sich auf die Gulgari schlich und den damaligen Hochadmiral der Schwarzen Armada, Darion Paligan, aus seiner eigenen Kajüte entführte (und damit einen Krieg auslöste). Phranya Yalma Zornbrecht verzichtete beim Antritt ihres Kommandos darauf den Dolch zu entfernen, und betrachtet ihn noch immer als Warnung, sich nirgendwo sicher zu fühlen.

Die nahebei gelegen Offizierskajüten sind allesamt nicht ganz so Prachtvoll ausgestattet. Die drei Kajüten beherbergen Sub-Commandante Lirobal Florios, den Schiffsmagier Gascador Kugres und Tanrek ibn Onchareth, den Bordgeweihten. Die Räume unterscheiden sich in der Größe und der Pracht ihrer Ausstattung, um der Hierarchie an Bord Ausdruck zu verleihen. Dennoch ist auch die kleinste Kajüte noch luxuriös ausgestattet, und eng sind ohnehin alle drei. Die Einrichtung der Räume bestand ursprünglich aus einer Koje, einem kleinen Sekretär und einer Seekiste, doch jeder Offizier änderte sie nach seinen eigenen Vorstellungen ab.

TRIEME GOLGARI

EIN RUNDGANG (2/3)

So hängt in der Kajüte des Magiers ein deckenhoher Spiegel, und der Sub-Commandante hat einen Teil seiner Kammer zu einer Vogelvoliere für seine Sittiche und Kolibris umbauen lassen. Im Gang vor den Kajüten hausen und schlafen die Sklaven der Offiziere, damit sie immer nahe bei ihren Herren sind.

Vor der Achter- und der Vordertrutz befinden sich je zwei Hornissen, die unter anderem das Rojerdeck bestreichen können. Beide Trutzen können nur vom Zwischendeck aus betreten werden, und je zwei bewaffnete Söldner bewachen die Eingänge Tag und Nacht. Wer kein Offizier ist oder eine besondere Order hat, wird von ihnen grob abgewiesen. Der Hauptteil des Zwischendecks besteht aus einem schrittbreiten Holzsteg, der das Rojerdeck wie eine Brücke überspannt. Der Steg hat kein Geländer, so dass Unachtsame leicht auf die Rudersklaven herabstürzen können. In der Mitte erweitert sich das Deck zu einer zehn Schritt langen Plattform, auf der der Seelenschicker montiert ist. ein gewaltiges Katapult, das man unter dem Namen 'Onager' auch an Land kennt. Wenn Geschützmeister Elonzo Pollos mit dem Schlachtruf "Nachschub für Boron!" den Schuss auslöst, schleudert der Bock seine Brandgeschosse beinahe eine ganze Meile weit. Der Besanmast steht genau in der Bahn des Geschützes, doch die Mechaniker der alfanischen Universität ersannen eine Konstruktion, die es den Geschützbedienern ermöglicht, ihn innerhalb weniger Minuten umzuklappen und die Schussbahn freizumachen. Womit wir bei den Masten der *Golgari* sind. Oben auf dem Großmast flattert der 'schwarze Rahe auf schwarzem Grund', die schmucklose Flagge der alfanischen Flotte. Die kleinere Flagge mit dem gekrönten Raben darunter markiert das Flaggschiff. Im Krähenest ruht eine zwei Rechtspann große Glaslinse in einem schwenkbaren Messinggestell. Sie bündelt Praios' Licht zu einem Strahl, mit dem sich über mehrere Dutzend Schritt Entfernung Segel gegnerischer Schiffe in Brand setzen lassen - das Versprechen zumindest die Mechanici der Universität. Doch bisher ist der Schliff der Linse nicht präzise genug, um die gewünschte Wirkung zuverlässig zu erzielen. Trotzdem schüchtert das unheimliche Schauspiel der Apparatur gegnerische Mannschaften gehörig ein, und die findigen Al'Anfaner täuschen die Wirkung der Linse bisweilen mit dem IGNIFAXIUS vor, um Angst vor Praios' Zorn zu säen. Eher gebräuchlichere Waffen findet man hingegen in der Waffenkammer. Dieser niedrige Raum in der Vordertrutz ist mit Hand- und Fernwaffen angefüllt, hauptsächlich Kurzscherer, Entermesser und Kurzbögen. Vor einem Kampf werden die Matrosen und Geschützbediener aus diesem Arsenal ausgerüstet. Selbstverständlich darf auf der Galeere aber auch keine Schiffskapelle fehlen. Ein Altar aus schwarzem Basalt beherrscht die Boron-Kapelle, in der die Luft stets Weihrauchgeschwängert ist. Zwei Kniebänke stehen für die Betenden bereit. Aufgrund des Platzmangels müssen Traumdeutungen, die der Hüter der Nacht Tanrek ibn Onchareth gegen eine erkleckliche Spende vornimmt, in dessen Kajüte stattfinden. Ebenso darf natürlich das wichtigste für eine Trieme nicht fehlen: auf dem Rojerdeck schuften und schwitzen 150 Rudersklaven. Ihr Leben ist hart und eintönig. Neben dem Rudertakt, den die zwei massigen Trommler vorgeben, ist der Knall der Peitsche ihr treuester Begleiter. Sie erhalten jeden Tag den gleichen brackigen Eintopf, dürfen nur zu bestimmten Zeiten schlafen oder miteinander reden und müssen den Rest der Zeit ohne Unterlass die schweren Riemen bewegen. Die Rojer sitzen unter freiem Himmel und sind der Sonne und den Wolkenbrüchen der Charyptik schutzlos ausgeliefert. Da sie an die Ruderbänke gekettet sind, ist der Untergang des Schiffes ihr sicherer Tod. Dennoch sind viele der Sklaven stolz darauf, mit ihrer Muskelkraft das Flaggschiff der Schwarzen Armada voranzutreiben.

TRIEME GOLGARI

EIN RUNDGANG (3/3)

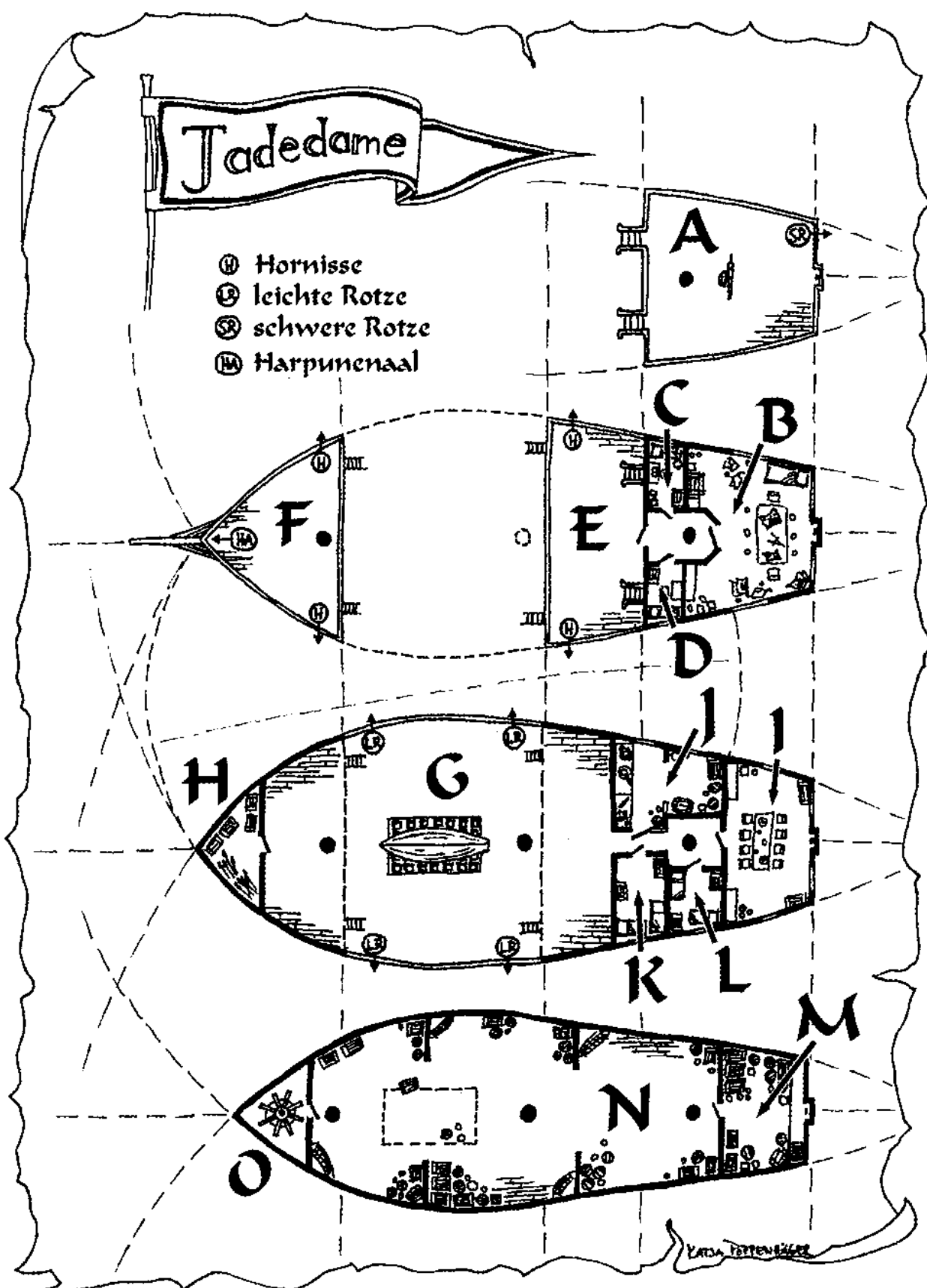
Wegen der großen Anzahl Waffen an Bord des Flagsschiffes verfügt die Golgarine gleich über zwei Magazine. In den beiden Magazinräumen lagern gewaltige Vorräte Mengbiller Feuer, sorgsam mit Stroh gepolstert und zu stabilen Pyramiden aufgeschichtet. Alles in allem lagern an Bord der Golgari einige hundert Ladungen des Brandöls, die bei normalen Preisen viele tausend Dublonen wert wären. Auf jedem der Tontöpfe befinden sich Verzierungen aus Blattgold, die sich zu verschlungenen Worten fügen: "Das nächste Mal wird Unsere Strafe nicht so milde sein", die Warnung Borons an die Bewohner Al'Anfas nach der Großen Seuche. Es ist auch Profanmunition vorhanden, die aber lediglich zu Übungszwecken verwendet wird.

Vor den Magazinräumen sind die Breitseitenrotzen montiert, die durch kleine Öffnungen im Schanzkleid hindurchschießen.

Doch nicht nur für die Geschütze müssen Vorräte an Bord sein. Der Vorratsraum enthält die Lebensmittel für die verschiedenen Mannschaftsteile. Die Kisten mit Shatakurz sind für die Rudersklaven bestimmt; Matrosen, Schützen und Söldner bekommen immerhin Reis, Mais und Schiffszwieback (und damit wenigstens etwas Abwechslung). Die Offiziere hingegen werden mit frischem Fleisch oder Fisch, Früchteplatten oder gedünstetem Nachtwind an Leguaneiern verwöhnt. Wenn die Fahrt länger dauert und die Delikatessen verzehrt sind, müssen allerdings auch die hohen Herrschaften auf die vergleichsweise kargen Speisen der übrigen Besatzung ausweichen. Zubereitet wird all dies in der Kombüse. Der Raum ist stets erfüllt vom Klappern der Töpfe und Gerätschaften, dem Dampf, der aus den gewaltigen Kesseln emporsteigt, und den derben Flüchen, mit denen der Koch Bukini seine Gehilfen zur Arbeit antreibt.

Im Unterdeck findet man schließlich die Frachträume. Allerdings dienen diese Räume eher der Unterbringung der Mannschaft als dass viel Fracht an Bord wäre. Im Unterdeck beträgt die Deckenhöhe keine neun Spann, so dass man sich nur gebückt durch die engen Laderäume bewegen kann. Der vordere dient den Söldnern als Schlafraum. Hier gibt es sogar eine kleine Esse, an der Waffen und Rüstungen ausgebessert werden. Der hintere Frachtraum gehört der Geschützmannschaft und den Matrosen. Es riecht nach den Ausdünstungen zu vieler Menschen auf engstem Raum. Schlägereien sind an der Tagesordnung. Ebenfalls auf diesem Deck findet man die beiden Gefängniszellen des Schiffes. Sie liegen ganz vorn im Bug, direkt hinter dem Rammsporn. Oft werden die Gefangenen während eines Rammstoßes mit solcher Wucht umhergeschleudert, dass sie sich das Genick brechen. Brackiges Wasser steht einen Spann hoch darin, in dem allerlei Unrat schwimmt, weil die Söldner ihre Abfälle einfach durch die Gittertür in die Zellen hineinwerfen. Doch kaum einer der Häftlinge hat sich je darüber beschwert, denn immerhin bekommen sie so etwas zu essen. Der Rammsporn selbst taucht alle paar Lidschläge aus den Wellen auf, der ansonsten dicht unter der Wasserlinie liegt. Das stahlumwickelte Ungetüm aus schimmernder Bronze und Arkanium ist bis in die Tiefen des Schiffes mit dem Rumpf verbunden und musste seit dem Bau des Schiffes noch nie ausgewechselt werden. Vor einem Rammstoß kann der Schiffsmagus auf den Sporn gesprochene Zauber aktivieren: Meist sind dies FORTIFEX, DESINTEGRATUS oder ein IGNIS-PHAERO. Auf der Oberseite des Rammsporns wurden fein säuberlich die Namen aller 38 Schiffe eingraviert, die die Golgari bisher versenkte. Dabei gilt zu bedenken, dass das Flaggschiff der Schwarzen Armada nur im Ausnahmefall ins Gefecht geschickt wird, da es für gewöhnlich dazu genutzt wird, den Patriarchen zu befördern oder Flottenparaden anzuführen.

GALEONE *JADEDAME*



A) Achtertrutz
E) Hüttendeck
I) Offiziersmesse
M) Vorratsraum

B) Kapitänskajüte
F) Vordertrutz
J) Kombüse
N) Frachtraum

C) Offizierskajüte
G) Hauptdeck
K) Offizierskajüte
O) Kabelgatt

D) Offizierskajüte
H) Magazin
L) Offizierskajüte

GALEONE *JADEDAME*

EIN RUNDGANG (1/2)

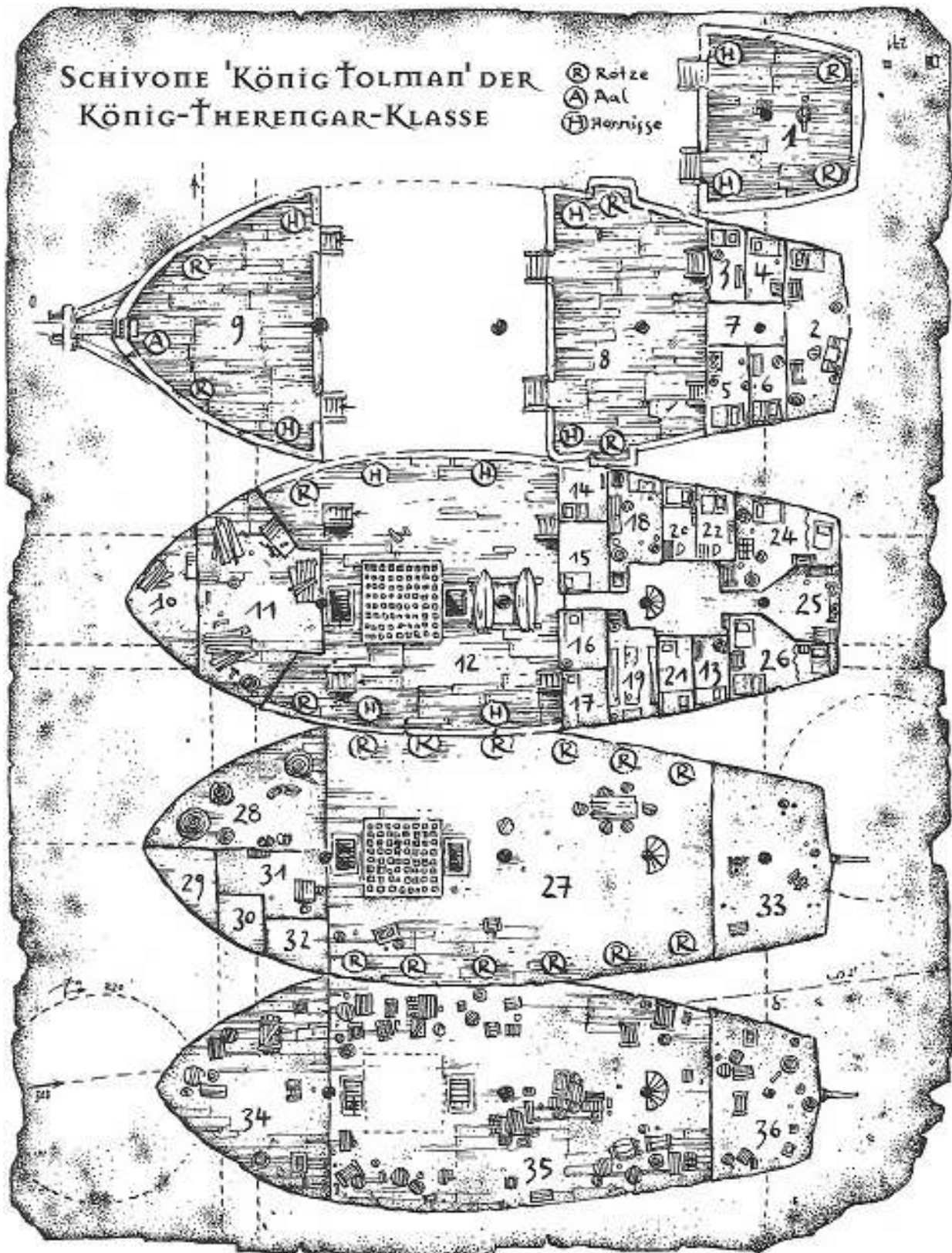
Kapitän Siebenwinds Reich ist das Achterdeck, das fast zehn Schritt über der Wasserlinie aufragt. Das Knarren des Steuerrades, der Duft von Salzwasser und das Leuchten der Decksplanken in der Abendsonne machen es zu einem der schönsten Plätze auf dem Schiff. Auch die martialisch aussehende schwere Rotze, für deren Bedienung sechs Mann nötig sind, kann diesen Eindruck nicht trüben. Meistens ist sie ohnehin mit einer Persenning abgedeckt, die sie vor der Gischt schützt. Die Auftraggeber der Jadedame verzichteten im gesamten Schiff auf Intarsien, Schnitzwerk und sonstigen Schnickschnack, der die Besatzung eines Kriegsschiffes nur ablenken würde. Folgerichtig ist auch die Kapitänskajüte nüchtern ausgestattet. Eintretende staunen zunächst über Unmengen von Seekarten und Zeichnungen von Küstenverläufen, die überall verteilt liegen, Stühle, Tisch und Boden bedecken und häufig auch die Koje einnehmen. Ein drehbarer Globus, der ursprünglich aus der Seefahrts-Fakultät der Universität von Al'Anfa stammt, deutet an, dass Siebenwind ein Anhänger des weit verbreiteten Arangenmodells ist, welches die Gestalt Deres als Kugel beschreibt. An den Wänden hängen Schmuckstücke von den Beutezügen des Käpt'ns: ein alananischer Zweispitz, ein Schrumpfkopf, ein Sklaventod mit goldbesetztem Griff, eine archaische Kette aus Muscheln und Reißzähnen und ähnliche Trophäen, die von einem bewegten Freibeuterleben zeugen. Ebenso schlicht wie die Kapitänskajüte sind auch die Offizierskajüte gehalten. Die einfach und zweckmäßig eingerichtete Kajüte des ersten Offiziers ist das Reich von Desidettyo, nach dem Kapitän der zweite Mann auf dem Schiff. Unter der Koje hat er einen kleinen, aber gut sortierten Rumvorrat angelegt, von dem weder Siebenwind noch sonst jemand Wind bekommen darf, damit es keinen Ärger gibt. Die zweite Offizierskajüte gehört der Zahlmeisterin und Gelehrten Armantha Sedilon. Sie hat das Kunststück vollbracht, den Raum in eine kleine Bibliothek zu verwandeln, die sich mit dem Lesesaal manch eines Derographen messen kann. Unter den fast 50 Bänden finden sich viele Kartenwerke, Reisebeschreibungen, die Bücher von Bastan Munter und Kapitän Süderstrand, Premis 'Tierlehen und andere Kompendien der aventurischen Flora und Fauna sowie (kurioserweise) ein Exemplar von Wind- und Flautenzauberei. Bedroht werden Armanthas Schätze allerdings durch die ständige hohe Luftfeuchtigkeit. Das Zwischen- oder auch Hüttendeck ist einer der meist betretenen Plätze auf dem Schiff. Die Tritte unzähliger Füße haben die Planken zum Glänzen gebracht und regelrechte Wege angelegt. Das Deck findet es vielerlei Verwendung: Hier werden Waffenübungen abgehalten, Segelbahnen zum Flicken ausgebreitet und im Gefechtsfall die Aufgänge zur Achtertrutz verteidigt. Zum Bug hin liegt die Vordertrutz. Vor dem Vorderkastell ragt der Bugspriet über die Wellen empor, unter dem ein Wolf mit Fischschwanz, ein Seewolf, die Galionsfigur bildet. Auf der Trutz befinden sich der Bugaal 'Galeerentod' und zwei Hornissen, deren Bedienung durch die vielen Tauen und Wanten, die alles einengen, erschwert wird. Der Ort gehört zu den unbeliebtesten des ganzen Schiffes. Angeblich spukt es hier oben. Manche Schützen hörten eine klagende Frauenstimme, immer wieder schwört jemand, dass sich die Position der Belegnägel über Nacht verändert habe, und eine Matrosin will während eines Sturms gar einen Geist gesehen haben. Auf dem Hauptdeck fällt zunächst das Beiboot der Jadedame auf es befindet sich auf der Ladeluke. Das kleine Boot kann von vier Mann zu Wasser gelassen werden und bietet acht von ihnen Platz. In den überdachten Bereichen unterhalb von Vorder- und Achterkastell stehen die Breitseitengeschütze, leichte Rotzen aus zwergischer Fertigung, deren Reichweite die aller anderen Geschütztypen mit Ausnahme von Böcken übertrifft.

GALEONE *JADEDAME*

EIN RUNDGANG (2/2)

Am Hauptmast befinden sich zwei Reihen von Kerben. Eine Reihe zeigt fünf Schiffe an, die unter der vorherigen Besatzung der Jadedame aufgebracht oder versenkt wurden. Die andere Reihe ist deutlich länger; sie listet die sechs Segelschiffe und acht Galeeren auf, die die Schivone unter Käpt'n Siebenwind zur Strecke gebracht hat. Im Magazin befinden sich zu Pyramiden aufgestapelte Rotzenkugeln verschiedener Größe, außerdem Speere und Harpunen für den Aal und Hornissenbolzen in kleinen Fässern. Mengbiller Feuer ist nur vorhanden, wenn es erbeutet wurde, und wird in diesem Fall nicht verschossen. Lieber verkauft Käpt'n Siebenwind die teure Brandmunition, anstatt, wie er es ausdrückt, "den Rabenbrüdern die Dublonen säckeweise auf Deck zu schleudern". Auch Entermesser und andere Handwaffen sucht man hier vergebens, denn die Mannschaft ist stets für einen Kampf gerüstet. Wie das Vordeck wird auch dieser Raum angeblich heimgesucht, und die Seeleute trauen sich nur zu zweit hinein. Gleich mehrere Aufgaben erfüllt die Offiziersmesse. Die Messe dient als Besprechungsraum, Speisesaal und nach einem Kampf als Lazarett. Unter der Decke des ohnehin schon niedrigen Raumes hängt das vollständige Skelett eines Streifenhais, der während eines Sturms tot an Deck gespült wurde. In einer Ecke befindet sich ein liebevoll eingerichteter Schrein der Heiligen Elida, vor dem häufig jemand kniet. Dahinter befindet sich eine in Vergessenheit geratene Messingtafel, die der während des Stapellaufs verstorbenen Bigesia von Rodebrannt gedenkt. Ebenfalls auf diesem Deck findet man die Kombüse. Über zwei sorgsam mit Steinen umrandeten Feuerstellen brodeln Suppe oder Eintopf in rußgeschwärzten Kesseln. Köchin Frana ist eine Schleiferin, die die zum Schneiden zugeteilten Matrosen unbarmherzig antreibt. Das kahlköpfige Mannsweib ist auch Herrin über die Rumvorräte an Bord und geht so in dieser Rolle auf, dass es unter den Matrosen heißt, sie würde selbst dem Kapitän einen Nachschlag verweigern. Bisher kam es zwischen den beiden noch nicht zu einer Auseinandersetzung, aber die Matrosen wetten bereits darauf, wer das letzte Wort hat - ein Favorit hat sich noch nicht herauskristallisiert. Ein Deck tiefer findet man weitere Offizierskajüten. Die beiden Kajüten sind etwas größer als die ein Deck darüber, dafür teilen sich jeweils zwei Personen eine. Zum Deck hin wohnen Waffenmeister Tuamar Marillian, ein alter Kämpfer aus dem Orkensturm, und Geschützmeister Sirhano. In der anderen Kajüte findet man den Zweiten Offizier Phelizzo Brinaya und seinen Neffen Casanto, Seejunker und Offiziersanwärter. Sind Gefangene an Bord, werden sie in einem dieser Räume untergebracht. Der große Verschlag im Heck des Schiffes dient zur Aufbewahrung von Proviant, Rum und Trinkwasser. Den Schifftzwieback verzehren die Seeleute gerne gleich vor Ort damit sie im Dunkeln die Maden nicht sehen müssen. Ferner lagern hier Holzbalken und Planken zur Ausbesserung des Schiffsrumpfes, Tuche und Taue für die Segel und mehrere große, mit Sand gefüllte Kisten. Der Sand dient dazu, Brände zu ersticken, die durch Mengbiller Feuer verursacht wurden. In der doppelten Rückwand befindet sich ein schmales Versteck für Schmuggelware oder blinde Passagiere. Der auf diesem Deck liegende Frachtraum ist stickig, niedrig und dunkel, aber erstaunlich groß. Hier wird die Beute eingelagert, die von gekaperten Schiffen stammt, Ruhe kehrt hier niemals ein: Außen schlagen die Wellen gegen das Schanzkleid, aus der Bilge klingt das Fiepen der Ratten, und immer liegen einige Matrosen auf Freiwache schnarchend in den Hängematten. Das Kabelgatt ist ebenfalls auf diesem Deck. Hier befindet sich das große Ankerspill. Außerdem liegen hier Taue, Teerfässer und die langen Trossen, an denen die Enterhaken befestigt sind, die mit dem Bugaal verschossen werden.

SCHIVONE KÖNIG TOLMAN



LEGENDE

1. Achterkastell
2. Kapitänskajüte
3. Unterkunft Adjutant
4. Unterkunft Navigator
5. Unterkunft Schiffsmagos
6. Unterkunft Bombheiler
7. Verbindungsgang
8. Hütendeck

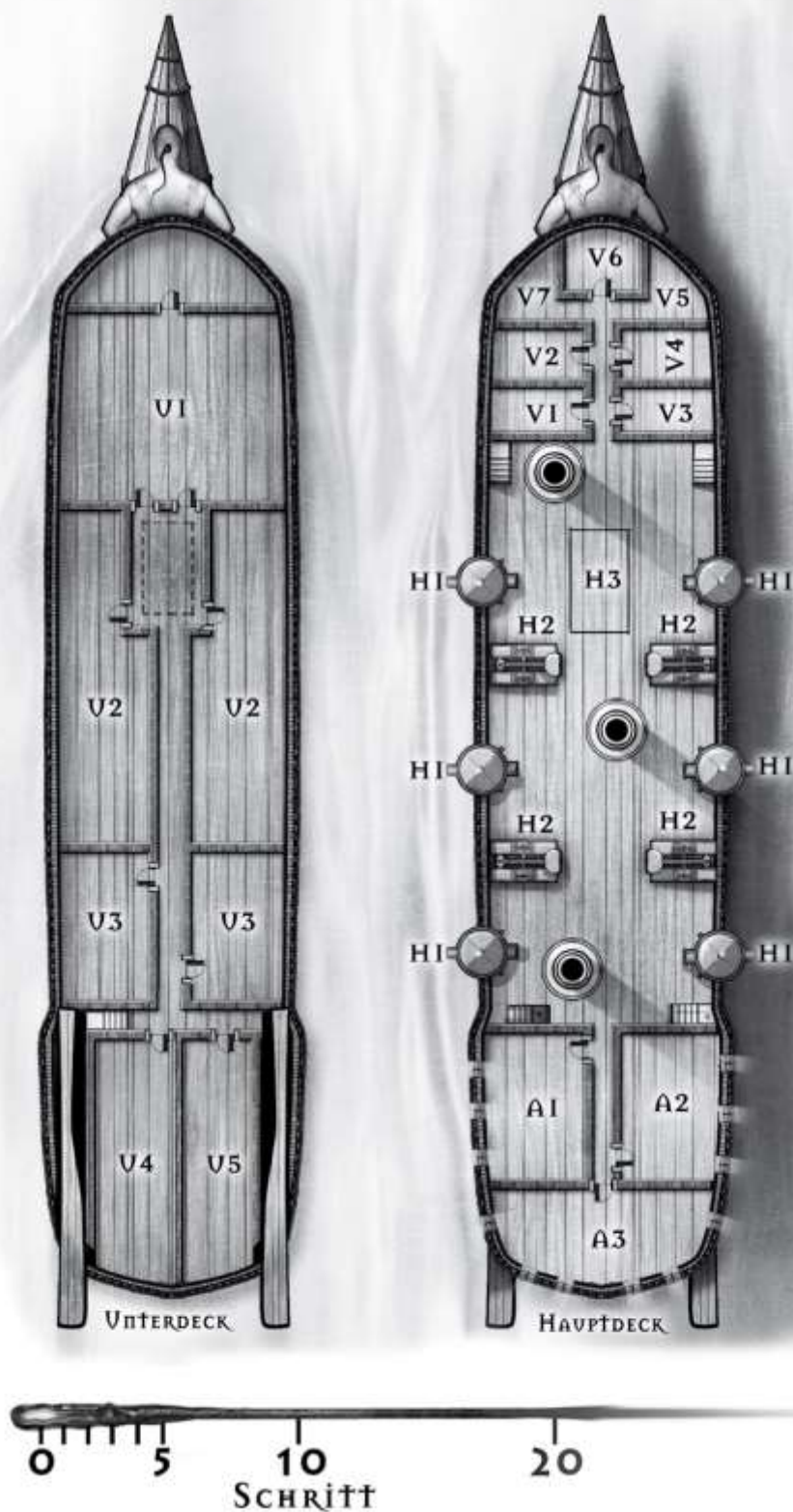
9. Vorderkastell
10. Waffenkammer
11. Werkstatt des Schiffszimmermanns
12. Hauptdeck
- 14.-19. Unterkünfte der Offiziere und Seejunker
- 20.-23. Unterkünfte der Hauptleute und Geschützmeister
24. Gästequartier
25. Schiffskapelle

26. Gästequartier
27. Bombardendeck und Mannschaftsquartier
28. Kabelgatt
- 29.-32. Wachraum und Arrestzellen
33. Munitionslager
- 34.-35. Frachträume
36. Vorratsraum

SCHIVONE KÖNIG TOLMAN - EIN RUNDGANG

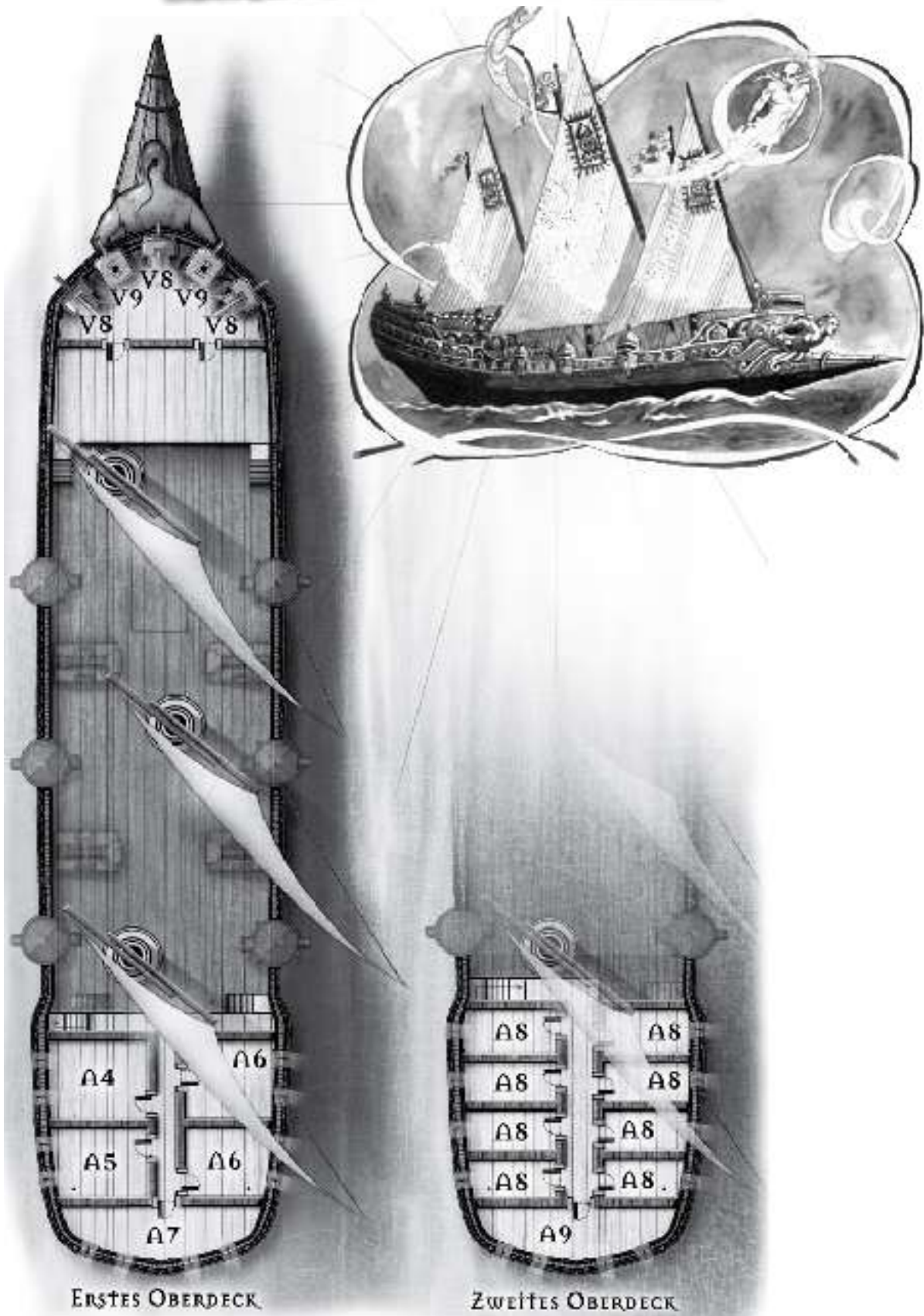
Eine mächtige viermastige Schivone der König-Therengarklasse, die selbst Karracken neben sich klein erscheinen lässt. Der Horasadler breitet stolz seine Flügel über wehende Banner und alle Rahsegel aus. Schwere Ballisten und Hornissen spicken das Schiff, lugen aus Stückpforten hervor und reihen sich an der Reling aneinander. Rot-Gold breitet sich als Schmuckfarben mit Emblemen von Kampf und Sieg über die Trutzen aus. Alles an Bord wirkt streng geordnet, greift ineinander wie Zahnräder und ist bemüht, diszipliniert und reibungslos abzulaufen. Vom Achterkastell mit dem eisernen Steuerrad, wo Konteradmiral Rubec von Chetoba und seine Offiziere die Schiffsführung fest in der Hand haben, kann man alle Wanten, wappengeschmückten Segel und Oberdecks der Tolman überblicken. In der geräumigen Kapitänskajüte muss man sich an den Wänden vor spitzen und scharfen Klingen in Acht nehmen, die von Chetoba wie besessen sammelt. Die Unterkünfte von Adjutanta, Navigator, Schiffsmagus, Bordheilerin und ein Verbindungsgang nehmen den restlichen Raum der Achtertrutz ein. Auf dem weitläufigen Hüttendeck wird mehrmals täglich der Waffenappell der Seekrieger abgehalten. In hervorragenden Verschanzungen sind Rotzen beweglich gelagert. Am Besanmast wurden thorwalsche Hörnerhelme angenagelt: Trophäen aus dem letzten Einsatz des Schiffes. Das Vorderkastell trägt den schweren Aal, auf dessen Harpunen jeweils die erste Strophe der Horashymne geritzt ist. Galionsfigur des Schiffes ist ein kupferbeschlagener (und bereits grün angelaufener) Westwinddrache, der seine Flügel über den ganzen Bug ausbreitet. Die Waffenkammer ist nur über die von Holzmehl überzogene Werkstatt des Schiffzimmermanns zu erreichen. Das Hauptdeck wird von der großen Ladeluke, den zwei Beibooten, Segelspillen und Geschützen beherrscht. Am Großmast hängt - zur Mahnung aller - die Neunschwänzige, mit der Bestrafungen ausgeführt werden. Im Heck finden sich Quartiere höherstehender Gäste, die über einen dunklen Durchgang mit Wendeltreppe erreicht werden können: Hier kommen neben weiteren Offizieren und Seejunkern auch die Hauptleute und Geschützmeister der Seesoldaten unter. Der Tierkundler Matajew teilt sich eine Kajüte mit den Geweihten Letizza und Rodothe, ebenso die Zauberer Kartor ya Istan, Premodia und die Elfe Ulabeth. Die in Azurit und Blaustein glänzende Schiffskapelle dient der Efferdkaplanin Alvene Terumaris und dem Praiospriester Sonnenglut auch als Schlafstätte. Gegenüber der stets dampfverhangenen Kombüse findet man die mit almadanischen Teppichen ausgestaffte Offiziersmesse. Unter Deck stehen im Bombardendeck und Mannschaftsquartier ein Dutzend schwere Torsionsgeschütze - 400er Farnosch-Rotzen - in ihren Batterien. In Hängematten schläft stets ein Teil der Seeleute und die Hälfte der Seekrieger vom Elitesegarderegiment Westwinddrachen. Die andere Hälfte ist im nahezu feuerfesten Munitionslager untergebracht, wo sich Eisen-, Stein- und Tonkugeln mit Lunte in sorgfältig aufgeschichteten Pyramiden stapeln. Neben dem Kabelgatt mit Ankerkette befindet sich der Zugang zum Wachraum, der meist nur besetzt ist, wenn die vergitterten Arrestzellen mit Delinquenten belegt sind. Das unterste Deck quillt vor Ladung über: Der Sicherheitsraum ist rattenverseucht und enthält Kisten mit wertvollen Waren für das Güldenland, aber auch Horasfl.agen, mit denen Neuland in Besitz genommen werden soll. Im unübersichtlichen Frachtraum türmen sich eher klassische Waren und etliche Käfige mit fiependen, schnatternden, brüllenden und röhrenden Tieren Aventuriens, die gegen güldenländische Raritäten getauscht werden sollen. Fünf Streitrösse sollen für Erkundungen an Land dienen. Sogar eine drei Schritt hohe Blutulme steht hier eingetopft. Begehrte Vorräte sind im abschließbaren Vorratsraum vor dem Zugriff hungriger Matrosen geschützt. In der schimmigen Bilge ist genug Platz für blinde Passagiere, seien es nun Morfus oder Menschen.

DIE SULMAN AL'PASSORI



A1) Schlafsaal der Novizen A2) Schlafsaal der Scholaren A3) Schiffsmesse
 H1) Geschütztürme H2) Katapult H3) Ladeklappe
 V1) Efferdschrein + Sakristei V2) Werkstatt der Segelmacher
 V3) Werkstatt des Zimmermanns V4) Werkstatt des Schmieds V5) Kabelgatt
 V6) Waffenkammer V7) Munitionslager
 U1) Seekrieger - Quartier U2) Räume der Matrosen U3) Räume der Bediensteten
 und Eleven U4) Kombüse U5) Proviantkammer

DIE SULMAN AL'PASSORI



V8) schwere Rotzen V9) Draglossas
 A4) Übungslaboratoriums A5) Labor der Magister A6) Seminarräume
 A7) Schiffsbibliothek A8) Kajüten der Magister und Adepten A9) Kapitänskajüte

ZAUBERSCHIFF *SULMAN AL'NASSORI*

EIN RUNDGANG (1/3)

Abgesehen von der folgenden Beschreibung gibt es noch weitere Elemente der alltäglichen Zauberei an Bord des Schiffes, auf die kein tulamidischer Magier verzichten würde und die erst das besondere Flair des ‚Märchenschiffes‘ ausmacht: FLIM FLAM-Kandelaber, ACCURATUM-Nadeln, PECTETONDO-Kämme, SEIDENWEICH-Kissen, ABVENENUM-Töpfe in der Kombüse, ANIMATIO-Türen oder VOGELZWITSCHERN-Glockenspiele. Auf diese Dinge trifft man somit überall auf der Sulman al'Nassori.

Der Großteil des nautischen Treibens spielt sich auf dem Hauptdeck ab. Zu jeder Seite erheben sich drei Geschütztürme mit je einer Rotze, dazwischen ist jeweils ein Katapult aufgebaut. Ständig gehen hier die Matrosen und Schiffszimmerleute ihrem Handwerk nach, zwischen ihnen eilen Bedienstete umher und Magier widmen sich im Licht der Sonne oder unter dem Sternenhimmel ihren Forschungen. Im Gefechtsfall beziehen die Zauberer neben den Seesoldaten Stellung, während die Richtschützen die Geschütze besetzen und Matrosen zwischen den Türmen und den Munitionslagern in der Vordertrutz hin- und hereilen. Wie bei einer zwergischen Mechanik greifen die Handgriffe ineinander. Als Fremder fügt man sich entweder schnell darin ein (und ordnet sich unter) oder man steht im Weg und wird an eine Stelle verwiesen, an der man weniger stört – notfalls unter Deck. Eine große Ladeklappe führt unter Deck, ebenso eine Treppe beim Besanmast vor der Achtertrutz. In den Krähennestern auf jedem der drei Masten halten Scholaren Ausschau nach fremden Schiffen, Ungeheuern, Dämonenarchen oder magischen Phänomenen und üben dabei ihre Fertigkeiten im Zauber ADLERAUGE.

Auf Höhe des Hauptdecks beherbergt die Vordertrutz die Werkstätten der Segelmacher, des Zimmermanns und des Schmieds, zudem das Kabelgatt, die Waffenkammer der Seekrieger (mit allerlei Entermessern, Khunchomer, Enterhaken und Rüstzeug) sowie – hinter einer Tür mit der Glyphe der Elementaren Bannung – das Munitionslager. Im letzteren werden nicht nur die Bolzen, Speere und Kugeln für die Geschütze verwahrt, sondern auch Krähenfüße (die auf die Decks anderer Schiffe geschleudert werden, damit die barfüßige Mannschaft sich die Füße aufreißt), versiegelte Kisten mit ARCANOVI-Geschossen, Hylailer Feuer und Magischem Brandöl. Das Entzünden von Feuer ist in dieser Kammer auf das Strengste untersagt, für Licht sorgt eine FLIM FLAM-Laterne, die aufleuchtet, wenn man zweimal in die Hände klatscht. Eine CALDOFRIGO-Kühlung schützt das Hylailer Feuer zusätzlich und lässt den Atem zu klammen Wölkchen werden.

Links vom Zugang zur Vordertrutz befindet sich der Efferdschein samt Sakristei, das Refugium von Abd Omar al-Alam. Heiligste Reliquie ist ein doppelt faustgroßer Gwen Petryl, Geschenk der Zorganer Meisterin der Brandung, den Omar für seine Zeremonien und Segnungen verwendet. Auf dem Vorderdeck befinden sich im Halbkreis aufgefächert weitere Geschütze: drei schwere Rotzen und zwischen ihnen zwei Draglossas.

Die Achtertrutz unterhält die magische Fakultät. Ausschließlich die Magier, ihre Scholaren und Besatzungsmitglieder haben hierzu Zugang, Gäste nur auf ausdrückliche Einladung. Der dreistöckige Aufbau gleich in seiner Pracht dem Palast eines Sultans und hat einen Kern aus Steineiche. Wie das gesamte Deck wird die Trutz in ihrem Inneren des Nachts von FLIM FLAM –Lampen erhellt, die auf ein Kommando des Deckoffiziers bei Gefahr gleichzeitig auf einen Schlag erlöschen können.

ZAUBERSCHIFF *SULMAN AL'NASSORI*

EIN RUNDGANG (2/3)

Auf dem Niveau des Hauptdecks liegen die Schlafsäle der Novizen und der Scholaren. Bereits diese sind üppig ausgestattet, da die angehenden Magier ihren Lehrmeistern nacheifern und es nicht an einem gewissen Luxus mangeln lassen wollen – auch als Ausgleich zum harten Leben an Bord, denn die Zauberlehrlinge werden von den alltäglichen Pflichten eines Seefahrers nicht ausgenommen. Das Heck nimmt die Schiffsmesse ein, in der Scholaren, Magister und Offiziere gemeinsam speisen.

Über eine Außentreppe auf dem Hauptdeck erreicht man eine Galerie, die zu den Räumlichkeiten des ersten Oberdecks führt. Die Wände aus Steineiche des Übungslaboratoriums sind mit einem FEUERBANN belegt, dennoch finden manche Experimente nur unter der Kuppel eines GARDIANUMS statt. Ohnehin darf sich kein Scholar ohne die strenge Aufsicht eines Magisters probieren. Direkt nebenan liegt das Labor der Magister, das deutlich besser ausgestattet ist (es gilt als hochwertiges Alchimistenlabor), in dem die umsichtigen Magier dennoch nicht auf Vorsichtsmaßnahmen verzichten, gerade bei schwierigen und explosiven Vorhaben. Man erinnert sich noch gut an den armen Magister Chalomir, dessen gescheiterte Suche nach einem potenteren Brandöl ein Loch in die Achtertrutz riss und ihn selbst in den Tod. Den Laboratorien gegenüber liegen zwei Seminarräume, in denen der theoretische Unterricht sowie die Unterweisung in wenig gefährlichen Zaubern stattfinden, während man für andere Sprüche mit dem Hauptdeck Vorlieb nimmt. Am Ende des Oberdecks befindet sich die Schiffsbibliothek. Angesichts der sonstigen Zauberpracht der Sulman al'Nassori nimmt sich die Büchersammlung geradezu enttäuschend bescheiden aus und beschränkt sich auf die nötigsten Standardwerke der Elementar-, Bewegungs- und Verwandlungsmagie sowie der Seefahrt und Legenden der Meere, abgerundet durch Seekarten des Perlenmeers. Der Grund dafür ist, dass Spektabilität Khadil Okharim entschied, keine kostbaren und unersetzlichen Schriften den Gefahren des Meeres auszusetzen. Gelehrte Helden können hier Einblick in folgende, bekannte Bücher der Magischen Bibliothek erhalten: Das große Elementarium, Wind- und Flautenzauberei, Die Nichtwelt sowie Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene.

Über die Galerie führt eine weitere Treppe zum zweiten Oberdeck. Hier befinden sich die acht Kajüten der Magister und Adepten. Keine davon ist sonderlich groß, aber jede ist prachtvoll ausgestattet, wie es dem Selbstverständnis eines tulamidischen Magiers entspricht. Auch die ranghöchsten Offiziere und der Abd sind hier untergebracht, so dass sich mitunter drei Personen eine Kajüte teilen. Über das Heck erstreckt sich die Kapitänskajüte, das üppige Refugium von Rafik ibn Dhachmani. Neben dem Ruhelager des Kapitän-Dekans befinden sich hier zwei Kojen für besondere Gäste. Gleich zwei Kartentische unterstützen Rafik bei seinen Planungen, einer bedeckt mit klassischen Seekarten, ein zweiter ist der ‚arkanen Karte‘ vorbehalten. Hier sind nicht nur Kraftlinien und die Wirkungsbereiche der Blutigen See eingezeichnet, sondern auch andere ungewöhnliche Phänomene, aus deren Auftreten und Häufigkeit Rafik Schlussfolgerungen über die weitere Entwicklung des pervertierten Meeres zu ziehen versucht. Das kleine Modell einer Dämonenarche markiert die letzte verbriefte Sichtung der Seuchenbringer.

ZAUBERSCHIFF *SULMAN AL'NASSORI*

EIN RUNDGANG (3/3)

Neben vielerlei weiterem nautischen und magischem Handwerkszeug (Volvellen zur Gezeitenberechnung, ein Atlas mit Küstenkarten, eine OCULUS-Linse, ein ABVENENUM-Trinkpokal, etc.) besitzt Rafik ein aus Alabaster und Jade geschnitztes Kamelspiel, ein Unauer Teeservice, einen Samowar (der einen verschlafenen Feuergeist beherbergt) sowie die erbeuteten Trophäen bisheriger Fahrten: den Unterkiefer eines daimoniden Streifenhais, die Namenstafel der schwarzmaraskanischen Galeere Wogenglut, einen niemals verrottenden Apfel von der Insel Frühlingsstrand, den Perlmuttspeer eines Blauen Mahren und dergleichen mehr. In seiner Privatbibliothek befindet sich eine Abschrift des Buches Artefakte und Alchemica.

Auf dem offenen Dach der Achtertrutz werden magische Übungen abgehalten, die für die Innenräume zu gefährlich erscheinen und den Betrieb auf dem Hauptdeck nicht stören sollen. Hier erhebt sich ein festes Prunkzelt, das weiteren Adepten und Lehrmeistern als Residenz dient. Ein OCULUS-Fernrohr erlaubt die magische Sicht auf das umgebende Meer. In den Zwiebeltürmchen an den vier Ecken ist jeweils eine Draglossa untergebracht.

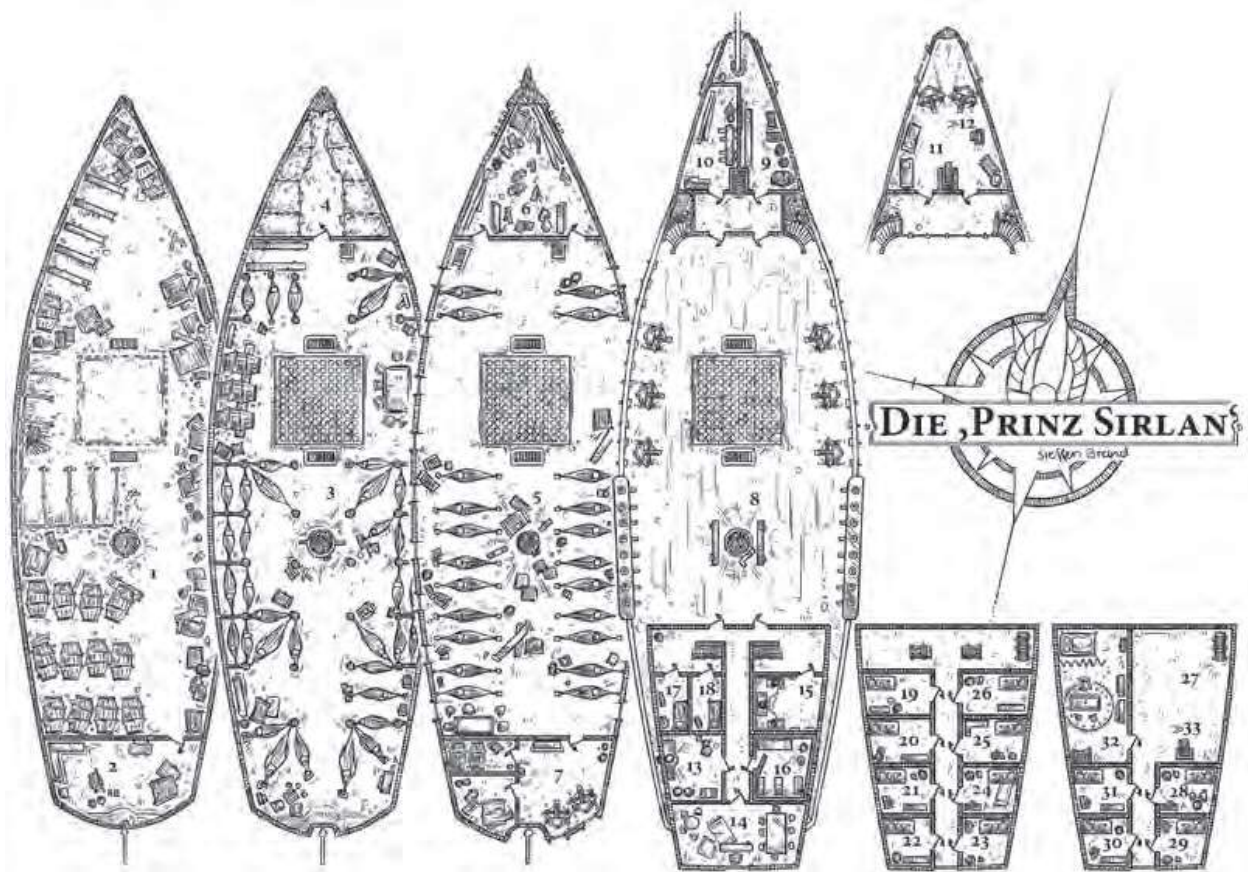
Das Unterdeck wird ebenfalls von magischen Laternen erleuchtet, zum Teil greift man aber auch auf konventionelle Lichtquellen und Phosphorpilze zurück. Die Seekrieger haben hier ihr Quartier und wachen über die zum Bug gelegenen Zellen für Gefangene. Zur Ausstattung zählen neben Eisenkragen und Bannfesseln, um besonders gefährliche Gäste der Zellen im Zaum zu halten, ein Wassertank für Meereskreaturen.

Den größten Teil des Unterdecks nehmen die Räume der Matrosen sowie der Bediensteten und Eleven ein. Letztere schlafen und leben unter den raubeinigen Frauen und Männern, die ihr Leben der See verschrieben haben. Auch die meisten Gäste bekommen eine Hängematte und eine Seetruhe gewiesen.

Zwischen den dröhnenden Röhren mit den Schiffsschrauben liegen Kombüse und Proviantkammer. Branntwein, Schiffszwieback, eingelegter Fisch, geräucherter Speck und Pökelfleisch bilden auch auf dem Zauberschiff die Grundlage der Verpflegung. Besonders Acht gibt man auf die Fässer mit dem Trinkwasser. Eine CALDOFRIGO-Truhe verwahrt einige kostbare und verderbliche Leckereien, von denen mancher Scholar träumt, während er seine Fischsuppe löffelt. Noch tiefer im Schiff, und nur über die Ladeklappe zu erreichen, liegt der Laderaum, in dem weitere Vorräte schlummern und die Beute von gekaperten Schiffen verstaut wird.

Über all dem weht das Banner des Schiffes das auch die 3 Hilfssegel zielt: Auf Blau die alchemistischen Symbole für Feuer, Luft und Wasser in Weiß.

KARRACKE *PRINZ SIRLAN*



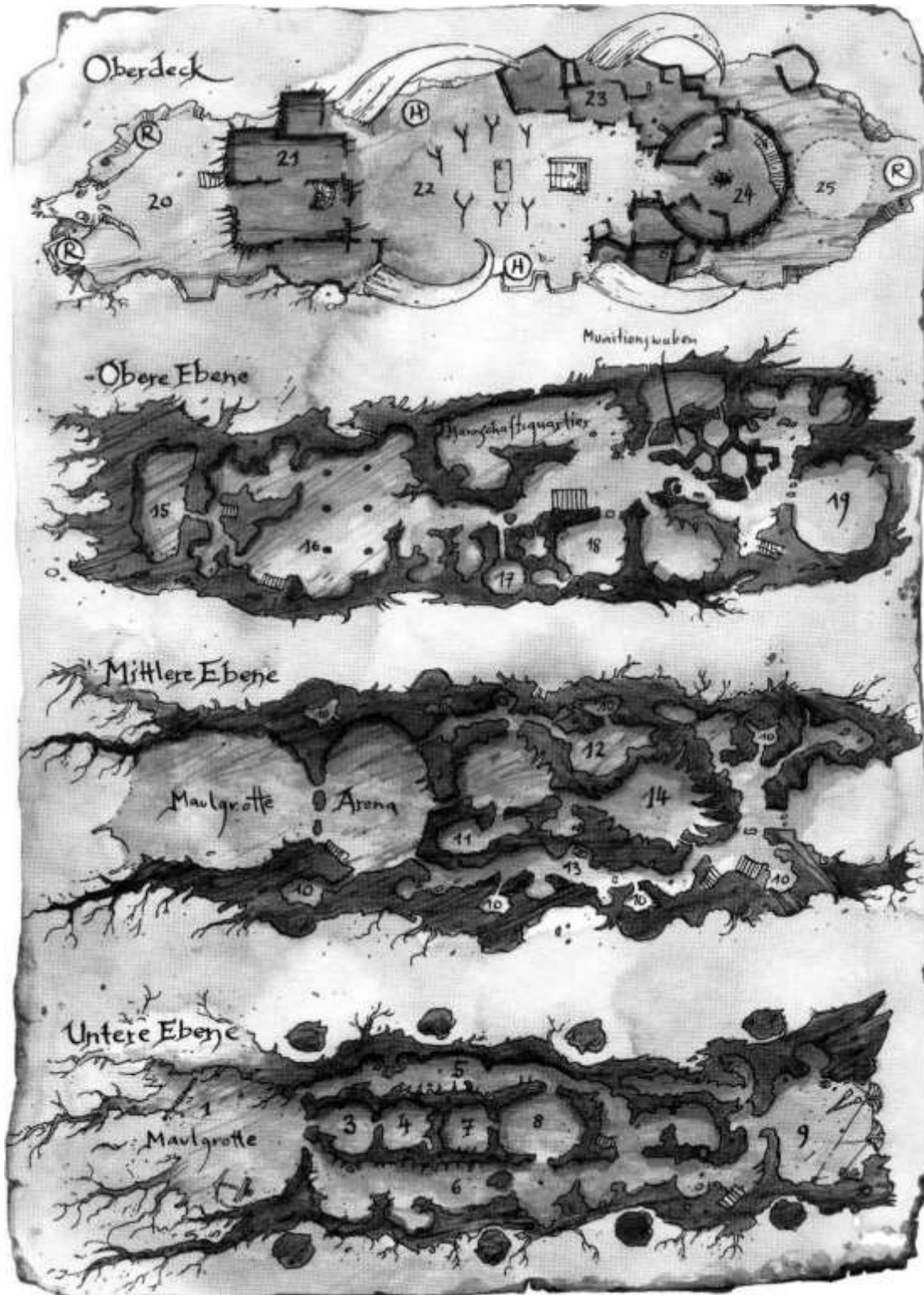
1.: Frachtraum	2.: Lagerraum	3.: Mannschaftsdeck	4.: Zellen
5.: Rotzendeck	6.: Lagerraum für Schiffsausrüstung	7.: Munitionsraum	
8.: Hauptdeck	9.: Kabelgatt	10.: Werkstatt	11.: Bugraum
12.: Dach des Vorderkastells	13.: Kombüse	14.: Offiziersmesse	
15.: Schiffskapelle	16.: Waffenraum	17.: Kajüte	18.: Kajüte
19. - 26.: Offizierskajüten	27.: Hüttendeck		
28. - 31.: Kajüten für hochrangige Offiziere bzw. Passagiere	32.: Kapitänskajüte		
33.: Dach des Achterkastells			

KARRACKE PRINZ SIRLAN

EIN RUNDGANG

Die Prinz Sirlan ist ein Koloss. Die Vorder- und Achtertrutze ragen hoch auf, vier mächtige Masten tragen die Segel, die dieses Schiff vorantreiben sollen, und eine Unzahl von Stückpforten verheißen für etwaige Gegner nichts Gutes. Das unterste Deck (oberhalb der Bilge) ist gemessen an der Höhe das größte. Einer Lagerhalle gleich türmen sich im Frachtraum Waren und die Vorräte des Schiffes. Abgetrennt im Heck ist der kleine Lagerraum zu finden, der besonders wertvolle Waren, wie sorgsam verpackte Glasscheiben, Spiegel und Uhrwerke enthält. Über dem Frachtbereich befindet sich das Mannschaftsdeck, wo sich auf engstem Raum Hängematte an Hängematte reiht. Außerdem hat man auch hier jeden verfügbaren Rechtschritt genutzt, um Fracht und Proviant unterzubringen. Nur das spärliche Licht der Ladeluke erhellt dieses niedrige Mannschaftsquartier mit dem charakteristischen Geruch nach faulem Holz und altem Schweiß. In den Bug hat man ein paar Zellen eingebaut. Solange diese leer sind, nutzt man den Platz für Vorräte. Wenn man die Leitern und Treppen nach oben steigt, betritt man das Rotzendeck. Zunächst standen hier Rotzen, nach der Ausmusterung ist hier Raum für Mitreisende. Jede freie Stelle wurde dann noch mit Kisten und Säcken belegt, so dass ein Weg hierdurch einem Hindernislauf gleicht. Im Bug befindet sich der Lagerraum für die Schiffsausrüstung. Im Heck ist ein speziell gesicherter Raum, der beständig von einem Gwen Petryl erhellt wird: die Munitionskammer. Hier stapeln sich nicht nur steinerne und eiserne Kugeln, sondern auch das hochempfindliche Hylailer Feuer hat hier seinen Platz. In der Mitte des Schiffes liegt das Hauptdeck, wo ein Teil der Rotzen steht und die Matrosen bei gutem Wetter den größten Teil des Tages verbringen. Zum Bug hin schließt sich das Vorderkastell an, welches das Kabelgatt und das Reich des Schiffszimmermanns beherbergt. Die Werkstatt ist auch der Ort, wo bei und nach Gefechten die Amputationen vorgenommen werden. Über eine Leiter gelangt man nach oben in den Bugraum, in dem die nach vorne schießenden Rotzen untergebracht sind. Auch ein paar der Maate haben hier ihr Lager aufgeschlagen. Eine weitere Luke führt auf das Dach des Vorderkastells, von dem die Unteroffiziere gerne ihre Mannschaften kontrollieren. Das Achterkastell ist der uneinnehmbare Bergfried des Schiffes, denn haushoch sind die Decks übereinander angeordnet. Sowohl die Tür zum Hauptdeck als auch die Treppe zum Rotzendeck können versperrt werden, um das Eindringen zu verhindern. Auf Höhe des Hauptdecks liegt die Kombüse, wo der Smutje mit seinen Gehilfen allen Anforderungen gerecht werden muss. Nicht weit entfernt ist die geräumige Offiziersmesse, in der nicht nur gegessen wird: Besprechungen, Befehlsausgaben, Kammerkonzerte, Kartenspiele, kurz: der Raum wird ständig genutzt. Die Kapelle hingegen ist eher ein Ort der Stille, auch wenn er gern zweckentfremdet wird. Drei Bronzestatuetten der Götter Efferd, Rondra und Horas blicken den Besucher streng an, während die an die Wände gemalten Heiligenbilder eher heiter und helfend wirken. Mit einer stabilen Tür und schweren Schlössern ist der Waffenraum gesichert, wo eng gepackt die Entermesser und Armbrüste für die Besatzung lagern. In zwei Kajüten schlafen Spezialisten wie der Segelmacher und Veteranen wie die Bootsfrau. Über die Treppe gelangt man in die Offiziersquartiere, wo auch einige hochrangige Gäste schlafen. Weiter nach oben gelangt man auf das Hüttendeck, von wo aus man die Quartiere für die hochrangigsten Offiziere und Gäste betreten kann. Auch die prächtig geschmückte Kapitänskajüte ist dort zu finden. Vom Hüttendeck führt eine Treppe nach oben auf das Dach des Achterkastells, wo man eine wunderbare Aussicht hat, solange man nicht durch die Wachhabenden heruntergescheucht wird.

DÄMONENARCHE GEZEITENSPINNE



1: Maulgrotte	2: Gänge	3-4: Verliese
5—6: Hibernatoren der Hummerier	7: Krakonierpfuhl	
8: Rumpfausstieg	9: Bootsdock	10: Astschmiere
11: Anthropeum	12: Schatzkammer	13: Altar der Tiefen Tochter
14: Das Herz der Arche	15: Achtertrutz der Safranfass	
16: Schiffsklaschembe	17: Alchimistenküche	
18: Iribalgurs (Magier & Alchimist) Kabine	19: Beschwörungsraum	
20: Vorderdeck	21: Bugbastion	22: Zentraldeck
23: Offiziersdeck	24: Brückenturm	25: Achterdeck

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* –

EIN RUNDGANG (1/7)

Dutzende von Schritt lang ist das Ungetüm aus krankhaftem Holz, das in keiner Erde gewachsen ist. Längliche Extremitäten bohren sich aus dem palastgroßen Leib der Arche. Auf den zweiten Blick kann das Auge die Größe fassen und erkennt vier dunkle, verdrehte Hörner, die sich emporheben, und acht beinartige Auswüchse, die in filigranen Luftwurzeln enden. Für Zweibeiner wurden an Deck massive Aufbauten errichtet: Türme, Bastionen, Wehre. An der Vorderseite — wenn dieses Monstrum so etwas kennt — öffnet sich die Borke zu einem riesigen Maul, umgarnt von langen, dicken Wurzeln, die jedes von Menschen erbaute Schiff zerquetschen können.

Die Beine der Arche dienen zur Fortbewegung, zum Angriff und zum Schöpfen von Kraft: Die Arche benötigt stets das pervertierte Wasser der Blutigen See, das sie durch die Wurzeln und ihre Adern 'trinkt', um aktiv zu bleiben. Die Wurzeln sind stabiler, als sie scheinen, und können selbst Mauern zum Bersten bringen. Dennoch kommt es immer wieder dazu, dass ein Bein in einem Gefecht einknickt oder zerschmettert wird. Die Beine können nach einiger Zeit nachwachsen.

Nicht selten erhält man in der Arche das Gefühl, sich im Innern eines lebendigen Organismus zu befinden: Adern durchziehen das Holz, Luft strömt rhythmisch durch feine Röhren, Flechten und Insekten werkeln wie Handlanger am Monsterleib. Räume und Gänge verändern manchmal Form und Größe. So kann man auch nicht von durchgehend drei 'Decks' im Rumpf der Arche reden: Stellenweise liegen auch vier oder fünf niedrige Räume übereinander, woanders nimmt ein größerer Raum ganze Stockwerke ein. Licht: In der Arche ist es dunkel, wenn nicht Fackeln, Laternen oder Wasserschalen mit roten Leuchtkrebsen Licht spenden. Die abgestandene Salzwasser- und Fischluft ist nur oberflächlich, doch der Geruch nach feuchtem Holz dringt durch die Haut, bis man ihn auf der Zunge schmeckt und sich Wimpern wie Tannennadeln anfühlen. Jede Bewegung des Ungetüms geht mit einem vielstimmigen Ächzen oder Knarren einher. Häufiger ist das dumpf hallende Auflachen der Steuerfrau Xyleste zu hören. Die Gänge sind abgeplattet rund, von Luft- und Stolperwurzeln umwuchert. Sie sind zwischen drei Schritt und wenige Spann durchmessend. Scharen von bis zu fünf Finger langen Borkenkäfer mit türkisblauen Punkten in feuchtglänzendem Schwarz bilden lange Straßen in den Gängen und sind offenbar damit beschäftigt, beschädigte Unwasseradern zu reparieren, totes Holz zu entfernen und gelegentlich austretendes Harz sorgsam zu sammeln.

Die Maul ist eine annähernd ovalförmige Grotte, die sich vom 8x6 Schritt großen Maul 10 Schritt in die Tiefe erstreckt. Sie senkt sich nach dem Wurzelgebiss des 'Unterkiefers' auf ein niedrigeres Niveau, das mit grünem Brackwasser bis zu Hüfthöhe gefüllt ist. Gebrochene Spanten, Segelfetzen, Seile, ein rostiger Anker und andere Überreste erbeuteter Schiffe versperren Sicht und Weg. An der Decke der Grotte sind sperrige Haufen dieses Holzes zusammengeballt, festgehalten von feinen Zweigen, um langsam von Unwasseradern durchbohrt, absorbiert und verdaut zu werden. Der Bug dient je nach Bedarf als Landungsrampe, Koggenfresser, Andockplatz (wenn der Rumpf auf Wasserhöhe liegt) oder auch als 'Wohnstätte' für Dämonen.

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (2/7)*

Da es auch auf Dämonenarchen Räume gibt, die nicht jedem der untereinander misstrauenden Parteien zugänglich sind, und sich Diebe, Saboteure oder Spione anderer Heptarchen an Bord schleichen könnten, wurden an geeigneten Stellen Fallen eingebaut (W6):

1—2: Eine Armbrustfalle (2W + 2 TP), die reagiert, wenn nachgiebige Holzsegmente im Flur (mit mindestens 50 Stein Gewicht) betreten werden.

3—4: Wird nicht zuvor eine herausragende Tastwurzel (meist mit roter Paste markiert) stimuliert, zieht sich das folgende Gangstück ruckartig zusammen, sobald es von W3 Personen gleichzeitig betreten wird: Mit einer Körperbeherrschungs-Probe +12 ist noch ein Entkommen möglich, dann presst einem das Archenholz für W6 KR je 2W6 LP (Knochenbrüche!) aus dem Leib, ehe sich der Gang wieder weitet.

5: Beim Öffnen einer Tür oder Übertreten einer Schwelle fällt ein Tonkrug mit 3W20 Borbarad-Moskitos herab, die den Eindringling seiner Erinnerung berauben können.

6: Eine magische Schutzvorrichtung, die mittels APPLICATUS-Siegel (bei kurzer Suche schnell zu entdecken) eine Spruchladung freisetzt, wenn etwas berührt oder bewegt wird (W6): 1 VOCOLIMBO "Alarm, bei Balkhabuls Hörnern, Alarm!"; 2-3 SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!; 4-5IGNIFAXIUS (5W6); 6

Wächterpentagramm mit einem Khidma'kha'bul, einem rattenartigen Dämon mit zwei Köpfen, der nur aus rostigen Metallen zu bestehen scheint.

Gleich hinter der Maulgrotte liegen die Verliese. Hinter gewachsenen Gittern aus Kernholz können insgesamt bis zu 150 Menschen gefangen gehalten werden, die in Wurzelkragen an Wand, Boden oder sogar Decke festgehalten werden. Für gefährliche Insassen sind hängende Leibkäfige gedacht, die quietschend hin- und herschwingen. Back- und Steuerbord davon sind die Hibernatoren der Hummerier. Sprühfeiner Nebel hüllt die dunkle Luft in diesem Bereich ein. Feiste Wurzeln liegen quer zu diesem länglichen Raum und öffnen sich zu Nischen, in denen es gluckert und leise rauscht. Insgesamt finden sich Nischen für 50 Hummerier, der Länge nach aufgereiht. Je eine Hibernatorenkammer liegt an der Backbord- und Steuerbordseite des Schiffs, direkt an der Außenwand. Hier heilen die Kampfhummerier des Schiffes ihre erlittenen Wunden und schlafen bis zum nächsten Einsatz. Im Notfall können sie direkt von den Hibernatoren aus das Schiff verlassen und jeden Angreifer überraschen. Die Krakonier haben Ihren Platz hinter den Verliesen, vor dem Rumpfausstieg. Ein etwa 4x6 Schritt großer, blasenförmiger Raum, aus dessen Holz Wasser schwitzt ist Ihr Territorium. Mitten im Raum tut sich ein mit Wasser gefüllter, zweieinhalb Schritt tiefer Pfuhl auf, aus dem Blasen aufsteigen. An Haken hängen Kalkhelme, mit Muscheln verzierte Harnische, Fischbeinspieße und Zweizacke. Eine sechs Spann hohe Statue aus Speckstein zeigt eine Kröte mit fünf Zungen, die auf ihrem Laich hockt. Der bereits erwähnte Rumpfausstieg, ein sechs Schritt durchmessender Raum, weist ein drei Schritt großes Loch nach unten auf, wo die Wellen glitzern. Von irgendwo her fließt ein Rinnsal über fauliges Holz und tröpfelt über die Öffnung hinaus, ebenso führt eine Arbeitsstraße der Archenkäfer auf die Unterseite des Rumpfes. An den Wänden sind schwere Taue, eine Strickleiter und ein Flaschenzug befestigt. Die Öffnung zwischen dem zweiten und dritten Beinpaar dient als Frachtluke, Ausfallpforte und Unterwasserausstieg (wenn der Rumpf auf dem Wasser liegt).

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (3/7)*

Ganz hinten auf der untersten Ebene findet sich das Bootsdock. Ein Raum dessen unregelmäßige Decke bis in 6 Schritt Höhe reicht. Wo eigentlich eine große Öffnung nach außen wäre, sind zwei große Ruderboote von etwa 6 Schritt Länge senkrecht nebeneinander angeseilt, die Innenseiten zum Schiff gewandt. Halteseile spannen sich durch den ganzen Raum, Ruder und Harpunen lehnen an Wänden. Die beiden Beiboote, jeweils maximal sechs Ruderer und fünf Passagiere tragend, können schnell über Seilwinden zu Wasser gelassen werden. Die Besatzung folgt dann per Strickleiter.

Auf dieser untersten Ebene verteilen sich jedoch noch einige weitere Räume. Neben ein paar schäbigen Ein-Mann-Quartieren, besser als Dreckslöcher bezeichnet, gibt es hier noch ein rattenverseuchtes Trinkwasserlager, indem etliche Fässer gestapelt sind. In den Prisenräumen werden die ganz unterschiedlichen Beuteladungen von geenterten Schiffen eingelagert. An den tiefsten Punkten der Arche öffnet sich die Unratkuhle, in der sich Abfall aus dem ganzen Schiff sammelt: unverwertbare Beute, abgelegte Hummerierschalen, zerbrochene Flaschen, madige Vorräte. Eine lange Rindenspalte kann zwar betreten werden, dient aber offenbar keinem Zweck und führt lediglich zu einigen madenbevölkerten Archenkäferhöhlen, wo auch der zweiköpfige Käferkönig seine Flügel putzt.

Auf der mittleren Ebene fallen mehrere lange, dünne Gänge an den Außenseiten auf. Sie sind mit Holzstiegen versehen und steigen steil an. Am Ende liegt ein schildförmiger Raum um eine feiste, knollige Rinde, von der strahlenförmig dicke Unwasseradern ausgehen — ein Beinansatz der Dämonenarche. Pinsel und Töpfe mit einer schwarzen Paste stehen bereit. Da die Beine der Arche großen Beanspruchungen ausgesetzt sind, brechen sie immer wieder oder entzünden sich (wortwörtlich!). Durch die Wartung des Holzes mit einer speziellen Paste werden diese Gefahren eingedämmt. Auf dieser Ebene liegt auch das Anthropeum. Dieser hohe Raum ist angefüllt mit toten Menschen. Der Gestank von faulendem Fleisch hängt in der Luft. Weitaus weniger erschreckend ist die mittig steuerbord gelegene Schatzkammer. Der Zugang zu diesem Raum ist einer Falle gesichert, einem wachenden Khidma'kha'bul. Die Tür ist aus zwei Finger dickem Eisen gefertigt; öffnen lässt sie sich nur mit gesammelter KK von 50 Punkten, Schlösser knacken + 11, FORAMEN 16 ASP oder dem Schlüssel, den Admiral Rodgerd um den Hals trug. In dieser 3 x 3 Schritt großen Kammer prunken Schätze, die einst die Häfen von Festum, Perricum, Zorgan, Khunchom und Al'Anfa anlaufen sollten: nordisches Elfenbein, Fasarer Juwelen, Heuer- und Soldkisten, ein goldenes Sanderwik-Ei, tulamidisches Geschmeide, drei sorgsam verpackte Arbaletten, eine vergoldete Travia-Statue. Auch grenzenlose Gier spricht aus dem Schatz: Selbst einfache Goldringe, zwölfgöttliche Amulette mit kleinem Edelstein und ausgeschlagene Silberzähne häufen sich hier. Der Gesamtwert dürfte bei etwa 15.000 Dukaten liegen.

Gegenüber der Schatzkammer befindet sich der Altar der Tiefen Tochter. Es handelt sich um eine Nische, die in ein mattes Dunkelblau getaucht ist. Ein Altar aus schwarzen, verwachsenen Korallen trägt die Jadestatue einer wulstigen Kröte-Mensch-Gottheit, daneben schimmert eine mehrköpfige Blaustein-Seeschlange, die einen Wal erwürgt. Als Opfergaben sind stinkende Fische und andere Meeresfrüchte, entweihte Gwen-Petryl-Steine und ein mumifizierter Delphinkopf bereitet. Der Altar ist eher dilettantisch mit einem Relief versehen, das allerlei Krakenwesen, versinkende Städte und die Zhayad- Glyphe CPT zeigt. Der Altar dient der Verehrung Charyptoroths, in welcher Form auch immer man sie gerade kennt.

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (4/7)*

Zwischen Schatzkammer und Altar ist das Herz der Arche zu finden. Ein halbkugelförmiger Raum von etwa fünf Schritt Durchmesser, in dessen Zentrum das Archenherz pulsiert: ein zwei Schritt messender Klumpen aus feistem Blattgewebe, in dem Massen verderbten Unwassers glucksen. Oberschenkeldicke Adern führen in alle Richtungen. Das Herz hegt hinter einem feinen Gespinst und wird von zahllosen dünnen Zweigen in der Schwebe gehalten. Am Boden vollführen hundert Archenkäfer unter dem Herzen einen immerwährenden Rundtanz mit wechselnden Formen. An zwei Eingängen steht je ein regloser Hummerier.

Ansonsten finden sich auf dieser Ebene noch die Arena und ein Vorratsraum. In der für diese Bezeichnung etwas klein geratenen Arena vergnügt sich die Besatzung nicht nur bei Rattenkämpfen, sondern ergötzt sich auch am Anblick eines Leichtmatrosen, der gegen einen wild um sich peitschenden Rochenwurm antritt, oder an zwei Hummeriern, die ihre Scheren aufeinander krachen lassen. Der gut abgeschlossene Vorratsraum enthält weitere Trinkwasserfässer, maraskanischen Rum und Bier der Marke 'Difar', rote Zwiebeln, Speck und Räucherwurst, Schiffszwieback und Pferdebrod.

Auf der oberen Ebene befindet sich im Bug die Achtertrutz der Kogge Safranfass. Die Kogge war ein Seelenschiff, ein Schiff beseelt von einer Baumfee. Die Arche konnte das Feenholz, das in der Achtertrutz verarbeitet war, nicht verdauen und so liegt es wie ein Geschwür unversehrt im dämonischen Holz. Über einen engen Gang kann man noch eine verborgene Öffnung erreichen, hinter der die fast komplett zusammengedrückte einstige Kapitänskajüte der Safranfass mit Kartentisch, norbardischen Wandteppichen und ausgestopftem Hammerhai liegt. Die Vilay leidet unter der dämonischen Präsenz und sie versucht mit Hilfe einiger Wurzelbolde und zweier Laadifahri Sabotageakte an Bord zu vollführen.

Ebenfalls im Bug befindet sich die Kombüse. Sie ist in immerwährenden Dampf gehüllt, wenn in großen Kupferkesseln Fische, Seegurken und Grieß kochen. Direkt neben der Kombüse liegt ein großer Saal mit schweren Holztischen. Spucknäpfe haben sich über den Boden ergossen, ein Kupferlüster hängt schief, überall hegen Scherben von zerbrochenem Geschirr. An den verwurzelten Wänden hängen Zielscheiben für Wurfdolche, Schiffsflaggen als Trophäen, Zierwaffen und ein festgenageltes Skelett. Zwei dürre Hunde streifen umher. Wenn es gerade keine Arbeit gibt, vergnügen sich die Piraten hier bei kargem Essen, Schmetterlingssuppe, Rum, Fünfas, Raufereien, Messerstechereien und Hurerei. Viele Mahlzeiten sind im Sud des Dämonenauges, einem übelriechenden Nachtschattengewächs, gekocht, damit die Mannschaft Anblick und Präsenz von Dämonen besser erträgt. Backbord schließt sich daran die Alchimistenküche an. Ein 4x4 Schritt großer Raum, dessen Holzwände mit roten Klinkern ausgekleidet sind. Ein kleiner Ofen, ein Steineichtisch, Kolben und Destillationsröhrchen weisen auf eine Alchimistenwerkstatt hin. Eine Hummerierschere liegt in blubbernder Flüssigkeit ein, Alraune, Rubinstaub, Yagannüsse und eine geköpfte Fledermaus sind auf dem Tisch ausgebreitet. Neben vielen Rohzutaten finden sich hier auch einige fertige Elixiere: Feuerzunge (Gift eines Perlenmeerfisches), 9 grüne Beschwörungskerzen (D), 5 klare Heiltränke (Qualität B bis D), einmal Mhaglibanum, Charismaelixier (B), Klugheitselixier (D) und Waffenbalsam (M). Die Alchimistenküche bietet alle Gerätschaften, um die meisten bekannten Elixiere und einige größere Werke herzustellen.

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (5/7)*

Ebenfalls auf der Backbordseite, an das Labor angrenzend liegt die Kabine des Magiers und Alchimisten Iribalgur. Hinter der mit einem Widderschädel verzierten Tür liegt ein 3 auf 4 Schritt messender Raum, der in magischen Utensilien geradezu versinkt. Bei den Büchern handelt es sich um die Macht der Elemente, Pforten des Grauens (eine Version der Wege ohne Namen), Drudenfüße im Meer, Tractatus Daimonicus, Codex Dimensions und einige unbekanntere Werke. Auf dem Bett, stilvoll mit albanischer Seide bezogen, liegt das kleine Werkbuch des Magiers, das vor allem von Beschwörungen für den Schiffsführer und alchimistischen Experimenten mit Ma'hay'tam - Paraphernalia berichtet. Auf den letzten Seiten heißt es: »Rodgerd, dieser Scherge der CPT, braucht nur mit dem Finger zu schnippen, und alles auf der Arche hört seinen Ruf Wo dir schon woanders die Tiefe Tochter mit einem Pakt Unermessliche Macht über alles Wasser und die Wesen der See gibt, so wirst du auf einer Dämonenarche zu einem veritablen Halbgott. So lange das großartige Yamesh-Aqam als verloren gelten muss, gönnen nur CPT-Paktierer der Steuerfrau befehligen und alle Gewalten über die Arche besitzen. Oh, nicht mehr lange, und ich werde selbst diesen Weg gehen, um den blasierten Rodgerd zu stürzen!«

Ganz im Heck der Arche befindet sich zudem ein Beschwörungsraum. Durch einen dreiteiligen, von 'Holzstämmen' unterteilten Eingang erreicht man einen Raum mit rippenförmiger Decke. Durch Fenster fällt Tageslicht auf einen Fünfstern und einen großen Siebenstern mit Schutzkreis. Die Invokationssäulen aus Meteoreisen zeigen dämonische Klauen. Aus Räucherschalen steigt der Duft von Lorbeer und Myrrhe. Zwei Truhen enthalten Paraphernalia von der Krähenkralle über Grünspan bis zu getrockneten Kinderaugen. Hier werden Dämonenbeschwörungen jeder Art durchgeführt — üblicherweise mit Blutmagie, wobei man sich ohne Skrupel Gefangener bedient oder in einem Küstendorf Sklaven fängt.

Auch auf dieser Ebene gibt es noch einige weitere Räume. Die Mannschaftsquartiere sind auf drei Räume aufgeteilt, wo um die 60 Söldner und Piraten ihre Waffen bei Freiwache ins Holz rammen, die Hängematten aufhängen und stets ein waches Auge auf ihre zusammengerafften Beutestücke haben. Weitere Einzelkajüten sind von Maaten und Korporalen belegt, der Geräteraum quillt vor Seilen, Ketten und Schifferwerkzeug über. Schnell vom Oberdeck aus zu erreichen, in der geschützten Mitte des Ma'hay'tam, liegen die Munitionswaben, wo Sichelbolzen, Harpunen, Eisen- und Steinkugeln sowie (in Holzspäne gepackt) zwei verschiedene Kaliber mit Brandkugeln, gefüllt mit Hylail Feuer, liegen. In wachsversiegelten Amphoren dampfen die stinkenden Sordulsäpfel, dämonische Munition, die alles außer Eisen und Stein auflöst.

Durchatmen kann man wenn man auf das Oberdeck kommt. Das 50 Schritt lange und bis zu 15 Schritt breite Oberdeck der Arche und ihre Aufbauten sind die einzigen Orte, an denen man frische Luft und einen guten Überblick über die umgebende See besitzt. Das Holz der Aufbauten ist gezimmert und so tot wie jedes andere von Menschenhand geformte. Weder Unwasseradern noch Archenkäfer sind hier auszumachen. Bei dem Vorderdeck handelt es sich um ein unregelmäßig zum Bug hin spitz zulaufendes Deck mit einem anderthalb Schritt hohen Schanzkleid aus Archenborke. Aus der Gallionsfigur am Bug, einem zwei Schritt langen Seeschlangenschädel, wurden bereits alle Zähne gebrochen, die Hörner abgesägt. Eine Luke führt hinunter in einen Gang direkt vor die Klaschembe. Schräg nach vorne sind zwei leichte Rotzen gerichtet, von denen eine jedoch schon reichlich geflickt aussieht.

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (6/7)*

Um drei große Seilwinden wickeln sich oberarmdicke Tawe mit schwarz-grünem Fleckenmuster. Sie enden in verdickten Abschlüssen in Form eines Schlangenkopfes — eines Schlangenkopfes, der sich bewegt und zischelt! Die lebenden Tawe haben ihren Ursprung in dämonischen Schifferwerkstätten Mendenas und dienen dazu, feindliche Schiffe zu entern. Die Schlangenköpfe der 40 Schritt langen Tawe entrollen sich selbständig und beißen sich unerbittlich im Holz des Beuteschiffes fest. Sie sind sehr empfindlich und greifen an, wenn man sie in ihrem Schlaf stört. Ihre Schwanzenden sind mit langen Nägeln festgenagelt. Hier erhebt sich auch die Bugbastion. Die Bugbastion ist ein etwa 9 Schritt hoher, dreistöckiger Holzturm mit quadratischem Grundriss von 5 Schritt Kantenlänge an der Basis und 6 Schritt im obersten Geschoss. Schrittlange Pfähle ragen — eher abschreckend als praktisch — kreuz und quer aus dem Holz. Im Innern liegen Strohlager, ein kleines Waffenarsenal und Ersatzteile für Torsionsgeschütze. Die beiden oberen Stockwerke sind an großen Schussöffnungen mit einer mittelschweren Rotze und zwei Ballisten besetzt. Auf das zinnen bewehrte Dach wurde die Rote Dämonenkrone auf Schwarz aufgepflanzt. Die Flagge zeigt bei vollem Wind im Innern der Krone ein hektisch blickendes Auge, umringt von zappelnden Wurzelfasern.

Das Zentraldeck ist ein weites Areal zwischen der Bugbastion und den heckwärtigen Aufbauten von etwa 250 Rechtschritt Fläche. Ein Richtblock, dessen Holz eine permanente dunkelrote Farbe angenommen hat, dient im Zentrum für Schauexekutionen. Auch die vielgezackte Henkersaxt, die dem Aberglauben nach nicht vom Ort bewegt werden darf, steckt tief im Holz. Geschmückt wird die Hinrichtungsstätte von sieben übermannshohen Asten in Y-Form, die grotesk aus der Arche gewachsen sind: An ihnen werden Delinquenten 'geästet', eine Todesstrafe aus dem Süden Aventuriens. Sie hängen, festgebunden oder mit neun Finger langen Schmerznägeln ans Holz geschlagen, am Y-Dreiholz, bis sie nach Tagen unter Qualen verdursten. An den Schanzkleidern hegen auch die klassischen Planken für von Haien bevölkerte Gewässer. Je eine Hornisse kann backbord und steuerbord auf Ziele gerichtet werden. Eine breite Treppe führt direkt von den Mannschafts-quartieren herauf. Gut vom Brückenturm aus sichtbar hängt eine drehbare Sanduhr von drei Spann Größe mit Gwen-Petryl-Sand.

Das Zentraldeck wird U-förmig zum Deck hin von einstöckigen Aufbauten begrenzt, in denen die führenden Piraten ihre Kabinen haben. Die Kajüten der Söldnerführerin, zweier Piratenoffiziere, der Geschützmeisterin, des Zahlmeisters und des Navigatoren sind mit Plündergut vollgestopft, das sie auf die Seite bringen konnten. In einem Planungsraum liegen diverse Küstenkarten und Briefe aus Mendena. Zum Heck hin erhebt sich der Brückenturm. Es handelt sich um einen runden Turm von 8 Schritt Höhe und ebenso vielen Schritt Durchmesser, dessen weite Kuppel mit blau-goldener Bemalung ins Auge fällt. Große Fensteröffnungen lassen Licht ins Innere. Auf Höhe des Oberdecks liegt die Admiralskajüte, ein Rausch von Blau in allen Möbelstücken. Am Fenster gedeihen Tulpe, Blaue Flockenblume und Hyazinthe. In zahllosen Glasgefäßen hausen Zierfische, Krabben, Seesterne und Meeresschnecken. Auf dem Tisch liegt eine mit vielen unlesbaren Anmerkungen versehene Vision des Yamaz ibn Mhurati. Ein übergroßes Xylophon, bei dem jedes einzelne Klangholz aus den Planken eines anderen erbeuteten Schiffes gefertigt wurde, dominiert die übrige Tischfläche. Herzerweichendes Stöhnen führt zu einer angeketteten Neckerfrau. Die Neckerin Cilinna, war für den Admiral der Arche nur ein Spielzeug, das er von einem Neckerfänger gekauft hat.

DÄMONENARCHE *GEZEITENSPINNE* – *EIN RUNDGANG (7/7)*

Ein Stockwerk darüber wird die Dunkelheit des von Efeu umrankten Raumes der Reflexionen nur durch Strahlen aus einer beleuchteten Wasserschale aus Kupfer von vier Spann Durchmesser erhellt. Das Leuchten aus dem Wasser wird intensiver, wenn man mit der Hand hineinfasst.

Dieser sogenannte Tausendaugenkelch ermöglicht es, mit seinen Schwesterartefakten auf anderen Archsen in Kontakt zu treten, und dient zur Kommunikation zwischen den einzelnen Schiffsführern:

Das Gesicht des Gesprächspartners erscheint auf der Wasseroberfläche, seine Stimme ist wie in einem hallenden Saal zu hören. Etwa ein Dutzend Artefakte, die auf einer Art von BLICK DURCH FREMDE AUGEN und ELFEN FREUNDE basieren, existieren auf Archsen und in einigen Stützpunkten der Heptarchen, funktionieren aber nur zeitweise.

Über eine Wendeltreppe und eine Außentreppe gelangt man zur Brücke, der Steuerzentrale der Arche.

Die Brücke ist rund und nimmt die gesamte Fläche des Turmes ein. Ringsum öffnet sich ein Ausblick auf die ganze monströse Arche und die Blutige See. Das Licht fällt auf das Zentrum des Raumes, das Zentrum der Dämonenarche: Ein verquollener Baum reckt sich bis in die fünf Schritt hohe Kuppel hinauf und zeigt dort auf der einen Seite weinrote, erdbraune und pechschwarze Blätter, auf der anderen lindgrüne und sommergelbe. Im Stamm erblickt ihr langes Haar, dünne Arme, Brüste, weibliche Gesichter - zwei Frauen sind mit dem Holz verwachsen. Auf der Schattenseite eine dunkelhaarige Schönheit mit schwarzen Lippen, in deren Fleisch sich blutige Zweige und Unwasseradern gebohrt haben. Ihr gegenüber hängt eine rotblonde Frau in den Klammerzweigen, auf ewig zur Seelengefangenschaft verurteilt. Zu Füßen der beiden tummeln sich etliche türkis gepunktete Käfer in weiten Kreisen, als hielten sie wortlose Zwiesprache mit dem Steuerbaum. Fernrohr, Hylailer Dreikreuz und Quadrant dienen zur Orientierung, ein Sprechtrichter zur Bcfehlswertergabe. Überall liegt Laub, das beständig vom Baum rieselt. Die beiden Frauen, die gegensätzlichen Zwillinge Xyleste und Peraimane, bilden gemeinsam die Steuerfrau der Dämonenarche. Ihr Steuerbaum wurzelt direkt im Herz der Arche, etliche Schritt tiefer.

Hinter dem Steuerturm liegt nur noch das schmale Achterdeck, das von einer mannsgrößen Schiffslaterne aus Messing erhellt wird. Auf die Deckplanken ist ein vier Schritt messender Kreis mit einem geflügelten Dämon gezeichnet, daneben liegen Bleiketten und -schließen im Höhlendrachenformat. Auf einer achteraus hervorragenden Trutz steht eine überalterte Schwere Rotze. Dimensionen der Ketten und Nanduria-Zeichen weisen den Kundigen darauf hin, dass man mit ihnen Flugdämonen wie Karakilim festketten soll. Hier setzen Karakilim zur Landung an, die Boten, Würdenträger oder tödliche Munition transportieren. Dank der großen Laterne finden die Piloten auch nachts ihr Ziel.

Vom Oberdeck hat man auch einen ungehinderten Blick auf die vier Hörner der *Gezeitenspinne*. Als wären sie der Schmuck von Xarfais erzdämonischer Hornfeste, schrauben sich backbords und steuerbords jeweils zwei dunkle Hörner aus Holz ein Dutzend Schritt über die Arche. Die krummen Auswüchse können an der Basis von drei Mann nicht umfasst werden. An der Spitze hocken wurmbefallene Möwen, deren krankes Krächzen über das Wasser hallt. In den Wachstumsfurchen der verdrehten Hörner kriecht eine schmierige, schmutzig gelbe Flüssigkeit herab: das Harz der Ma'hay'tamim.

DÄMONENARCHE *GOLDMORGENTARANTEL* – *EIN RUNDGANG*

In den feuchten Grotten und Höhlen im Inneren der Arche hausen die verdorbensten Kreaturen des Perlenmeers: Kehlenschneider, Sklavenfänger und Vergewaltiger, die man in jedem Hafen Aventuriens ohne viel Federlesen ertränken würde, gehen hier unheilige Verbindungen mit Krakoniern und von der Schuppenkrätze gezeichneten Fischmenschen ein. Regelmäßig ist die Maulgrotte vom Gejohle der Piraten erfüllt, wenn Gefangene, die nicht in den Wurzelkäfigen zum Zeitvertreib gefoltert und verstümmelt werden, gegen Hummerier antreten müssen. Um sie herum wimmeln Maden, Schnecken und die allgegenwärtigen Archenkäfer. Mitunter verschließt sich ein ‚Drecksloch‘, wie die Quartiere genannt werden, und verschlingt einen Piraten. Doch dies gehört zum Leben der Mannschaft, die nicht minder bösartig ist als der Schiffsdämon selbst.

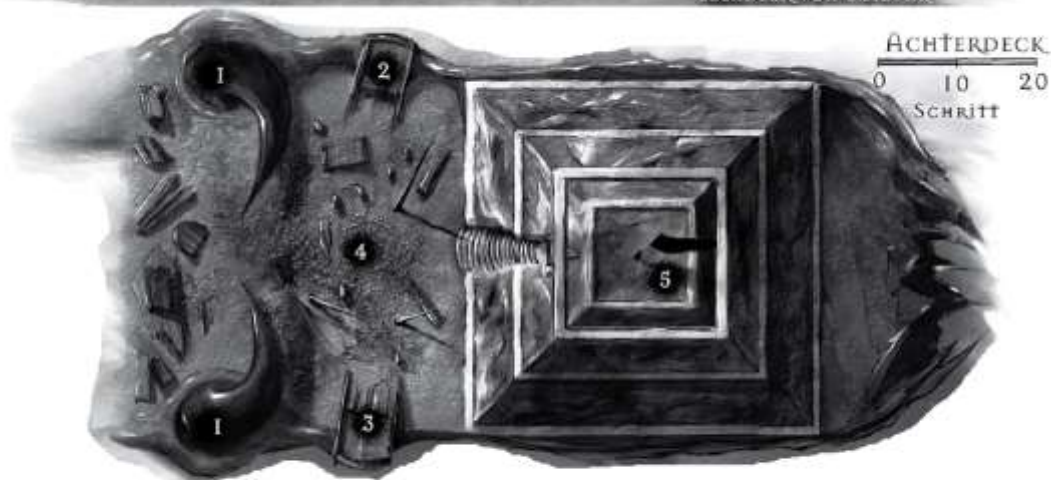
Im Heck liegt die von dem halbblinkenden Krakonier Glablugg betriebene Kaschemme „Der Bucklige“, die zugleich Spielhölle und Bordell ist, in der versklavte Gefangene den Launen der Mannschaft schutzlos ausgesetzt sind.

Im Inneren der Arche befindet sich das Anthropeum, ein faulender Fleischgarten, in dem die Leichen von Gefangenen oder Piraten enden, um nach ihrem Tod der Arche als ‚Niere‘ zur Reinigung des Unwassers zu dienen. Noch tiefer verborgen ruht das von einem schimmernden Chitinpanzer geschützte Herz der Arche, ein zwei Schritt messendes Wurzelknäuel, das von Myriaden Archenkäfern gepflegt wird.

Im Heck der obersten Ebene befinden sich die Gemächer der Kapitänin der Goldmorgentaranten, Chimena, in denen sie residiert wie eine meridianische Fürstin. Die feuchten Kammern sind verschwenderisch und ohne ein Gespür für Geschmack eingerichtet: faulende Gobelins hängen neben wurmzerfressenen Masken von den Waldinseln, die tulamidischen Teppiche sind mit Unwasser vollgesogen, allerorten blitzen die kostbaren Metalle und Edelsteine von Beutestücken auf. Chimena selbst residiert, oft tagelang ohne sich zu erheben, auf einem Podest in einem Berg von Kissen und Decken und lässt sich von durch sadistische Folter gebrochenen Sklaven bedienen. Teil ihrer Gemächer ist ihre persönliche Schatzkammer, in die all jene Beutestücke achtlos geworfen werden, deren Anblick sie langweilt.

Über ihre Gemächer erreicht man den Steuerbaum, einen gedungenen Aufbau, dessen Inneres nahezu komplett von einem bizarren, an das Netz einer wahnsinnigen Spinne erinnernde Wurzelgeflecht eingenommen wird, in dessen Mitte das Steuerwesen mit der Arche verwachsen ist. Die bleiche und haarlose, von dunklen, mit Unwassern gefüllten Adern durchzogene Kreatur verfügt über kein eigenes Bewusstsein. Nur manchmal träumt es noch, dass es vor fünfzehn Jahren eine Seeoffizierin der Perlenmeerflotte war. Einzig Chimena kennt seinen ursprünglichen Namen, der längst zum Wahren Namen geworden ist, und hält das Steuerwesen damit unter ihrer Kontrolle.

DÄMONENARCHE *PLAGENBRINGER*



1: Hörner	2: Teile des schweren Holken Perle von Festum	
3: Teile der Bireme Admiralin Kronstatter	4: Algengärten	
5: Wahjadpyramide	6: Gang mit Hibernatoren der Hummerier	
7: Golemraum	8: Aufzugskammer	9: Gal'kzuul-Gänge
10: Vespertilius Labore	11: Zugang Hauptaufbau	12: Aderhafen
13: Triumphhalle	14: Thronsaal des Heptarchen	
15: Archenherz	16: Tempel Charyptoroths	17: Kammern des Heptarchen

DÄMONENARCHE *PLAGENBRINGER* –

EIN RUNDGANG (1/2)

Zu beiden Seiten des Achterdecks erheben sich die Achtertrutzen gefressener Schiffe, die in dornenbespickte Bastionen verwandelt wurden. Die gewaltigen, hinteren Hörner sind hohl und mit je einer Hornisse bestückt, die sich auf das Oberdeck ausrichten lässt. Manche Bereiche der hier wuchernden Algengärten sind Teil des mächtigen Ulchuchu, der die Arche umgibt.

Der zentrale Aufbau, Wahjadpyramide genannt, nimmt nahezu die gesamte Breite der Arche ein und ragt wie eine niederhöllische Bastion nahezu dreißig Schritt in die Höhe. Um Zugang zum Inneren zu erreichen, muss man über eine breite Treppe mit unförmigen Stufen den pyramidenförmigen Bau erklimmen. Oben hält eine vierköpfige Hummerier- Garde Wache, die von einem Daimoniden angeführt wird. Entlang des Ganges hinter dem Eingang befinden sich die Hibernatoren der Hummerier, die am Zugang zur Pyramide Wache halten. In der dahinter liegenden Kammer laufen mehrere Gänge zusammen. Eine unheimliche Statue Charyptoroths als Krakenmutter thront über den Raum. Erweist man ihr nicht mit einem kleinen Blutopfer, z.B. auf die Zunge beißen und ausspucken, was einen SP verursacht, die Ehre, entpuppt sie sich als Golem, der mit knirschenden Steintentakeln nach den Respektlosen schlägt, ihnen aber nicht folgen kann so sie fliehen.

Von hier aus führt ein zentraler Gang in eine weitere Kammer. Die tiefer liegende Kammer besitzt einen mit Unwasser und Bewegungsmagie betriebenen Aufzug, der in die untersten, lichtlosen Ebenen der Arche zu den Munitionswaben und Verliesen führt. Der Aufzug ist heimtückisch und versucht bei 20 auf 1W20 seine Passagiere zu verdauen.

Im unteren Bereich der Pyramide findet sich ein wahres Netzwerk von Gängen. Die Gal'kzuul-Gänge sind ein verwirrendes Netz teils ganz schmaler Gänge und Kämmerchen, die man nur in Begleitung eines Charyptoroth-Paktierers, maritimen Wesen oder Daimoniden passieren kann (ein charyptides Artefakt mag auch helfen). Ansonsten geraten die Wände in Bewegung. Die Gänge ändern in schneller Folge ihre Form und ziehen sich rasch zusammen. Gelingen nicht drei Proben +8 auf Körperbeherrschung, steckt man fest und das Archenhholz presst einem für 1W6 KR jeweils 1W6+1 LeP aus dem Leib, bevor der Gang sich wieder genügend weitet, um zu entkommen.

Im unteren, vorderen Bereich der Pyramide gibt es einen lange nicht benutzten Gang der zu den Laboren des längst verstorbenen Magiers Vespertilio führen. Heute noch werden in versiegelten Gefäßen Körperteile aller möglichen Kreaturen aufbewahrt, mit denen Vespertilio experimentierte. Hier findet sich auch noch einige Alchimiste Erzeugnisse: Pastillen gegen Erschöpfung (Stufe B), ein Berserker-Elixier (Stufe D), zwei Verwandlungselixieren (Stufe C und D), ein Charisma-Elixier (Stufe C), zwei Willenstrünke (Stufe B und E), Krötenhauch (Stufe C) sowie dem aus Archenharz gewonnenen Mhaglibanum

Ein langer, gewundener Gang führt von der Pyramide tiefer in die Archebis hin zum Herz der Plagenbringer. Sollte ihn jemand beschreiten, ohne vorher eine bestimmte (mit dunkelroter Paste markierte; Sinnenschärfe +3) Tastwurzel zu berühren, schießen aus den Wänden spitze Dornen (TP 2W6+4), sobald mindestens 1W3 Personen den Gang betreten haben.

folgt man dem langen Gang von der Pyramide in die Tiefen der *Plagenbringer* kommt man nach einiger Zeit zum Aderhafen. Ein mit Ruderbooten oder kleingehaltenen Ma'hay'tam-Sprösslingen befahrener Unwasserkanal mündet in den Aderhafen, an dem Wurzeln bizarre Kais ausbilden. Eine Garde aus einem Hummerier und 4 Krakoniern hält hier stets Wache.

DÄMONENARCHE *PLAGENBRINGER* – *EIN RUNDGANG (2/2)*

Von hier aus geht es direkt weiter zur Triumphhalle. Acht schwarze Baumstämme mit rötlichen Maserungen (die schon bei leichter Berührung aufplatzen und Blut hervorquellen lassen) halten Spalier in der Triumphhalle. Sie sind ebenso wie die Wände mit den Zeichen von Darions Siegen geschmückt: Die Namensschilder und Flaggen gefressener Schiffe und besondere Beutestücke sind ebenso mit dem Holz verwachsen wie die Knochen toter Kapitäne, Waffen und andere Insignien von Feinden, denen Darion so seinen Respekt zollt.

Hinter der Triumphhalle gelangt man in den Thronsaal des Heptarchen, in seinem Ausmaß eines Königs würdig. In den gluckernenden Hibernatoren wartet die hummerische Leibgarde auf den Ruf ihres Herrn, während sich über allem der nachtblaue Thron des Heptarchen erhebt. Aus Blauglanz und Hölleneisen geschmiedet, fächert sich eine dornenbespickte Rückenlehne wie eine Muschel auf. Sitz und Lehnen sind mit Krakenleder bezogen. Hier hält Darion Paligan Hof und berät sich mit seinen Offizieren. Eine mit öligem Wasser gefüllte Kupferschale von sechs Spann Durchmesser wirft huschende Reflexionen an die Wände. Mit Hilfe dieses magischen Artefaktes hält Darion die Kommunikation zu seinen Gefolgsleuten aufrecht und koordiniert seine Seeschlachten, die sich geisterhaft unter der Oberfläche spiegeln.

Darion hat keine Bedürfnisse mehr außer den Willen seiner Herrin. Wie sehr er Darion entmenslicht ist, zeigt sich in seinen Gemächern, rechter Hand vom Thronsaal gelegen. Sie lassen jeglichen persönlichen Besitz vermissen. Er besitzt sie auch nur noch, weil ein Teil von ihm sich erinnert, dass ein Herrscher solcherlei braucht – Sinn ergeben sie für ihn, der schlaflos Charyptoroths Willen lauscht und seinen dünnen Leib in ihren Mantel hüllt, längst nicht mehr. Wohl aber finden sich Seite auf Seite eng geschriebener Notizen und in die Wände geritzte Zeichen, mit denen er wahnhaft die Visionen seiner Göttin festhält.

Gegenüber den Privatgemächern liegen ebenfalls am Ende eines Ganges die Grotten der Urtiefe, dem unheiligen Tempel Charyptoroths, der sich eine Ebene unter dem Archenherz befindet. Dort wird die Erzdämonin in all ihren Erscheinungsformen verehrt. Die dem Thronsaal naheliegenden Kammern gehören dem krakonischen Opferpriester G'lb-Gulk'z (*999 BF, so fett, dass er sich nur auf einen laufenden Thron aus Dämonenholz fortbewegen kann), der mit seinem Gefolge mehrere Tümpel bewohnt.

Links und rechts vom Thron führen zwei Treppen zum Archenherz. Über einem riesigen Altarstein pulsiert das gewaltige Herz der Plagenbringer: ein fünf Schritt messender Klumpen aus feinstem Blattgewebe, durch das dunkles Unwasser gepumpt wird. Hölzerne Adern, dick wie ein Ferdoker Bierfaß, führen in alle Richtungen. Grotesk verwachsene Zweige, die im Wahn verzerrte Fratzen ausbilden, halten das Gebilde in der Luft. Myriaden Archenkäfer führen an den Wänden und im Blattgespinst irrsinnige Tänze in wechselnden Formen auf, die keiner Logik zu folgen scheinen. Aus Boden, Wänden und Decke winden sich Stränge tausendäugiger Fischdärme, aufgedunsener, mit grünlichem Fell bedeckte Seeschlangenleiber ohne Anfang und Ende und eitrige Tentakel nach oben, umfassen das Herz der Arche, durchdringen es. Das Holz vibriert unter den dumpfen, langen Schlägen des Archenherzens. Unter dem Herzen erhebt sich der riesige Altarstein von Andalkan, den Darion 1019 BF aus dem uralten Charyb'Yzz-Tempel der Perlenmeerinsel reißen und mit der Plagenbringer verwachsen ließ. Mit ihm ist die grausam mutierte Steuerfrau wie eine Insektenkönigin verwachsen. Sie besitzt schon lange keinen eigenen Willen mehr, sondern ist ganz vom Wesen der Arche durchdrungen.



Myranische Besonderheiten

Magische Antriebe

Dämonen und Meeresungeheuer wurden, teilweise bis heute, wie Zugtiere vor Schiffe gespannt.

Beim arcanomechanischen Rotor versorgen große Astrilithe ein aus einer Arcanium-Quecksilberlegierung bestehendes Rad ständig mit astraler Kraft. Das Rad ist mit den Glyphen der Bewegung und der Luft bedeckt und einseitig umklappbare Hebelarme sind an ihm befestigt. An den Hebelarmen befinden sich mit Quecksilber gefüllte Metallkugeln. Allein der Materialwert eines ausreichend großen Rotors ist enorm und beläuft sich auf mehrere 10.000 Aureal/Dukaten, meist zwischen 30.000 und 60.000 Dukaten. Dieser Antrieb kann also leicht ein Vielfaches des Wertes der übrigen Schiffskonstruktion annehmen.

Noch fantastischer, merkwürdiger und beängstigender stellt sich die Chalketonik dar. Wo sich die primitive Chimärologie noch mit der magischen Verschmelzung von ganzen Organismen beschäftigt, nutzt die hoch entwickelte Chalketonik einzelne Organe oder Organbestandteile, um sie mit mechanischen Komponenten zu primitiven Pseudoorganismen zu verschmelzen. Der chalketonische Rotor besteht zu einem großen Teil aus verschmolzenem Muskelgewebe sowie primitiven Kreislauf-, Atmungs- und Verdauungssystemen. Für ein einziges Schiffssystem müssen dabei oft mehr als 100 Blutbüffelherzen und zahlreiche andere Organe präpariert und verarbeitet werden. Umschlossen und geschützt wird diese ganze Masse von einem Exoskelett aus Chitin oder Karetan. Um es am Leben und funktionstüchtig zu halten, werden dann nur noch einige Sklaven gebraucht, die die Pumpen für die Atemorgane und den Blutkreislauf bedienen. Des weiteren muss ständig Pulpabrei als Nahrungsgrundlage und gelegentlich mal ein magischer Heiltrank zur "Energieauffrischung" konsumiert werden.

Besondere Einzelwaffen

Die überschwere Bela:

Eine 2 Schritt lange Variante der bekannten Bolzenschleudern, die auf einem Stützstock oder Dreibein aufgestützt werden muss. Um die Karetanfedern zu spannen, werden zwei Personen benötigt. Überschwere Belas werden zur Vorbereitung oder zur Abwehr von Enterkämpfen gegen Personen eingesetzt.

TP: 3W+8

Reichweite: (15/30/60/120/250) **TP+:** (+4/+2/0/-1/-3)

Gewicht: 480+10 **Laden:** 40 KR

Oktabela:

8 leichte Belas als Trommel auf einer Lafette. Kann alle 2 Aktionen 1 Bolzen verschießen. Nachladen ist allerdings aufwendig (jede Bela einzeln nacheinander). Die Oktabela wird zur Vorbereitung oder zur Abwehr von Enterangriffen eingesetzt.

TP: 2W+2

Reichweite: (5/10/20/40/60) **TP+:** (+3/+2/+1/0/-1)

Gewicht: 1150 + (8*2) **Laden:**130 KR

Myranische Besonderheiten

Besondere Einzelwaffen - Fortsetzung

20-Stein-Krysobela

Aussehen: Ein 3 Schritt langer Lauf aus Schwarzstahl. Die Mündung entspricht einem stilisierten Drachenkopf und ist reich verziert. Auf den Lauf ist eine Matrizenrepräsentation mit Arkaniumeinlegearbeiten eingraviert. An der Basis des Laufs befinden sich 7 Speicherringe aus einer festen Mindorium-Mondsilber-Legierung die mit Lapislazuli und Coelestin besetzt sind. Der Lauf ist auf einer höhenverstellbaren Lafette montiert. Dazu 20-Stein-Geschosse aus Schwarzstahl, die magische Wirkungen mit in das Ziel tragen können. Dazu muss man eine von 4 passenden Titaniumnadeln mit Astrilithkopf in die dafür vorgesehene Öffnung im Lauf stecken.

Wirkung:

Das Artefakt wird durch Bedienen eines Kurbelmechanismus ausgelöst, sobald der Astrilith in eine der 7 aktiven Positionen einrastet. Bei Verwendung der passenden 20-Stein-Geschosse ist die Krysobela auf eine Meile recht zielgenau, kann aber auch doppelt so weit feuern. Pro Tag können 7 Geschosse aus eigener Kraft abgefeuert werden. Für weitere Schüsse muss ein magisch begabter Geschützmeister die eingravierte Matrize zaubern. Mit geringerer Wirkung können auch andere Geschosse passenden Kalibers verwendet werden. Diese tragen jedoch keine Zauber und in der Regel leidet die Zielgenauigkeit.

TP: 10W+20 **TP*(Struktur):** 1W4+15

Reichweiten: 100/200/800/1000/2000 **TP+:** (+3/+1/0/-1/-2)

Laden: 20 KR (+ 4 mit Zauberbelegung)

Titaniumnägeln

Aussehen: 4 feine Titaniumnägeln mit unterschiedlichen Astrilithköpfen

Wirkung:

Eines der Schwarzstahlgeschosse wird vor dem Abfeuern so bezaubert, dass es als Träger für den *Wirkenden Spruch* dienen kann. Jeder Nagel belegt eine Kugel mit einem anderen *Wirkenden Spruch*.

Die *Wirkenden Sprüche* werden durch den Aufprall im Ziel ausgelöst oder verfliegen, wenn das Geschoss nicht innerhalb einer Stunde abgefeuert wird. Die Nägel funktionieren nur bei den Geschossen einer bestimmten Größe und materiellen Zusammensetzung. Beim Abweichen von der Norm werden die *Wirkenden Zauber* möglicherweise sofort ausgelöst.

Nagel Nr. 1: Die Kugel erhitzt sich für min. 1 SR auf Weißglut (über 1500°) und kann so Brennbares entzünden, Stein oder Eisen langsam schmelzen. Dieser Nagel funktioniert einmal täglich.

Nagel Nr. 2: Um die Kugel herum wird ein Feuerbrand von 7 Schritt Radius erzeugt, der 10 KR lang anhält und jede KR 3W6+3 TP Flammenschaden erzeugt. Das Feuer kann sich auf natürliche Weise ausbreiten. Dieser Nagel funktioniert einmal pro Woche.

Nagel Nr. 3: Hartes Gestein, z. B. einer Mauer von ca. 100 Kubikmeter Rauminhalt, wird in minderes, weiches Gestein verwandelt und verliert so ca. die Hälfte seiner Strukturpunkte und des RS. Nach Meisterentscheid kann das Eigengewicht nicht mehr getragen werden. Der Nagel funktioniert einmal pro Monat.

Nagel Nr. 4: Eine Wolke ätzenden Giftgases wird erzeugt, die 10 KR anhält. Bei Windstille kann die Wolke ca. 100 Raumschritt ausfüllen. Pro KR Aufenthalt in der Wolke erhält man 1W6 SP. Dieser Nagel kann einmal täglich benutzt werden.

Typ/Ladung:

Zum Geschütz gehören 8 Nägel Typ 1, 4 Nägel Typ 2, 2 Nägel Typ 3 und 2 Nägel 4

KAITISSA

Hoch im Norden findet man die Kanus der Wolfsalben. Mit ihrer schlanken und langgezogenen Form gleichen sie Pfeilen, welche durch die Wellen pflügen. Bug und Heck sind schräg nach oben gezogen. Während das Heck oftmals wie eine Lehne platt ausläuft, ist der Bug im oberen Drittel nicht selten gespalten. So kann er bei Jagden auf größere Tiere als Führung für die Seile von Harpunen dienen. Der flache Kiel der Boote ragt, ähnlich einem Rammsporn, noch ein Stück nach vorne, soll aber mehr die Wellen brechen, als den Rumpf anderer Boote. Als Materialien werden mehrere Lagen Leder und biegsame Hölzer für die Rumpfwände genutzt und stabile Holzarten für Kiel, Bug und Heck. Das Leder wird mit Leim zu Lagen verbunden und dann mit Seilen am Holzgerüst befestigt. Dann folgt meist noch eine Lage Birkenpech, um das Boot gegen eindringendes Wasser abzudichten. Nahezu alle Boote sind mit flächigen, abstrakten Darstellungen von mächtigen Tieren und Schutzgeistern verziert. Die großen Kriegskanus zeigen böse Fratzen, welche den Gegner schon durch ihren bloßen Anblick moralisch niederwerfen sollen. Bei einigen Stämmen hört man Mythen, dass ihre Vorfahren mit solchen Kanus (Kaitissa genannt) von weit her über das Meer kamen.

Im Westen, auf den Flüssen und Seen von Sevantinius und Nyrallion, aber auch auf dem Gletschermeer sieht man solche hochseetauglichen Kanus mit Besatzungen von gut einem Dutzend Skiresen. Im Osten gehen die Sqiraalingi mit ihnen auf Fischfang und führen mit ihren Kriegskanus auch Raubzüge auf größere, menschliche Beute. Größere Kanus haben oftmals Ausleger, wenn sie für weitere Strecken oder das Befahren des Meeres benutzt werden.

Wie für ein Kanu üblich gibt es hier keine Namenstragenden Schiffe. Im folgenden die Werte einer generischen Kaitissa:

Takelage: —

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 2,5 Schritt **Tiefgang:** 0,5 Schritt

Schiffsraum: 8 Quader [4] **Frachtraum:** 2 Quader

Besatzung: 8M [Q11]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: normalerweise nur als Beute zu bekommen

Geschwindigkeit vor dem Wind: —

mit rauem Wind: —

am Wind: —

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

gerudert (Rückwärts): 4 [1]

Bewaffnung: —

GALJOTTA

Das große Handelsschiff der Hjaldinger, die Galjotta, hat sich aus dem älteren Typus des Langschiffs entwickelt. Sie haben einen überaus schlanken, aber starken Rumpf. Seine hohe Belastbarkeit erreicht er durch eine zusammengesetzte Bauweise der Eichenholz-Planken. So sind einzelne Abschnitte der Bordwand glatt, andere in Klinkerbauweise ausgeführt. Die typische Galjotta zeichnet sich durch eine Kombination von Rammsporn und einer drachenkopffartigen Bugzier aus, was einer Übernahme imperialer Bauweisen der Rudergaleeren entspricht.

Der Rammsporn ist eine Verlängerung des Kiels und mit Bronze beschlagen. Nicht selten ist er kunstvoll ausgestaltet und erinnert an nach vorne gestreckte Klauen. Der Drachenkopf sitzt auf einem als Drachenhals modellierten Steven und ist zumeist sehr aufwändig gearbeitet, oftmals gar mit Edelmetallen verziert. Häufig gilt er als Erkennungszeichen einer Sippe und wird von Generation zu Generation und damit auch von Schiff zu Schiff weitergereicht. Auch das hochgebogene Heck ist entsprechend verziert und bildet ein Pendant zum Bug, ist daher meist als eingerollter „Drachenschwanz“ gearbeitet. Bei kleinen Schiffen fehlen oftmals eingezogene Decksplanken und die Rojer (Ruderer) sitzen auf ihren Seekisten beim Rudern. Kauffahrer und größere Kriegsschiffe haben dagegen in Bug und Heck kurze Decks und ein aufnehmbares Mitteldeck. Gesteuert wird über ein einzelnes Ruder an der Steuerbordseite achtern.

Die leichte Bauweise und der geringe Tiefgang ergeben mit der vergleichsweise großen Anzahl an Rojern eine hohe Wendigkeit und eine ebenfalls hohe Geschwindigkeit. 16 bis 20 Rojer, die gleichzeitig auch Krieger und Matrosen sind, sitzen auf jeder Seite. Auf Kaperfahrten wird auch gerne einmal die doppelte Menge an Besatzung mitgenommen. Bei gutem Wind wird ein nahezu quadratisches Rahsegel am kurzen Pfahlmast hochgezogen. Dieses ist traditionell mit aufgenähten Seilen verstärkt und vertikal gestreift, wobei Rot-Weiß und Blau-Weiß dominieren. Einige wenige Schiffe neuerer Zeit haben bei verlängertem Rumpf einen zweiten Mast mit Rahsegel. Die Segel können bei schlechtem Wetter oder flauem Wind herabgelassen und in Längsrichtung des Schiffs verstaut werden. Dazu ruht dann die Rah auf mannshohen Gabeln. Bei Regen wird eine geteerte Plane darüber geworfen, die den Rojern zusätzlichen Schutz bietet. Die Schiffe sind meist unbewaffnet, auch wenn einige Galjottas über ein Mitteldeck verfügen, auf dem Geschütze errichtet werden könnten. Es wäre allerdings fahrlässig anzunehmen, dass sie deswegen schutzlos sind. Üblicherweise sind die Rojer erfahrene Kämpfer und ein Schiff mit vierzig bis achtzig Kriegern ist immer eine Gefahr.

Eine generische Galjotta

Takelage: I (R1) [50] **Riemen:** 2 x 32 [64]

Länge: 23,5 Schritt **Breite:** 5,8 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 55 Quader [27] **Frachtraum:** 23 Quader

Besatzung: 32M/S/R [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 18 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.200 Aural + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]

gerudert (Rückwärts): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: —

DOWOLI / KRAWEEEL

Die serovischen Varianten der Karavellen (von hiero-imp. Caravellum, der Bezeichnung für ein kleines Boot mit Haiflossensegel) lassen sich in zwei Typen unterteilen: die kleineren ein- bis zweimastigen Dowoli und die größeren drei- bis viermastigen Kraweele.

Die Dowoli (Sg. Dowoli, Pl. Dowoli) sind schnittige Fracht- und Begleitschiffe. Meist haben sie eine Länge von 30 bis 35 Schritt, einen schlanken Rumpf sowie einen hochgezogenen Bug und ein rundes Heck mit dem für Karavellen charakteristischen Achterkastell. Dabei wird die Bordwand am Heck um gut zwei bis drei Schritt erhöht und ein weiteres Achterdeck eingesetzt. Dieses Achterdeck kann verstärkt sein, aber auch nur über eine höhere Reling verfügen. Dowoli haben meist ein Rahsegel am Mast und Toppsegel darüber. Ältere Schiffe zeigen dagegen noch Haiflossensegel. Am Bugspriet unterstützt ein Sprietsegel die Steuerung, die am Heck über ein Selgezogenes Ruderblatt erfolgt. Gut 30 bis 60 Matrosen arbeiten auf diesen Schiffen und werden üblicherweise durch größere Kontingente von Seesöldner ergänzt. Dowoli werden gerne als Begleitschiffe in Konvois eingesetzt, um Seeräuber abzuschrecken. Die Bezeichnung der Schiffe geht auf die Bewohner des shindrabarischen Archipels zurück und ist eine lautmalerische Umänderung von Kraweeel. Der Begriff hat sich inzwischen zur Unterscheidung durchgesetzt. Die offiziellen Kraweele (Sg. Kraweeel, Pl. Kraweele) sind als Kauffahrer von den nördlichen Inseln bis in den heißen Süden Makshapurams vertreten und bilden das Gros der serovischen Handelsflotte. Sie sind deutlich hochbordiger und größer als die kleineren Dowoli und weisen drei bis vier Masten auf. Zudem sind sie länger und auch bauchiger. Der vorderste Mast (Fockmast) ist üblicherweise mit Rahsegel ausgestattet, die weiteren Masten tragen Dreieckssegel. Diese Schiffe können bis zu 40 Schritt lang sein und brauchen etwa 50 bis 70 Seeleute.

Eine generische Dowoli

Takelage: II (R1, H1, S1) [58]

Länge: 30,5 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 163 Quader [81] **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 35 M + 6 G + 50 S [Q 15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 3.200 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Viertelgeschütz-Tormentas (mittschiffs)



GALJÄSSE

Diese Weiterentwicklung der Galeere durch die Serover ist deutlich länger und verfügt auch über mehr Tiefgang als eine imperiale Galeere. Der glatte, kraweelgebaute Rumpf reicht recht tief ins Wasser, was das Schiff verlangsamt, für die ordentliche Funktion des Antriebes aber notwendig ist. Die kleineren Schraubengaleeren brauchen ruhigere Gewässer, z. B. die Orismanis, die Seen in Ochobenius oder Centralis sowie in Küstennähe, und sind daher nur bei gutem Wetter voll hochseetauglich.

Die serovischen Schraubengaleassen besitzen ein tiefliegendes Schraubendeck, auf dem sich die — üblicherweise — freien Pedaltreter oder der arcanomechanische Antrieb befinden. Dieser treibt rechts und links des Kiels in Halbröhren sitzende Spindeln an, die für den Vortrieb sorgen. Die Spindeln sind etwa zwei Drittel so lang wie der Rumpf. Die Schiffe sind 'gegenüber Galeeren recht breit gebaut. Selten gibt es auch geruderte Galeassen mit deutlich weniger Tiefgang und einem breiten Ruderdeck über der Wasserlinie.

An bis zu drei Masten sind große Haiflossensegel angetakelt, welche zusammen mit der schlanken Bauweise für eine vergleichsweise hohe Geschwindigkeit sorgen. Die Masten sind reine Pfahlnasten und werden durch die überlangen Spiere charakterisiert, an denen die dreieckigen Segel angeschlagen sind. Selten ist das Segel am Fockmast (dem vordersten Mast) ein Rahsegel. Serovische Kriegsschiffe haben gerne leuchtend blaue Segel und zeigen dann das See-Einhorn als Symbol. Diese 'Kriegsflagge' weht auch von den Masten. Über dem Schraubendeck oder Ruderdeck ist ein Geschützdeck eingerichtet, welches die Schiffe in schwimmende Festungen verwandelt und zu einem Schrecken für die imperiale und kerrishitische Marine macht. Hier können steuer- wie backbord bis zu zehn mittelschwere Geschütze gleichzeitig abgefeuert werden. Ergänzt wird dies durch ein rundes Bugkastell, welches kurz hinter dem Bugspriet sitzt und Platz für bis zu vier leichte bis mittelschwere Tormenta hat. Diese hochbordigen Kriegsschiffe verfügen zudem über ein hochgezogenes Achterkastell, wodurch sie nicht nur schwer zu entern sind, sondern zumeist auch eine bessere Ausgangsbasis bei eigenen Enterversuchen haben. Einige Kriegsschiffe haben das Achterkastell verstärkt und ebenfalls mit leichten Geschützen bestückt.

So eine Festung braucht entsprechend viele Menschen, die für einen reibungslosen Ablauf sorgen. Üblicherweise findet man diesen Schiifstyp nördlich von Gyldraland. Bei den Serovern dominieren die großen Schraubengaleassen mit mehreren hundert Mann Besatzung und Seesöldnern, während bei den Hjaldingern zuweilen kleinere Rudergaleassen zu finden sind.

Eine generische Galjäss

Takelage: III (H1, H1, H1) [165]

Länge: 48,5 Schritt **Breite:** 7,8 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 429 Quader [214] **Frachtraum:** 129 Quader

Besatzung: 45M + 180 P + 140 G + 200 S [Q 16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 3

Preis: ca. 8.600 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

angetrieben (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]

angetrieben (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

angetrieben (Rückwärts): 4 [1]

Bewaffnung: 20 Tormenta-Mittelgeschütze, 4 Tormenta-Viertelgeschütze

KARAVELLE

Der bauchige, langgezogene Rumpf der imperialen Karavelle ist in Kraweelbauweise ausgeführt und wesentlich schmaler als bei den Massengutfrachtern. Auch wurde der Tiefgang zugunsten der Geschwindigkeit verringert. Der Bug ist üblicherweise scharf im Bogen hochgezogen und läuft in einer Bugzier aus, die an eingerollte Blätter oder Schnecken erinnert. Das Heck ist gerundet und in der Regel mit einem Achterkastell ausgestattet. Dieses gleicht oftmals einer Grotte und ist dann bugwärts gebogen. Bei einzelnen Prunkschiffen Valantias oder des Hauses Rhidaman ist dieser Bereich aufwändig mit Edelmetallen und kunstvollen Schnitzereien versehen. Die Bordwände sind weit hochgezogen, was den Frachtraum erhöht. Die Schiffe verfügen über mindestens ein durchgehendes Deck sowie ein Achterdeck im Kastell.

Die Steuerung des Schiffes erfolgt über ein modernes einzelnes Steuerruder, welches am Heck ansetzt. Die zwei bis drei Pfahlmasten sind üblicherweise mit großen Dreieckssegeln getakelt, was ihnen das Segeln hart am Wind ermöglicht. An langen, zusammengesetzten Spieren, welche die Länge des Mastes auch gerne mal übertreffen, sind die Segel angeschlagen. Das Segeltuch ist ohne Verstärkungen durch Lederbänder oder Seile ausgeführt und üblicherweise bunt eingefärbt. Das Haus Rhidaman bevorzugt ein kräftiges Blau, während kleinere Kurierschiffe des Hauses Eupherban an ihren leuchtend gelben Segeln (und den Kontingenten an exzellent ausgebildeten Haustruppen) zu erkennen sind. Schiffe, die in den letzten vierzig Jahren auf Kiel gelegt wurden haben ein weiteres Segel am Bugspriet, welches die Rudetgänger bei der Steuerung unterstützt.

Aufgrund ihrer großen Wendigkeit und der hohen Geschwindigkeit werden die kleineren Karavellen gerne als Aufklärer oder Meldeschiffe eingesetzt und sind nur selten bewaffnet, da sie den meisten Räubern zur See auch bei schlechten Windverhältnissen einfach davonsegeln können. Größere Frachter oder auch Kriegsschiffe sind dagegen mit leichten und mittelschweren Geschützen wie Polybelari oder Tormentas ausgerüstet.

Eine generische imperiale Karavelle

Takelage: II (H1, H1, S1) [80]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 7,3 Schritt **Tiefgang:** 1,6 Schritt

Schiffsraum: 100 Quader [50] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 27 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.000 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: —



KARAVELLE

Die Glanz der Wogen

Das Schiff des myranischen Optimaten Xarphyrios or Rhidaman ist eine imperiale Zweimast-Karavelle. Dieser der aventurischen Karavelle sehr ähnliche Schiffstyp entwickelte sich aus den Flussseglern des Orismani und kann mit seinem hochseetauglichen Rumpf und den Dreiecksegeln (imperiale Haiflossensegel) auch gegen den Wind kreuzen. Bei den Soldaten und Geschützbedienern des Schiffes handelt es sich ausnahmslos um Elitekämpfer.

Takelage: II (H1, H1, S1) [100]

Länge: 22,4 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 167 Quader [83] **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 36 M + 27 G/S [Q 17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 Tormenta Quartana (leichte Rotze), 4 Polybela (Hornisse)



KARAVELLE MIT SCHRAUBENANTRIEB

Die *Ephardanias*

Die Imperiale Karavelle *Ephardanias* ist zwar klein und bietet wenig Frachtraum, dessen Zugänge sind aber gut hinter den acht Passagierkabinen verborgen, die im Schiff durch eine mechanische Vorrichtung verschoben werden können. So können auch größere Frachtstücke unauffällig transportiert werden. Zudem verfügt das Schiff nicht nur über Segel als Antrieb: Ein kleiner arcanomechanischer Schraubenantrieb ermöglicht es dem Schmugglerschiff an allzu neugierigen Patrouillen vorbei zu kommen.

Takelage: III (R1, R1, H1) [130]

Länge: 27,9 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 202 Quader [101]

Frachtraum: 46 Quader (aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)

Besatzung: 52 M + 14 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Schrauben (3 SR): 24 Meilen/Stunde (=>6 Meilen in 3 SR)

(anschließend muss der Antrieb acht Tage neu geladen werden)

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal (voraus;), 4 Hornissen (2 pro Breitseite)



ONERARIA, IMPERIALE LASTENSEGLER

Bisher hat kein anderer Schiffstyp die gleichen Mengen an Fracht transportieren können. Kleine Frachter erreichen Längen von 40 Schritt, während die Riesen der Meere bis an die 100 Schritt lang sein können. Dabei verfügen sie über eine Breite von 10 bis 20 Schritt und sind damit so breit, wie ein kleines Boot lang ist. Ein gedrungener Rumpf in Kraweelbauweise sorgt für den enormen Frachtraum. Ältere Frachter der nördlichen Regionen sind noch in Klinkerbauweise ausgeführt, was sie langsamer macht. Der Bug ist kurz und nur selten besonders geschmückt. Das Heck dagegen ist hochgezogen und läuft nicht selten in einer aufwändigen Heckzier aus. Beliebt sind beim Haus Rhidaman die Köpfe von Seevögeln, während die Circel von Balan Cantara üblicherweise Palmetten führen und die Kaufleute von Balan Mayek fächerförmige Objekte bevorzugen. Das Schiff hat ein einziges, durchgehendes Deck. Je nach üblichem Frachtgut ist es mittschiffs anders gestaltet. Holztransporter, welche z. B. teure Zedernstämme aus dem südlichen Gylldraland für die Paläste in Balan Cantara oder Valantia transportieren, können über größere Strecken hinweg ihr Deck aufheben. Transporter für Getreide aus Harpalis, Reis aus Tharpura oder Amphoren aus Valantia weisen in der Regel größere Luken auf, die mit Planen oder Gittern verschlossen werden.

Die Steuerung des Schiffes erfolgt über zwei große Ruder, die achtern neben dem Kajütenaufbau des Kapitäns auf Steuer- und Backbord angebracht sind. Beide Steuer werden von ein bis zwei Rudergängern bedient. Zur Unterstützung gibt es am Bugspriet ein kleines Sprietsegel. Als Antrieb dieser gewaltigen Pötte wären Ruderer völlig überfordert und würden den Frachtraum unnötig reduzieren. So prangt ein großes, mit Lederstreifen benähtes Rahsegel von gut 40 x 40 Schritt über dem Schiff. Darüber ergänzen meist zwei dreieckige Toppsegel den Vortrieb. Der Mast ist aus einem Stück gearbeitet und meist mit Metallbändern verstärkt.

Eine generische Oneraria

Takelage: I (R1, T2, S1) [75]

Länge: 65,0 Schritt **Breite:** 14,3 Schritt **Tiefgang:** 8,4 Schritt

Schiffsraum: 2603 Quader [1301] **Frachtraum:** 2400 Quader

Besatzung: 40 M [Q13]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 38.000 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: —



SEEDRACHE

Schlank und schnell sind die Seedrachen, die kleinen Kaperboote der Nyamaunir. Der Schlangengleiche Rumpf besteht aus rötlichbraunem Holz. Das ganze Schiff scheint aus einzelnen Abschnitten gebaut zu sein. Dabei erreicht es eine Länge von etwa 20 Schritt bei einer Breite von gerade mal 4 bis 5 Schritt. Vom spitz zulaufenden Bug aus verbreitert sich das flache Gefährt bis zum Mastfuß hin und läuft dann in einen langen Steuerschwanz hin aus. Dieser besteht aus mehreren Segmenten, die über Seilzüge gesteuert werden. Dadurch erhalten sie eine enorme Wendigkeit und können auf engem Raum aufwändige Manöver durchführen. Der Tiefgang liegt bei etwa eineinhalb Schritt, und der Freibord über der Wasserlinie ist nur unwesentlich geringer. Die Schiffe haben ein in den Rumpfeingelassenes Deck. Mittschiffs stehen Zwillingsmasten, welche bunt gefärbte, flügelartige Klappsegel getakelt haben. Die Segel können fächerartig ausgeklappt und um die Masten herum gedreht werden. Die darauf gemalten Muster gleichen einerseits den namensgebenden Seedrachen und lassen andererseits Rückschlüsse auf die Sippe zu, denen die meist in Gruppen agierenden Boote gehören. Um ein Kentern zu verhindern, haben die Spieren der Segel an ihren Enden kleine Schwimmer, was ein Krängen der Schiffe, d. h. ein seitliches Neigen des Schiffes, erschweren soll. Gerade bei Änderungen der Fahrtrichtung kann es bei dieser Segelart zu diesem Effekt kommen. Bei raumem Wind können sich die Boote mit dem vorderen Drittel aus dem Wasser erheben und so ihre Geschwindigkeit noch einmal erhöhen. Dies wird durch kleine flügelartige Kufen im Bugbereich unterstützt. Lange Zeit unbewaffnet, kann man inzwischen oftmals kleine Katapulte auf den Schiffen sehen, welche Behältnisse mit alchimistischen Stoffen auf und über die Beuteschiffe werfen. Als Abart der Seedrachen ist eine wesentlich breitere Variante anzusehen: Diese verfügt über zwei bis vier kleinere Ausleger auf Steuerbord- und Backbordseite, was eine stabilere Lage im Wasser bei hohem Wellengang und in der Dünung in Strandnähe ermöglicht. Vor und hinter den beiden Masten sind tonnenförmige Aufbauten installiert. Diese dienen als Habitate und machen aus den Seedrachen Hausboote. Zuweilen verfügt die vordere Wohneinheit noch über turnartige Aufbauten. Jede Sippe hat mehrere dieser Hausboote. Eine ‚Dorfgemeinschaft‘ besteht aus etwa vier bis fünf Sippen, welche die Küsten der Inseln abfährt.

Ein Seedrache

Takelage: II (D1, D1) [80]

Länge: 19,5 Schritt **Breite:** 4,2 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 41 Quader [20] **Frachtraum:** 19 Quader

Besatzung: 15 M [Q 14]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 900 Aureal + Bewaffnung; zumeist unverkäuflich da Sippenbesitz

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

angetrieben (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Rückwärts): —

Bewaffnung: —

LISTHANO

Dieses Gleitboot ist aus Pheroxyl, dem Holz der Schwebenden Bäume gefertigt. Es ist so leicht, dass es mehr über das Wasser fliegt, als darin zu schwimmen. Der Form nach gleicht es einer flachen, rechteckigen Schale. Der gerade Bug ist scharf hochgezogen. Nach etwa einem Schritt verbreitert sich der flache und kiellose Rumpf auf die maximale Breite und endet in einem kantigen Heck. Mehr Anpassung an das nasse Element ist nicht notwendig, da der Kontakt auf ein Minimum reduziert ist. Das Freibord ist mit etwa einem halben Schritt sehr gering, aber das Boot ist auch nur für Seen, langsame Flüsse und sehr ruhige Meeresbuchten geeignet. Stärkerer Wellengang würde bei der Geschwindigkeit schnell die Steuerung überfordern und zu Unfällen führen.

Aufbauten gibt es in der Regel nur sehr wenige, meist sind es Sitze für die Mitglieder der Patrouille, in der Regel zehn Soldaten. Im Heck befindet sich der elementar-arcanomechanische Antrieb, der durch einen Mechanopathen (Rudergänger) bedient wird. Für den enormen Vortrieb sorgt meist ein großer Rotor, der eine Blattlänge von gut zwei Schritt haben kann. Die Fahrtrichtung des Bootes wird über hohe Seitenruder, die achtern am Heck, hinter dem Sitz des Rudergängers, angebracht sind, gesteuert.

Außerhalb der Myriaden ist es nur Optimaten erlaubt, diese Gleitboote zu besitzen. Dort werden sie primär für sportliche Zwecke genutzt. In Sidor Valantis und Dorinthapolis werden sie zudem als Personentransportmittel auf den Kanälen der Städte genutzt. Dort haben sich entsprechende Cirkel unter der Führung des Hauses Rhidaman etabliert.

Hin und wieder werden auch Schmuggler aufgegriffen, die auf dunklen Wegen Zugriff auf so ein Gefährt bekommen haben. Gerade in Centralis, auf dem Goldenen See, scheinen viele der lokalen Schmuggler über diese wenigen Transportmöglichkeiten zu verfügen — sehr zum Ärger der örtlichen Garden.

Ein Listhano der Myriade II Mholurenicta, Balan Cantara

Takelage: —

Länge: 9,3 Schritt **Breite:** 3,4 Schritt **Tiefgang:** 0,0 Schritt

Schiffsraum: 10,5 Quader [5] **Frachtraum:** 3 Quader

Besatzung: 10 S + 1 Mechanopath [Q 18]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 5.000 Aureal (Schwarzmarkt, ansonsten unverkäuflich) + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: —

mit rauem Wind: —

am Wind: —

angetrieben (Marsch): 16 Meilen/Stunde [5]

angetrieben (Rammen): 26 Meilen/Stunde [9]

angetrieben (Rückwärts): —

Bewaffnung: —



SHINDRABAR – KATAMARAN

Zwei einzelne Schiffsrümpfe, in früheren Zeiten oftmals Einbäume, werden durch Stangen, Bretter oder andere Materialien miteinander verbunden. So entsteht ein recht breites, aber sehr stabil im Wasser liegendes Gefährt. Die Katamarane der Shindrabarim haben kanuartige, schmale Rumpfkonstruktionen, die ein Verhältnis von Länge zu Breite von fast 16 zu 1 haben. Längen um die zwanzig Schritt sind weit verbreitet, kürzere Exemplare werden meist nur zum Fischfang genutzt, wesentlich längere sind eher selten und dann meist den Zeremonien der Priesterschaft vorbehaltene Ruderkatamarane.

Die Reichweite der Schiffe liegt bei etwa 100 Meilen, bis die Kapazitäten an geladenen Vorräten aufgebraucht sind. Bug und Heck ragen fast senkrecht empor und haben meist einen verzierten Steven. Dies kann durch das Aufmalen von Mustern oder Schlangensymboliken oder auch durch eine kunsthandwerkliche Modellierung erfolgen. Üblicherweise wird heutzutage ein komplettes Deck über die Rümpfe gelegt, vor schlechtem Wetter schützt bei einigen Schiffen ein hüttenartiger Aufbau aus Bastmatten. Viele Katamarane verfügen über einen oder zwei hohe Pfahlmasten. An diesen sind große dreieckige Segel angetakelt. Bei schlechtem Wetter können die Segel gerefft und die Masten umgelegt werden. Ein Rudern der Schiffe ist ebenfalls möglich, bei den kleineren Fischerboten ist dafür jedoch die Anzahl der Matrosen an Bord zu gering.

Gerade die Segel nutzen die leichte Bauweise und den nur geringen Tiefgang hervorragend aus und machen aus einem Katamaran ein sehr schnelles Schiff. Durch diese Konstruktion ergeben sich aber auch einige Nachteile: Katamarane sind Booten mit einem Rumpf in der Wendigkeit durchaus unterlegen, ihre Steuerung muss die größere Breite ausgleichen. Zudem macht ihr geringer Tiefgang ein Kentern wahrscheinlicher — bei starken Böen oder hohen Wellen von der Seite —, da sie über kein Kielschwert verfügen. Ein Wiederaufrichten nach größerer Schräglage ist um einiges erschwert.

Zu einiger Berühmtheit haben es die Schiffe des Kriegsfürsten Padjang Padang gebracht; Diese „Piroq“ genannten Schiffe verfügen über je eine Reihe Ruderer an den Seiten und einen oder zwei Masten mit Dreieckssegel. Hinzu kommen nur wenige, flache Aufbauten und je ein Geschütz am Bug. So können sie erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen und nutzen diese gerne, um kerrishitische Boote und Stützpunkte anzugreifen. Auch einige Freibeuter haben die Boote bereits schätzen gelernt. Dass diese Boote ursprünglich mal aus größeren Zeremonien-Katamaranen hervorgingen, erkennt man nur noch an ihrer oft bunten Bemalung.

Ein generischer Shidrabarischer Piroq-Katamaran

Takelage: II (H1, H1) [60]

Länge: 18,7 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 36 Quader [18] **Frachtraum:** 18 Quader

Besatzung: 22 M/R + 2 G [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 720 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde [5]

gerudert (Rück): 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Ballista (je 1 pro Bug)

SHINDRABAR – FISCHERBOOT

Die schlanken Boote sind aus dem Holz der Palmen in traditioneller Klinkerbepunktung gebaut. Mit den Fasern der Kokosnüsse werden die Fugen sodann ausgefüllt und mit Teer abgedichtet. So entstehen Boote, die etwa 8 bis 10 Schritt lang und gerade mal 2 bis 3 Schritt breit sind. Ihr hervorstechendes Merkmal sind jedoch die aufwändigen Verzierungen. Am Bug sind es oftmals stark stilisierte Tierköpfe. Beliebt sind besonders Darstellungen heimischer Wasservögel mit ihren langen Hälsen, aber auch florale Elemente finden sich immer wieder. Ähnlich werden die Heckzier gestaltet. Ist am Bug ein Vogelkopf zu sehen, sind es am Heck dann gerne abstrahierte Schwanzfedern, die bis zu einem Schritt emporragen können. Aber auch weitere Köpfe, also parallel an Bug und Heck, kommen vor, wie auch Ranken und Blütenkelche. Die Verzierungen reichen dabei am Freibord bis zur Wasserlinie herunter. Nicht nur sind die Boote der ganze Stolz und auch der wichtigste Besitz der Familien, die bunten Bemalungen haben auch den Zweck, die guten Geister aufzufordern, die hübschen Schiffe zu schützen und ihnen eine sichere Heimkehr zu schenken. Die Boote besitzen ausreichend Tiefgang, um auf Ausleger verzichten zu können.

Anders als die großen Katamarane nutzen die kleinen Fischerboote ein trapezförmiges Rahsegel an kurzen Masten. Die meist sehr fest gewebten Segel weisen großflächige Muster auf, welche von Insel zu Insel unterschiedlich sind und dem Kundigen Hinweise auf die Herkunft liefern. Decks oder Aufbauten gibt es in diesen kleinen Booten nicht, die Fischer nutzen Planen, um sich vor Regen zu schützen. Vergleichbare kleine Boote, jedoch ohne solche Verzierungen, gibt es überall dort, wo Fischfang betrieben wird und man nicht auf kleine Varianten heimischer Schiffstypen zurückgreift.

Ein generisches Fischerboot von Alonka

Takelage: I (R1) [44]

Länge: 9,7 Schritt **Breite:** 2,1 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 10 Quader [5] **Frachtraum:** 6 Quader

Besatzung: 2M [Q12]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 12 **Härte:** 0

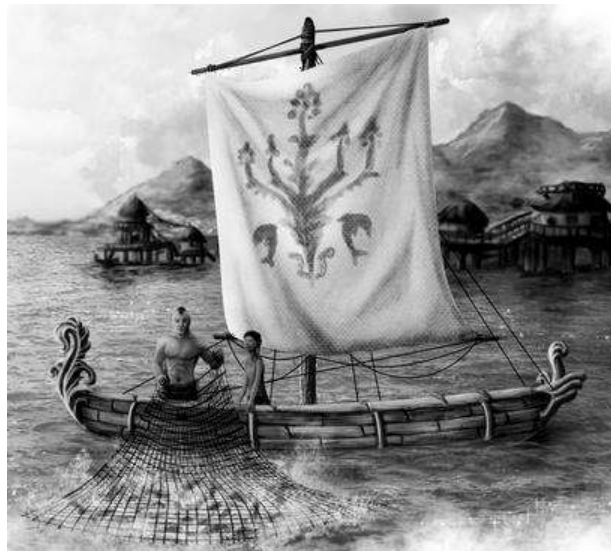
Preis: ca. 200 Aureal

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: —



TETRAMARAN-FLOSS

Die Tetramarane sind gewaltige Flöße, die auf vier Rümpfen thronen. Bis zu tausend Rechtschritt und mehr kann so ein Koloss groß werden, selbst kleine schaffen noch gut und gerne vierhundert Rechtschritt. Die beiden äußeren der vier Rümpfe sind dabei oftmals nur vier Fünftel so lang wie die inneren Rumpfelemente, was die Steuerung der großen Schiffe erleichtert. Zudem verfügt jeder Rumpf über ein eigenes Steuerruder. Diese sind mittels Seilzügen verbunden und werden zentral angesteuert. In brenzligen Situationen wird die Steuerung durch die Rojer (Ruderer) ergänzt. Die Anzahl der Riemen und damit der Ruderer eines solchen Giganten ergibt sich aus der Länge: je ein Ruderer für etwa zwei Schritt Länge. Die Ruderer sitzen auf langen Bänken, die von vorne bis hinten parallel zur Reling verlaufen. Neben dieser Menge an Muskelkraft wird auch der Wind genutzt, weshalb die Flöße über einen Mast, besonders lange und breite Flöße auch über bis zu drei Masten, verfügen. Die Masten sind mit Rahsegeln betakelt, die wegen ihrer Größe (etwa ein Drittel der Floßbreite ist üblich) durch aufgenähte Seile oder Lederbänder verstärkt sind. Neben den Masten gibt es noch Aufbauten für die Mannschaften und die Ladung. Letztere ist meist in Kisten und Säcken oder auch Amphoren verpackt und wird in kleinen Verschlägen verstaut oder offen auf dem Deck verzurrt. Eine hohe Bordwand schützt die Kolosse vor Wellen und Enterversuchen. Gegen Abend werden ruhige Buchten angesteuert, ein Hochziehen der kiellosten Schiffe auf den Strand ist aber aufgrund der Größe in der Regel nicht möglich. Bei schlechtem Wetter werden ebenfalls Buchten angesteuert. Ein Kentern, das heißt ein Umkippen der Flöße, ist zwar unwahrscheinlich, jedoch können sie durch große Wellen, Riffe etc. zerbrechen oder aufgrund von Wassereinbruch sinken.

Ein generisches Tretamaran-Floss

Takelage: II (R1, R1) [100]

Riemen: 2x23 [56]

Länge: 75,3 Schritt **Breite:** 32,5 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 1115 Quader [557]

Frachtraum: ca. 1.200 Quader (an Deck)

Besatzung: 30 M + 56 R [Q 12]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Aureal

Geschwindigkeit vor dem Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

mit rauem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: manchmal einige leichte Ballisten



TRIMARAN-BOOT

Üblicherweise wird das bis zu acht Schritt lange und drei-rumpfige Gefährt als Beiboot bei größeren Schiffen oder den Tetramaranflößen mitgeführt. Der mittlere Bootsrumf ist dabei deutlich breiter und auch länger als die äußeren. Die Verbindungen zu diesen verfügen über eine Klappvorrichtung, sodass die kleineren auf den mittleren Rumpf geklappt werden können und so als Beiboot wesentlich weniger Stauraum brauchen. Auch der kurze Pfahlmast verfügt über ein Gelenk und kann umgelegt werden. Die Spiere, an der ein Haiflossensegel in Schratsegelung oder ein kleines Rahsegel angeschlagen ist, kann abgelassen und platzsparend untergebracht werden. Gut ein Dutzend Riemen vervollständigt die Notfallausrüstung. Es bietet Platz für etwa zehn bis vierzehn Personen und Proviant für ein paar Tage.

Üblicherweise ist das Boot recht schmucklos gestaltet. Einzelne Exemplare sind aber auch aus den Palästen der Radjarate bekannt, wo sie als bunt verzierte und aufwändig gestaltete Preziosen zur sportlichen Jagd auf Haie oder andere große Fische genutzt werden, so wie man andernorts mittels Streitwagen auf die Jagd nach Löwen geht. Die Boote sind aufgrund ihres geringen Gewichtes und der Bauweise sehr wendig und schnell.

Gelegentlich werden auch größere Trimarane gebaut, wenn es notwendig ist, dass man über eine sehr stabil im Wasser liegende Unterlage verfügt. So werden diese seltenen Boote in den Radjaraten zum Teil als Artillerie-Plattformen genutzt, wenn man einen Angriff der schnelleren Schiffe durch ausreichend Euerkraft unterstützen will. Von Nachteil sind dabei eine eher geringe Beweglichkeit und eine erhöhte Anfälligkeit der Boote bei höherem Wellengang aufgrund der aufwändigen Kombination der drei Rumpfe untereinander.

Ein Jagdboot des Radjars von Melakham

Takelage: I (K1) [45]]

Länge: 7,3 Schritt **Breite:** 9,5 Schritt (mittl. Rumpf 2,3 Schritt) **Tiefgang:** 0,6 Schritt

Schiffsraum: 14 Quader [7]

Frachtraum: 4 Quader im mittleren Rumpf

Besatzung: 3 M [Q 18]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 600 Aural

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Ballista (mittlerer Bug)



SHALASSI

Die ‚Seevögel von Eshbathmar‘ sind in den südlichen Meeren für eine perfekte Kombination aus eleganter Schönheit und erprobter Kampfkraft bekannt. Große Vögelköpfe zieren den weit nach vorne ragenden Bug der Schiffe und verweisen auf den Namen des jeweiligen Bootes. Die Galionsfiguren sind geradezu verschwenderisch mit Edelmetallen und edlen Steinen verziert. Der kraweelgebaute Rumpf ist schmal gehalten und hat einen Tiefgang von eineinhalb bis zwei Schritt. Das rundliche Heck zieht in einem eleganten Bogen nach oben. Heckzieren sind unbekannt. Die schlanken Segler haben eine Länge von ungefähr vierzig bis fünfzig Schritt und eine Breite von sechs bis acht Schritt. Fein geschwungene Linien, flache Aufbauten sowie bis zu drei nach hinten geneigte Masten sorgen für eine elegante und schnittige Erscheinung. Einige Schiffe haben einen Bugsptiet mit Sprietsegel, andere weisen zwei parallele Fockmasten mit vertikal rechteckigen Rahsegeln auf. Groß- und Hauptmast bestehen aus mehreren Abschnitten und Hölzern, die mittels Eisenklammern und Tauen verbunden sind und haben meist zwischen drei und vier horizontal rechteckige Rahsegel. Der Hauptmast hat üblicherweise im unteren Bereich keine Segel, da der dahinter angeordnete Besanmast ein schratgetakeltes Dshukarsegel vorweist und diesem sonst der Wind fehlen würde. Alle Segel sind entweder durch Latten, wie das Dshukarsegel, oder durch aufgenähte Seile und Lederstreifen verstärkt. Auch die Segel reihen sich in die bunte Gestaltung der Schiffe ein und weisen gerne Farben auf, die zu dem ‚Gefieder‘ der narnengebenden Vögel passen.

Mannschaft und Ladung verteilen sich auf zwei flache, durchgehende Decks. Die Schiffe können bis zu achtzig Matrosen aufnehmen, wozu dann noch die Mannschaften der Geschütze kommen - falls diese nicht Teil der Matrosen sind — und etwaige Kontingente an Seesöldnern. Die Bewaffnung erfolgt durch Torsionsgeschütze der leichten und mittelschweren Klassen.

Shalassi Silberner Kranich

Takelage: IV (R1, R1, R4, H1, R3) [240]

Länge: 49,5 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 1,8 Schritt

Schiffsraum: 223 Quader [111] **Frachtraum:** 134 Quader

Besatzung: 62 M + 38 G + 50 S [Q 15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 0

Preis: ca. 16.000 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 8 mittelschwere Tormenta



DSCHUNKE

Die Dschukare (sprich: Dschukare (wie in Dschungel); pl. Dshukaren) ist das Arbeitspferd der kerrishitischen Flotten. Als Handelsfahrer sind diese kiellosten Kastenboote meist wuchtige Klötze von enormen Ausmaßen. Nahezu senkrechte Seitenwände in Klinkerbauweise und ein platter Schiffsboden bilden einen langen rechteckigen Rumpf mit scharf hochgezogenem Bug und Heck. Üblicherweise wird der Rumpf durch Schotte in mehrere Abteilungen gegliedert, sodass diese Schiffe auch bei Wassereinbruch in einem Segment nur geringe Gefahr laufen zu sinken. Zuweilen werden Handelsschiffe für besondere Waren oder größere Kriegsschiffe auch mit doppelter Wandung ausgerüstet. Am Heck befindet sich ein großes, balanciertes Steuerruder, welches schräg ins Wasser ragt und vertikal schwenkbar ist. Die Schiffe haben Längen zwischen dreißig und siebzig Schritt und Breiten zwischen sechs und zehn Schritt. Mannschaften schlafen meist auf dem Hauptdeck, während ein bis zwei weitere Decks der Ladung vorbehalten sind. Die Decks sind in der Regel durchgehend. Auf Flüssen tragen sie in der Regel nur einen kurzen Pfahlnast, während die Hochseetypen bis zu sechs dieser Masten vorweisen können. Die Segel sind in einer für diese Schiffe typischen, kantigen, vier- bis fünfeckigen Art geschnitten und bestehen aus Binsengeflechten. Diese werden durch aufgeleimte oder aufgenähte Holzplatten aus sehr biegsamen Hölzern (z.B. Zedernholz) oder Bambus versteift. So wird die Stabilität verbessert und auch die Gefahr des Mastbruchs verringert sich. Die Spiere, an der das Segel befestigt ist, kann um den Pfahlnast herumgeführt werden und überragt ihn ein Stück nach vorne. Alle Segel sind Schratsegel, d.h. sie sind parallel zum Schiff ausgerichtet. Um auch auf hoher See ausreichend Stabilität zu erlangen, werden die Schiffe zuweilen mit zwei Seitenschwertern ausgerüstet, da diese ein Krängen, also das Neigen zur Seite, und damit ein Kentern verhindern.

Die militärischen Schiffe sind üblicherweise schlanker gebaut als die Handelsschiffe und bis zu sechsmal länger als breit. Weitreichende Geschütze und Platten aus Edelbronze an Rumpf und Reling machen aus ihnen gefährliche Gegner, die für ihre Geschwindigkeit und ihre Wendigkeit gefürchtet werden. Größere Kriegs-Dshukaren verfügen über ein eigenes Geschützdeck. Als Bewaffnung dienen üblicherweise die gefürchteten Donnerrohre, die mittels Vulkansand große Steinkugeln verschießen. Neben dem nautischen Personal sind auf den Kriegsschiffen von Kerrish-Yih und dem Talamenischen Seebund größere Söldner-Kontingente von Bansumitern oder Yachjin stationiert. Die Dschunken der Shindrabari gehen auf den kerrishitischen Typus zurück, auch wenn es einige Veränderungen gibt, die Ergebnisse oftmals kleiner sind und Überschneidungen mit den Segelbooten von Shindrabar vorweisen.

Eine generische Dschukare aus Kerrish Shanaran

Takelage: IV (Zl, Zl, Z1, Z1) [160240]

Länge: 42,5 Schritt **Breite:** 6,8 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 231 Quader [116] **Frachtraum:** 140 Quader

Besatzung: 63 M + 30 G/S [Q 16]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 2 (Bronze)

Preis: ca. 6.000 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 6 leichte und 2 schwere Donnerrohre

DSCHUNKE

Die *Levan'thar*

Die *Levan'thar* gehört zu der kleinen Flotte von Schiffen, mit denen das Haus Icemna seine Küsten offensiv schützt. Sprich: Dieses Schiff wird ausgesandt, um zu verhindern, dass Piraten und Schmuggler entkommen und einfach davon segeln. Es ist deshalb mehr auf Schnelligkeit denn auf Bewaffnung ausgelegt. Nichtsdestotrotz besteht Kapitän Jal'harabno, gleichermaßen Seefahrer wie Klosterkrieger, auf regelmäßige Kampfübungen seiner Mannschaft. Bei der Mannschaft handelt es sich um einen eingespielten Trupp.

Takelage: III (Z1, Z1, Z1) [120]

Länge: 24,7 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader [41] **Frachtraum:** 51 Quader

Besatzung: 3 Offiziere, 19 Matrosen, 4 Richtschützen [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

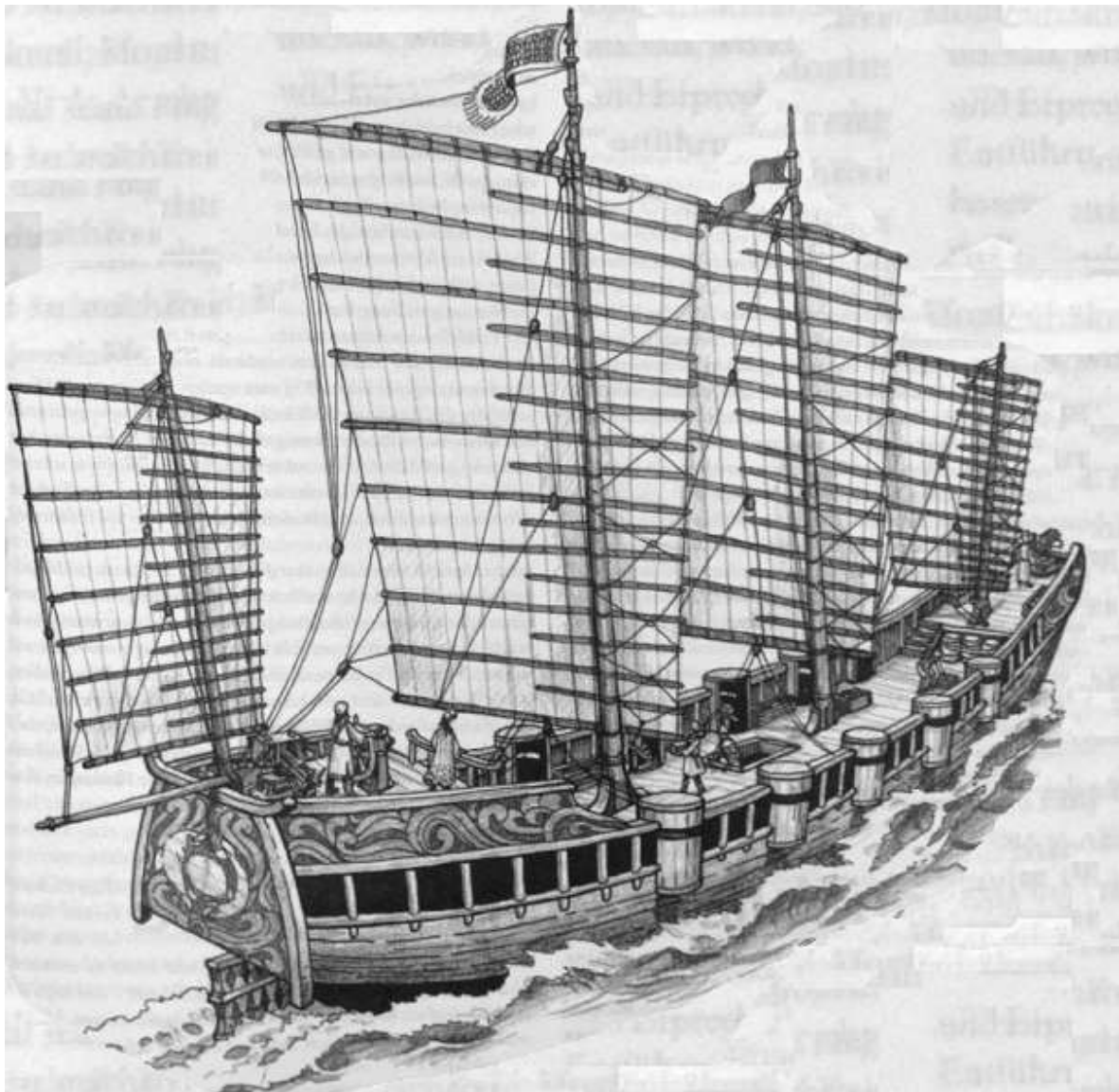
Preis: ca. 5.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Draglossa voraus



Die Geflügelte Jharranoth

Die Geflügelte Jharranoth ist ein großer Dshukar aus rotbraunem Zedernholz von etwa 45 Schritt Länge. Der stattliche Viermaster mit seinen riesigen karmesinroten Segeln fährt unter dem strengen Befehl des Kerrishiters Hephairid Ke'Pylam aus der Familie der Gutium von Kerrish-Marad. Der Kapitän hat gut ein Drittel seines gewaltigen Frachtraumes für den Transport von Passagieren bereitgestellt.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [220]

Länge: 46 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 391 Quader [195] **Frachtraum:** 260 Quader

Besatzung: 81 M + 10 S [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

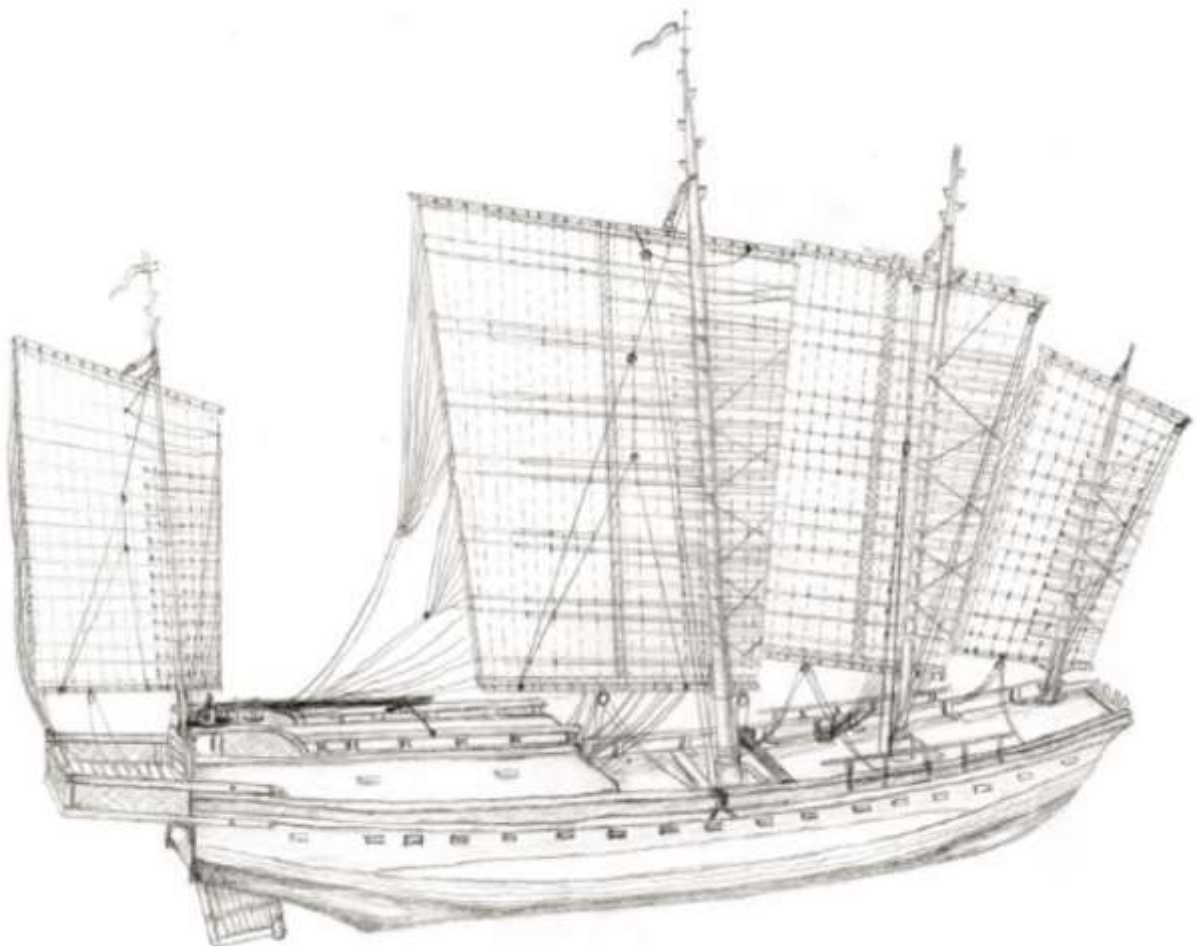
Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 leichte Rotzen (3 pro Breitseite)



RUDERGALEERE

Man unterscheidet diese Ruderschiffe anhand der Anzahl der Ränge: (1) Monere, (2) Bireme, (3) Trireme, (4) Quadrireme, (5) Quinquerne, (6) Hexere. Ein meist recht schmaler Rumpf in Kraweelbauweise mit spitz zulaufendem Bug und hoher Zier ist charakteristisch. Diese Bugzieren haben nicht selten eine aufwändige Form und Gestaltung. Von mythischen Seewesen über florale Figuren bis hin zu dämonischen Gestalten kann man so ziemlich alle Erscheinungsformen finden. Bei Prunkschiffen kommen dann noch teure Hölzer, edle Steine und Metalle für die Ausfertigung hinzu. Kriegsschiffe haben knapp unterhalb der Wasserlinie einen langen Rammsporn, der in Form und Gestaltung meist der Bugzier entspricht, also wie ein langer Zahn, Dorn oder Klauen geformt sein kann. Üblicherweise ist er mit Bronze verstärkt. Ebenso typisch ist das runde, hoch aus dem Wasser ragende Heck, das oftmals in einer Heckzier endet, die fast dieselbe Höhe erreicht, wie das restliche Schiff. Auch hier sind aufwändige Gestaltungen üblich. Neuerdings sind auch immer öfter Achterkastelle oder Galerien zu sehen, welche das Heck erweitern und erhöhen. Während auf dem Meer der Schwimmenden Inseln meist auf Segel verzichtet wird, kann man auf dem Thalassion Galeeren mit ein bis zwei Pfahlnasten finden, die zumeist mit großen Rahsegeln getakelt sind. Auch Sprietsegel kommen bei größeren Schiffen vor. Die Rojer (Ruderer) sind entlang der Schiffsseiten in Rängen auf bis zu drei Decks positioniert. So können mehrere Rojer an einem Riemen arbeiten. Die Maße der Schiffe hängen stark von ihrer Aufgabe und der Anzahl der Ränge ab. Die heutzutage selten gebauten kleineren Schiffe (Moneten, Biremen) sind meist unter 30 Schritt lang und können dabei Breiten von bis zu 4 Schritt erreichen. Die größeren Typen fangen meist schon mit 30 Schritt an und weisen Breiten von 4 bis 7 Schritt auf, bis hin zu den ganz großen Schiffen mit über 50 Schritt Länge bei einer Breite von 11 Schritt. Gemein ist diesen Typen, dass ihr Tiefgang nur sehr gering ist. Die Bewaffnung der Schiffe erfolgt zumeist mit fünf bis zehn leichten bis mittelschweren Geschützen. Dabei kommen sowohl Tormenta als auch die Polybela zum Einsatz. Hinzu kommen oftmals noch Kontingente von Seekriegern für den Enterkampf. Dazu führen einige Typen auch Enterbrücken mit sich, die von einem eigenen Mast aus auf das feindliche Schiff herabstürzen können. Die vergleichsweise hohe Geschwindigkeit dieser Schiffe auch bei schlechten Windverhältnissen hat ihren Preis. Durch die hohe Bordwand bei vielen Ruderrängen, den geringen Tiefgang, die leichte Bauweise und die Länge der Schiffe sind sie recht anfällig für hohen Seegang und Seitenwind.

Eine Prunk-Hexere des Hauses Illacrlon

Takelage: II (R1, R1, S1) [90] **Riemen:** 2x6x22 [264]
Länge: 56,0 Schritt **Breite:** 11,4 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt
Schiffsraum: 319 Quader [160] **Frachtraum:** 96 Quader
Besatzung: 35 M + 264 R [Q 13]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 3
Preis: ca. 15.000 Aureal + Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
 mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
 am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
 angetrieben (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]
 angetrieben (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]
 angetrieben (Rückwärts): 4 [1]

Bewaffnung: —

SCHAUFELRADGALEERE

Die Flussperle

Bei der *Flussperle* handelt es sich um ein Flussschiff, wie es sie auf den myranischen Flüssen und Seen in großer Zahl gibt. Sie verkehrt auf einem der vielen Abschnitte des Orismani, die abseits der Städte von Flusspiraten heimgesucht werden. Trotz ihrer stattlichen Größe von über 70 Schritt Länge und einer Breite von etwas über zwölf Schritt hat das Schiff nur einen Tiefgang von 1,5 Schritt.

Flussgaleeren haben durchweg sehr geringen Tiefgang, um sprichwörtlich auf einer stark taubedeckten Wiese fahren zu können. Das ist eine Notwendigkeit, ist der Fluss doch an vielen Stellen versandet und von vielen Hindernissen wie verrottenden Baumstämmen und vielen halbversunkenen Wracks durchsetzt. Flussschiffe werden nicht für die Ewigkeit gebaut und haben eine erwartete Lebensdauer von fünf Jahren, vielleicht auch einem Jahrzehnt. Wenn sie auf Grund laufen und nicht mit wenig Aufwand wieder geborgen und repariert werden können, wird einfach alles Wertvolle entfernt und das hölzerne Gerippe zum Verrotten liegen gelassen.

Ein von einem erfahrenen Technomanten konstruierter Schiffsantrieb könnte im Extremfall auf gerader und tiefer Strecke bis zu 13 Meilen pro Stunde fahren. In der Realität legen Schaufelradgaleeren in den zehn Stunden eines durchschnittlichen Fahrttages jedoch gerade einmal 40 Meilen zurück, denn natürlich muss nicht nur vorsichtig gefahren werden, auch sind im Geschäftsbetrieb eine Reihe von Zwischenaufenthalten für das Ein- und Aussteigen von Passagieren, das Laden und Löschen von Ladung sowie die Aufnahme von Treibstoff für den Kraftumwandler des arkanomechanischen Antriebs nötig, die alle ihre Zeit kosten.

Erledigt wird all diese Arbeit von der Besatzung bestehend aus den Offizieren in Person des Kapitäns, des Steuermanns, des Zahlmeisters, der beiden Mechanopathen, des Frachtmeisters, des Majordomus und des Wacht-Prinzipalis, sowie aus deren Gehilfen, dem Koch, den beiden Küchenhilfen, dem Thekenwirt, den acht Schankdienern, den acht Kabinendienern, den 30 Schwerarbeitern der Deckmannschaft und den 24 Schiffskämpfern der Söldnertruppe. Sie verrichten ihre Arbeit auf einer der drei Ebenen des Schiffs oder im Steuerhaus.

Takelage: —

Länge: 70,0 Schritt **Breite:** 12,1 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 1.550 Quader [775] **Frachtraum:** 300 Quader

Besatzung: 38 M + 24 S [Q 12] + 20 Bedienung, Küchenpersonal

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.500 Aureal + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: —

mit rauem Wind: —

am Wind: —

angetrieben (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Rammen): 13 Meilen/Stunde [4]

angetrieben (Rückwärts): 2 [1]

Bewaffnung: 2 Polybelas

SCHAUFELRADGALEERE

Imperiale Schaufeladgaleeren sind die Königinnen des Orismanis und der großen Seen im Imperium. Schwimmenden Palästen gleich scheinen sie über das Wasser zu schweben und bieten dabei einen Anblick personifizierter Eleganz und Ruhe. Auch auf dem Valantischen Meer und vor der nicht thalassischen Küste Ganteras sieht man sie. Doch ist dabei Galeere nicht gleich Galeere. Meist haben sie einen sehr breiten und flachen Rumpf, der Maße von 20 Schritt Breite bei bis zu 100 Schritt Länge und einen Tiefgang bis zu 3 Schritt aufweisen kann. Hinzu kommen mehrgeschossige Aufbauten. Das erste Deck beherbergt dabei die Mechaniken, üblicherweise arcanomechanischer Art, welche den Antrieb darstellen. Ältere oder auch kleinere Schaufelradgaleeren haben noch mehrere hundert Pedalosklaven im Rumpf. Neben dem Antrieb bietet das 1. Deck noch eine Menge Lagerraum. Denn auch wenn das Fahren mit ihnen als Luxus angesehen wird und sie diesen problemlos bieten, sind sie ebenso als Transporter unterwegs. Im zweiten Deck ist bei den Luxusversionen ein großer Tanz- und Gesellschaftssaal eingerichtet, welcher der gut betuchten Klientel alles zu bieten hat, was man auch von einer Nobelherberge des Gyldara-Kultes erwarten würde. Im Deck darüber sind die Unterkünfte für Mannschaften und Passagiere untergebracht. Auch die Brücke findet sich hier. Breite Wandelgänge laufen um die einzelnen Decks und lassen die vorbeiziehende Landschaft zu einem Erlebnis werden. Da die Reisegeschwindigkeit nicht sehr hoch ist, die Verlockung auf Beute dagegen enorm, führt nahezu jede Galeere Bewaffnete mit sich, die gegen Piraten und Wegelagerer helfen sollen. Gerade auf dem Meer der Schwimmenden Inseln sieht man die Varianten mit einem Schaufelrad an Back- und Steuerbord (Seitenradgaleere) weit häufiger als die heckgetriebene (Heckradgaleere), welche dafür mehr auf den Orismanis vorkommt. Einige Varianten der imperialen Marine in Centralis, Valantia und Cantera verfügen über mehrere Schaufelräder pro Seite und zuweilen einem Hilfsmast mit Rahsegel. Als reine Lastschiffe kommen auch Seitenradgaleeren vor, die ihre beiden Räder am Heck haben und über einen zusätzlichen Mast verfügen.

Eine generische Seitenradgaleere

Takelage: —

Länge: 95,0 Schritt **Breite:** 18,0 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 5.000 Quader [2500] **Frachtraum:** 1.000 Quader

Besatzung: 12 M + 20 S [Q 12] + 30 Bedienung, Küchenpersonal

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 50.000 Aureal (Luxusversion, Arcanomechanischer Antrieb) + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: —

mit rauem Wind: —

am Wind: —

angetrieben (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Rammen): 11 Meilen/Stunde [4]

angetrieben (Rückwärts): 2 [1]

Bewaffnung: 2 Tormenta-Viertelgeschütze (je 1 auf den Radkästen)

SCHAUFELKATAMARAN

Die Abishai auf dem Meer der Schwimmenden Inseln verwenden die Rümpfe zweier Segelboote und setzen ein Schaufelrad dazwischen, dabei kann es mal mittschiffs zwischen den Rümpfen liegen und auch mal am Heck. In der Regel sind die beiden Rümpfe identisch, es wurden jedoch auch schon Schiffe gesehen, die offensichtlich aus Teilen älterer Boote zusammengesetzt wurden und in ihrer Erscheinung deutliche Unterschiede aufwiesen. Wesentlich ist dabei, dass sie in Tiefgang und Höhe harmonisieren. Die Breite und die Länge der Rümpfe können also leicht unterschiedlich sein.

Die Rümpfe werden im vorderen und hinteren Drittel mit aufwändigen Konstruktionen verbunden, um sowohl ein durchgehendes Deck zu ermöglichen, als auch, um ausreichend Stabilität für zwei Masten bereitzustellen, falls diese nicht schon in den verwendeten Schiffen vorhanden sind. Diese Pfahlmasten tragen Krebscherensegel. Dabei ist der Fockmast, d. h. der vordere Mast, ein Stück kürzer als der Großmast und auch das Focksegel ist kleiner. Bei einigen wenigen Exemplaren ist eine Art Sprietsegel gesetzt, um die Steuerung zu verbessern. Diese erfolgt sonst ausschließlich über Steuerruder, die am jeweiligen Heck der Schiffsrümpfe frei schwingend angebracht und über Seilzüge synchronisiert sind. Das Deck des Schiffes ist meist durch flache Kabinenaufbauten gegliedert und verfügt über eine recht hohe Reling, um den Abishai bei ihren Angriffen ausreichend Deckung zu geben.

Der Antrieb, sei es nun über lange Reihen von Pedalen oder gar ein wertvoller arcanomechanischer Antrieb, steckt in den Schiffsrümpfen und reicht üblicherweise nicht über Deckhöhe hinaus. So können bei gutem Wind die Segel genutzt werden, und bei den im Meer der Schwimmenden Inseln unsicheren Sicht- und Wetterbedingungen sorgt der verlässlichere Schaufelradantrieb für das Weiterkommen.

Die Schiffe haben meist eine Länge von 20 bis 30 Schritt und eine Breite zwischen 7 und 12 Schritt, je nachdem, welche Schiffsrümpfe genutzt werden. Als Besatzung haben die kleineren Schiffe etwa 10 Matrosen, die gleichzeitig auch den Antrieb bedienen oder kämpfen. Größere kommen auf gut 20 Personen.

Die Bewaffnung ist meist gering und wird durch leichte Torsionsgeschütze im Bugbereich gestellt, die man mit Hilfe von Planen vor Spritzwasser und allzu neugierigen Blicken schützt.

Ein generischer Abishai-Schaufelkatamaran

Takelage: II (K1, K1) [40]

Länge: 24,6 Schritt **Breite:** 9,8 Schritt (je Rumpf 3,5 Schritt) **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 75 Quader [37] **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 20 M/P + 2 G [Q 14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 700 Aureal + Bewaffnung; üblicherweise unverkäuflich

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

angetrieben (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]

angetrieben (Rückwärts): —

Bewaffnung: 2 leichte Ballista (je 1 pro Bug)

SCHAUFELKATAMARAN

Die Schwarze Krake

Der vor fünf Jahren erbaute Schaufelkatamaran wird seit einem Jahr von Nautarch Nibolrus geführt. Die Schwarze Krake ist - typisch für einen Katamaran - mit zwei kielloosen Rümpfen versehen, die im vorderen und hinteren Drittel des Schiffes miteinander verbunden sind. Auf diesen Verbindungselementen befindet sich je ein Mast. Dieser ist mit einem schratgetakelten Segel versehen. Zudem ist der vordere Mast einen halben Schritt kleiner als der hintere. Zwischen den Rumpfverbindungen befindet sich das Schaufelrad, das durch einen arcanomechanischen Antrieb bewegt wird. Am Bug befindet sich auf jedem Rumpf ein leichtes Torsionsgeschütz, vor neugierigen Blicken und Spritzwasser durch eine Segeltuchplane geschützt.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 24,6 Schritt **Breite:** 9,4 Schritt **je Rumpf:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20] **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 10 M [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 35.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Schaukel (arcanomechanisch): 4 Meilen/Stunde [1]

Waffen: auf jedem Rumpf ein um 180 Grad schwenkbares leichtes Torsionsgeschütz
bugwärts (vergleichbar leichte Rotze)



SCHRAUBENGALEERE

Die Stern von Daranel

Die *Stern* ist ein schraubengetriebenes Kurier- und Patrouillenboot. Für militärische Zwecke entwickelt werden diese schnellen und wendigen Boote von den Optimatenhäusern oft für eilige Fahrten eingesetzt, Sie eignen sich besonders gut für Fahrten in ruhigen Gewässern, also auf dem Küstenkanal, den Orismanis und der Küste des Meeres der Schwimmenden Inseln. In dieser Funktion werden sie auch von der imperialen Flotte eingesetzt. Die große Wendigkeit und die hohe Geschwindigkeit dieser Boote wird durch ihre schlanke Bauform und ihren geringen Tiefgang von nur 8 Spann erreicht. Hauptursache für die guten nautischen Eigenschaften sind jedoch die seitlich am Rumpf eingelassenen Halbröhren und die darin verlaufenden Antriebsspindeln. Diese Halbröhren verjüngen sich dabei zum Heck hin, damit eine höhere Strömungsgeschwindigkeit erreicht wird. Jede der beiden Antriebsspindeln wird von 15 Sklaven angetrieben, die im Unterdeck in je einer Reihe nebeneinander sitzen. Die Kraftübertragung auf die Schrauben erfolgt mit Hilfe von Zahnrädern an beiden Enden der Pedalstange. Die Sitzreihen der Pedalo-Sklaven sind im Unterdeck (auch Schraubendeck genannt) untergebracht und durch eine mit Stroh gefüllte Doppelwand von einander getrennt. Sowohl für die Steuerbord- als auch für die Backbordseite ist ein eigener Taktgebender Trommler, der Tageru, zuständig. Die Tagerus sitzen im Heck direkt unter dem Steueraufbau. Das Schraubendeck weist eine Deckenhöhe von 1,5 Schritt auf, Ausnahmen sind die Räume unter den Deckaufbauten mit einer Deckenhöhe von 2 Schritt. Wegen der geringen Schraubendeckhöhe ist es den Sklaven nicht möglich ihren Pedalplatz aufrecht zu erreichen. Deshalb nehmen das Einnehmen und Verlassen der Pedalplätze eine recht lange Zeitspanne in Anspruch. Zudem ist es üblich, auf diesen Booten die Pedalo-Sklaven nicht anzuketten, da eine schnelle Flucht praktisch nicht möglich ist. Der einzige Einstieg zum Schraubendeck liegt unmittelbar hinter dem mit einer großen, drehbaren Bela bestückten Bugaufbau in dem sich zwei Lageräume befinden in denen neben der wenigen Fracht auch Waffen und Proviant untergebracht sind. Auf dem Oberdeck sind zusätzlich zu den Bug- und Heckaufbauten zwei Zelte installiert, die als Schlafräume für den Kapitän und seine drei Offiziere sowie für die zehn Seesoldaten dienen. Jede Kirene (5 Seesoldaten) wird von einem Offizier geführt und ist im Falle eines Kampfes für die Verteidigung einer Schiffseite zuständig. Der dritte Offizier ist der Steuermann, der zusammen mit dem Kapitän das Boot vom Heckaufbau her steuert. Dazu dient neben einem über Seilzüge gesteuerten Ruder auch ein Sprachrohr, mit dem der Kapitän den Tagerus die Befehle übermittelt. Diese schlagen bei scharfen Wendemanövern einen unterschiedlichen Takt an, so dass die Antriebsspindeln unterschiedlich starken Vortrieb erzeugen. Üblicherweise ist zur Wartung des Antriebsmechanismus und der Belari auch ein Mechanikus an Bord.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 6 Schritt

Schiffsraum: 300 Quader [150] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 30 Pedalo-Sklaven, 2 Tagerus, Mechanikus,
3 Offiziere, 10 Krieger, Kapitän [Q14, Pedalo-Sklaven: Q11]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 21.000 Dukaten

Geschwindigkeit Pedale (Marsch): 10-15 Meilen pro Stunde

Pedale (kurzzeitig 2 SR): 22 Meilen pro Stunde

DEMERGATOR

Die *Margitara*

Die *Margitara* ist ein Schiff eines Demergatortyps der speziell für Erkundungs- und Forschungsfahrten gebaut wird und bis zu 100 Schritt tief tauchen kann. Bei diesem, mit seinen Schwimmflügeln von oben einem Rochen ähnelndem, Demergatortyp dient die Arcano-Mechanik des Antriebs für die Marschfahrt und die Muskelkraft von Schrauben-Tretarbeitern für höhere Geschwindigkeiten. Der Drehbare Kommandoturm ist in Gestalt eines bedrohlichen Gischtwurms gehalten. Darunter ist ein runder, rundum verglaster Raum. In dessen Mitte befindet sich die obere Ausstiegsschleuse die zu der mit einem Geländer gesicherten Aussichtsplattform führt. Im Deck darunter ist ein für den Über- und Unterwasserkampf taugliches Zwillings-Harpunengeschütz untergebracht das sich um etwa 120° schwenken lässt, während wiederum darunter die Bugwärts verglaste Kommandobrücke und der Kartenraum liegen. Auf dem Hauptdeck finden sich von vorne nach hinten die Kapitänskajüte (Flutenmeister), die Mannschaftsmesse, die Waffen- und Gerätekammern der Kampfschwimmer (links und rechts des Hauptgangs), der Hauptschacht, der Schnellantrieb mit den 18 Treträdern (und den Schlafkojen der Schraubenarbeiter) und schließlich (außerhalb des Rumpfs) das obere Schraubenpaar. Auf dem Maschinendeck liegen hintereinander die untere Aussichtsgalerie hinter einer durchsichtigen Kuppel (aus einem Material, das definitiv kein Glas ist), die Laboratorien (neben den 'üblichen' alchimistischen Gerätschaften der Nequaner befinden sich hier zahlreiche, geflutete Glasbehälter, in denen diverses Meeresgetier zur alchemistischen Verwendung gehalten wird, darunter auch Szirri-Szirri-Quallen, die Unterwasseratmung ermöglichen), die Kombüse, der Hauptschacht, die Frachträume, der arcanomechanische Antrieb (nur über eine Luke vom Schnellantrieb aus zu erreichen) und das untere Schraubenpaar. Das Unterdeck schließlich birgt die Pumpenkammern (über sinnige Mechanismen mit den Antriebswellen gekoppelt), einen Teil der Trimmtanks, die Landstützen, die Bilge und den unteren Tauchausstieg am Fuß des Hauptschachts.

Länge: 25 Schritt **Breite:** 15 Schritt (inkl. Ballasttanks)

Schiffsraum: 137 Quader [67] **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 40 M [Q16]

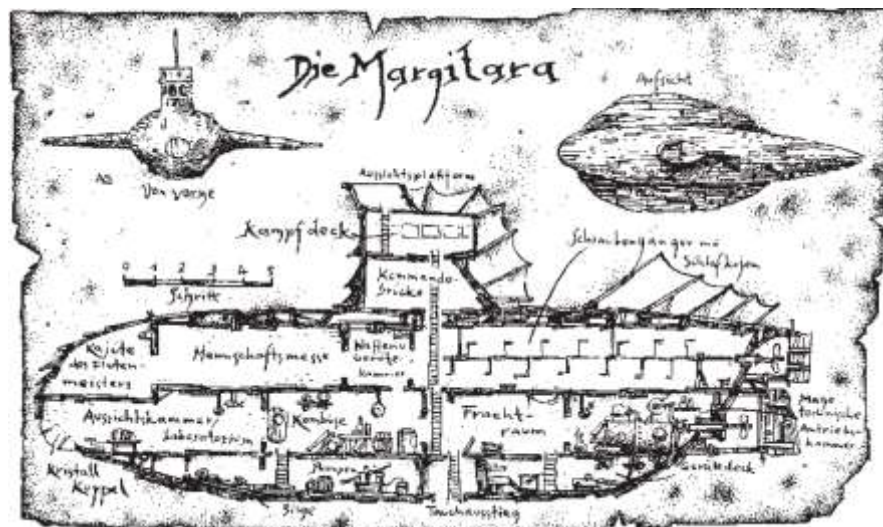
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 19 **Härte:** 1

Preis: ca. 90.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit Marschfahrt: 15 Meilen/Stunde [5]

Geschwindigkeitsschub: 22 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 Zwillings-Harpunengeschütz (Turm)



DEMERGATOR

Die *Jamilliah*

Der Demergator *Jamilliah* ist ein von Schmugglern genutzter Demergator. Er ähnelt einer Speerspitze mit zwei breiten Flügeln und einem kurzen Schaft. Auf der oberen Seite gibt es einen kleinen Turm. Das Schmugglerschiff ist für einen Demergator groß und besitzt zwei große Luken an der Oberseite, um schnell große Warenmengen zu verladen. Um dieses Schiff in beladenem Zustand überhaupt zu bewegen, sind sechs arcano-mechanische Schraubenantriebe notwendig. Das Schiff besitzt ein komplettes Lagerdeck. Anders als viele Demergatoren besitzt das Schiff kein Kampfdeck und keinen (konventionellen) Schnellantrieb. Bei Fluchten können die Antriebe kurze Zeit mittels Blutmagie die doppelte Geschwindigkeit erreichen.

Länge: 41,6 Schritt **Breite:** 28,2 Schritt (inkl. Ballasttanks)

Schiffsraum: 202 Quader [101]

Frachtraum: 46 Quader(aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)

Besatzung: 6 Offiziere + 48 Matrosen [Q15]

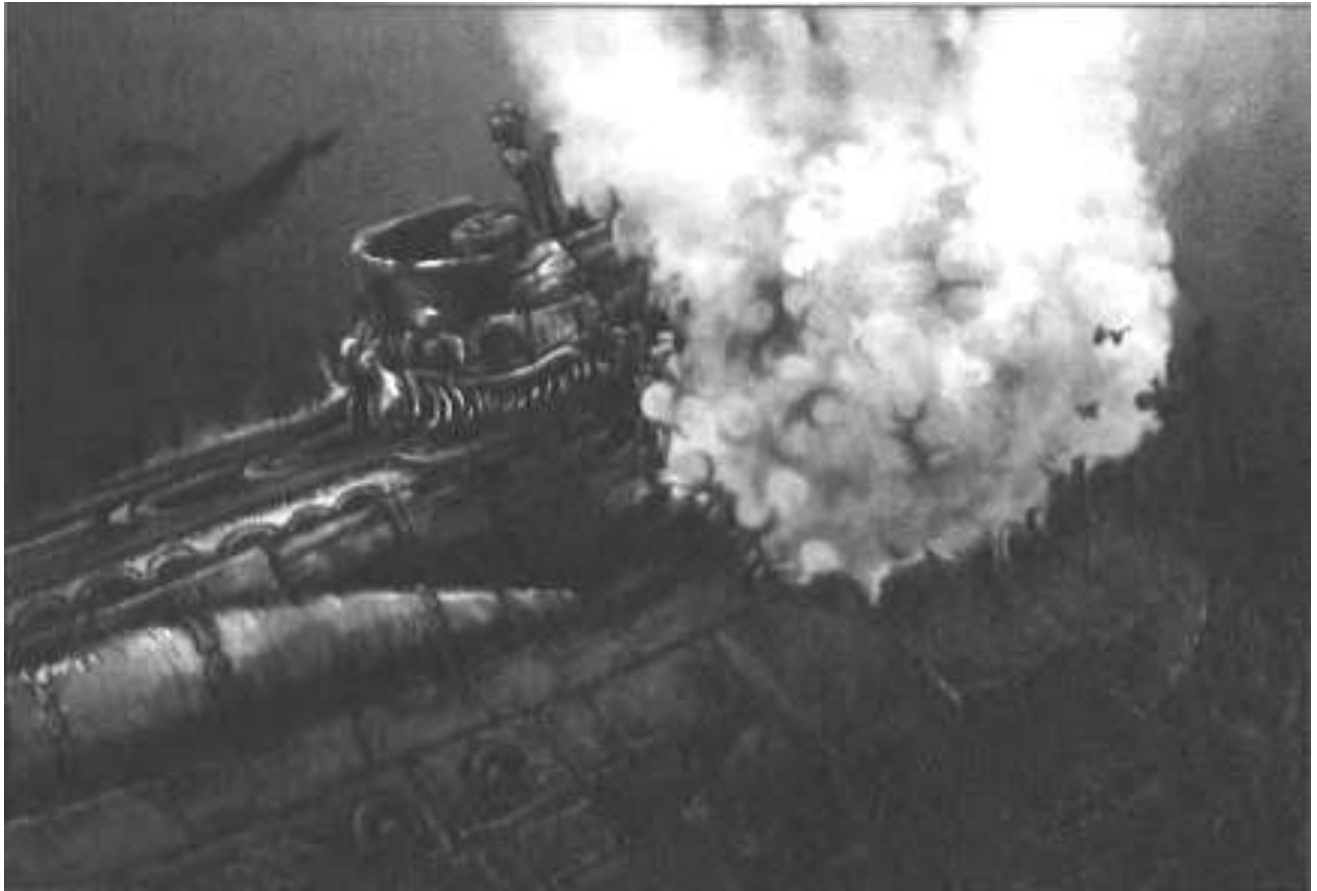
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 19 **Härte:** 1

Preis: ca. 150.000 D

Geschwindigkeit Marschfahrt: 15 Meilen/Stunde [5]

Geschwindigkeitsschub: 30 Meilen/Stunde (für maximal 1 SR, anschließend muss der Antrieb 12 Stunden lang neu geladen werden)

Bewaffnung: keine



PATROUILLIENDEMERGATOR

Die Patrouillendemergatoren gehören zu den kleinsten Demergatoren und haben meist nur vier oder fünf Besatzungsmitglieder, ein Deck und eine Länge, die nur selten über 10 Schritt liegt. Wie die meisten nequanischen Unterseeboote sind auch diese Demergatoren und ihre Ausrüstung völlig auf das für das Einsatzgebiet Notwendigste beschränkt. Ihre maximale Tauchtiefe liegt üblicherweise zwischen 200 und 300 Schritt, hängt letzten Endes jedoch vorwiegend von ihrem Einsatzgebiet ab und kann je nach Ausstattung stark variieren. Patrouillendemergatoren der in 500 Schritt Tiefe gelegenen Stadt Yerganz'a haben üblicherweise eine maximale Tauchtiefe von 600 Schritt. Wie auch die meisten anderen kleineren Demergatoren haben die Patrouillendemergatoren nur ein Harpunengeschütz, um zumindest mit kleinen Gegnern auch ohne Unterstützung fertig werden zu können. Trotz dieser grundsätzlichen Möglichkeit zum Kampf wird bei den Patrouillendemergatoren auf starke Panzerung verzichtet, da sie das Schiff verlangsamen würde. Die wichtigste Aufgabe nämlich liegt darin, die Stadt, von der das Schiff ausgesandt wurde, vor drohender Gefahr zu warnen. Dabei können unklare Situationen durch einen Taucher, der das Boot durch die Ausstiegsluke verlässt, genauer untersucht werden. Dafür muss es möglichst schnell und wendig sein, um im Zweifel fliehen zu können. Daher wird bei diesen Demergatoren meist gemeinhin nur Perlenhaut verbaut. Darüber hinaus sind sie häufig mit Seitenantrieben ausgestattet und benötigen daher für Drehung auf der Stelle weniger Zeit als andere Demergatoren. Wie auf den meisten Demergatoren so fußt der Antrieb der Patrouillendemergatoren auf arcanomechanischer Technik. Auch die notwendige Kraft für die Seitenantriebe wird dabei von der gleichen Vorrichtung aufgebracht, sodass ein Ausfall derselben die totale Manövrierunfähigkeit bedeutet. In größeren Demergatoren, wie beispielsweise dem Reise- oder Frachtdemergator, gibt es für den Fall des Ausfalls des arcanomechanischen Antriebs zusätzlich einen Pedalantrieb, der ein — gleichwohl erheblich langsames — Vorwärtskommen sicherstellen soll.

Ein generischer Patrouillendemergator

Länge: 10,0 Schritt **Breite:** 12 Schritt (mit Stabilisierungsflügeln) **Tiefgang:** —

Schiffsraum: 60 Quader [20] **Frachtraum:** 20 Quader

Besatzung: 5 M [Q 16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Tauchtiefe: bis 600 Schritt **Preis:** nicht frei Verkäuflich

Geschwindigkeit angetrieben (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz



TIEFSEEDEMERGATOR

Tiefseedemergatoren verfügen nur über ein Deck und gehören zu den kleinen Tauchschiffen. In den Gesamtabmessungen sind sie häufig etwas größer als die Patrouillendemergatoren, da ihre Außenhülle dicker ist, um dem höheren Wasserdruck standhalten zu können. Auch im Schiff gibt es mehr Verstrebungen, die die Außenhülle abstützen und für zusätzliche Stabilität sorgen. Diese Verstrebungen sind mindestens aus Stahl, häufig sogar aus Legierungen mit besonders harten magischen Metallen. Zum Teil wird hierbei Illuminium eingesetzt, sodass auf diese Weise gleichzeitig eine schwache Innenbeleuchtung erreicht wird. Dadurch, dass die Außenhülle zusätzlich mit einer Stahlhaut verstärkt ist, sind Tiefseedemergatoren merklich langsamer als Tauchboote vergleichbarer Größe. Auch ihre Manövrierfähigkeit leidet unter der größeren Masse. Da diese profanen Herangehensweisen häufig nicht ausreichend sind, um zu verhindern dass Demergatoren in größeren Tiefen einfach zerquetscht werden, verfügen sie zumeist über ein Artefakt, das zusätzliche Stabilität in die Struktur bringt und das nicht selten an die Stützstreben gekoppelt oder sogar an den Stützstreben verankert ist. Die Folgen eines Ausfalls dieses Artefakts sind je nach Tauchtiefe schlimm oder verheerend. Auch wenn die genaue Funktion dieser Artefakte eifersüchtig gehütetes Geheimwissen ist, funktionieren sie gemeinhin entweder auf Basis einer Verminderung des Wasserdrucks der Umgebung, oder aber auf Basis einer Erhöhung der Härte und der Struktur des Tauchboots. Gerüchten zufolge soll es auch vereinzelte dieser Artefakte geben, die eine Kombination beider Wirkweisen aufweisen.

Ein generischer Tiefseedemergator

Länge: 12,0 Schritt **Breite:** 14 Schritt (mit Stabilisierungsflügel) **Tiefgang:** —
Schiffsraum: 100 Quader [35] **Frachtraum:** 50 Quader
Besatzung: 4 M [Q 16]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 19 **Härte:** 1
Tauchtiefe: bis 2.000 Schritt **Preis:** nicht frei Verkäuflich
Geschwindigkeit angetrieben (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz

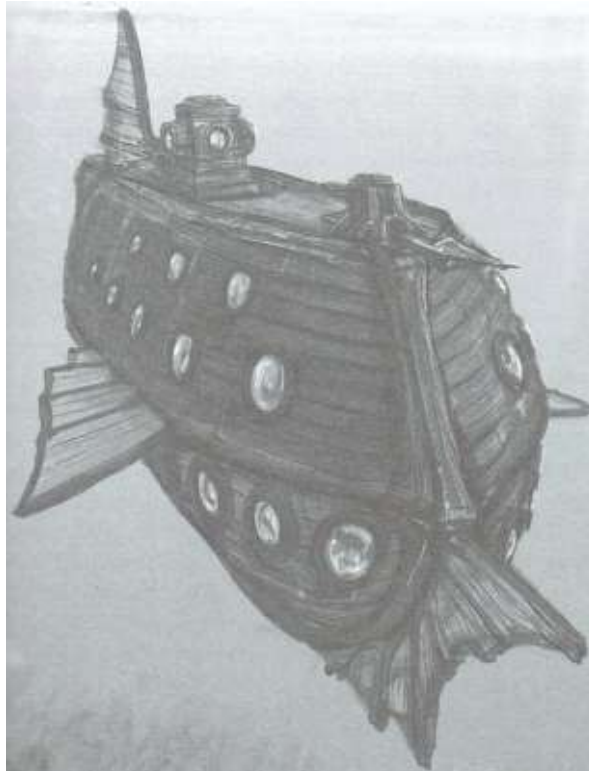


REISEDEMERGATOR

Mit den Reisedemergatoren verkehren Gesandtschaften, Gelehrte und Kaufleute zwischen den nequanischen Städten, sodass die meisten Räume mit Schlafplätzen gefüllt sind. An Bord gibt es nur einen gemeinsamen Sanitärbereich und nur eine reguläre Einzelkabine, die als Suite bezeichnet wird. Andere Reisende, die eine Kabine alleine bewohnen wollen, müssen eine Doppelkabine buchen. Auch gibt es neben der Schiffsmesse für die Besatzung einen Aufenthaltsraum für die Gäste, der meist im Bug untergebracht ist, eine kleine Bar beherbergt und recht viele Bullaugen hat, um den Gästen möglichst viel Blick auf die Unterwasserwelt zu bieten. Die Bewaffnung ist auf ein Harpunengeschütz reduziert, denn der Platz wird für Betten und Lagerräume für Nahrungsmittel und Getränke benötigt. Bei gefährlichen Passagen verlässt man sich eher auf Geleitschutzschiffe oder wählt von vornherein eine andere Route. Im Meer der schwimmenden Inseln verkehren mehrere dieser Unterwasserschiffe zwischen den Städten der Nequaner. Reisedemergatoren, die Targania ansteuern, müssen auf Grund der Lage der Stadt in einer Tiefe von 600 Schritt zwangsläufig mit einer Perlenhaut ausgestattet sein, um dem Druck der Wassermassen standzuhalten und sind dementsprechend seltener. Es gibt schottähnliche Türen, die im Falle einer Havarie geschlossen werden können, um das Vollaufen des ganzen Schiffs zu verhindern. Kleinere Tauchboote, wie insbesondere die Tiefseedemergatoren, haben zumeist nur eine oder zwei solcher Trenntüren, die das Boot in einen vorderen und einen hinteren Teil — und im Falle von zwei Türen in einen mittleren — unterteilen.

Ein generischer Reisedemergator

Länge: 30,0 Schritt **Breite:** 32 Schritt (mit Stabilisierungsflügel) **Tiefgang:** —
Schiffsraum: 350 Quader [120] **Frachtraum:** 100 Quader
Besatzung: 15 M [Q 16]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 0
Tauchtiefe: bis 200 Schritt **Preis:** nicht frei Verkäuflich
Geschwindigkeit angetrieben (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz



TRANSPORTDEMERGATOR

Einer der häufigsten Demergatortypen ist ohne Frage der Transport- oder Frachtdemergator. Sie erhalten die Versorgung und den Handel zwischen den nequanischen Städten aufrecht und werden für den Handel mit den nichtnequanischen Handelspartnern genutzt. Es gibt Demergatoren mit diesem Einsatzgebiet in verschiedenen Größen, wobei sich ein mittelgroßer Schiffstyp mit zwei Decks am weitesten durchgesetzt hat. Bei diesem Demergator findet sich die klassische Deckteilung vor allem im hinteren Teil des Schiffs, da der zentrale und der vordere Teil häufig als großer Lagerraum ausgebaut worden ist. Die meisten Güter lassen sich zwar mit dieser Variante des Demergators transportieren, sehr sperriges Gut jedoch muss mit Demergatoren größerer Bauart verschifft werden. Die Transportdemergatoren stellen einen Kompromiss von Größe und Geschwindigkeit dar, da häufig die Geschwindigkeit eine große Rolle spielt, um in Waren gebundenes Kapital wieder flüssig zu bekommen.

Der augenfälligste Unterschied zu anderen Demergatoren ist eine bei den meisten Frachtdemergatoren verbaute große, doppelflügelige und gelegentlich arcanomechanisch betriebene Ladeluke auf der oberen Seite der Schiffe. Diese Luke beschleunigt das Be- und Entladen an der Wasseroberfläche aber auch in den Docks der nequanischen Städte. Sie ist jedoch ein Schwachpunkt der Konstruktion, weil sie Instabilität bedeutet und dadurch geringere Tauchtiefen möglich sind. Solcherart ausgerüstete Frachtdemergatoren können Targania nicht ohne ein sonst nur in Tiefseedemergatoren verbautes Artefakt zur Stabilitätserhöhung erreichen.

Ein generischer Transportdemergator

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 25 Schritt (mit Stabilisierungsflügel) **Tiefgang:** —
Schiffsraum: 400 Quader [135] **Frachtraum:** 200 Quader
Besatzung: 8 M [Q 16]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 12 **Härte:** 0
Tauchtiefe: bis 200 Schritt **Preis:** nicht frei Verkäuflich
Geschwindigkeit angetrieben (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: —

Anmerkung: Forschungsdemergator

Forschungsdemergatoren gibt es in unterschiedlichen Größen, wobei das genaue Ziel der Forschungsreise bestimmend für die Größe und Ausstattung des Boots ist. Besonders Laboratorien und eine Unterwasserausstiegsluke für Tauchgänge im untersten Deck finden sich auf solchen Booten häufig, während eine Bar hingegen eher selten sein dürfte. Auch Räume für die Unterbringung von unbekannten Materialien oder Artefakten können vorhanden sein, diese sind manchmal mit magischem Metall ausgekleidet oder nur durch ein doppeltes Schott zu erreichen.

Anmerkung: Kampfdemergator

Diese alleine für den Kampf ausgelegten Demergatoren kommen in verschiedenen Größen vor, wobei sich die Größenordnung des Reisedemergators als eher unpraktikabel erwiesen hat und so gut wie gar nicht mehr zu finden ist. Ein Kampfdemergator ist noch mehr als ein Forschungsdemergator auf reine Funktionalität ausgerichtet. Es gibt erheblich mehr Bewaffnung und dementsprechend mehr Magazine für Munition sowie eine Panzerung aus Stahlhaut. Für den Fall eines Defekts oder Ausfalls des arcanomechanischen Antriebs ist jeder Kampfdemergator mit einem zusätzlichen Pedalantrieb ausgestattet, um die Manövrierfähigkeit, zumindest rudimentär, erhalten zu können.

DIVERSE MYRANISCHE SCHIFFE



Transportgemergator



Galjäss



Shindrabar-Katamaran

DIVERSE MYRANISCHE SCHIFFE – FORTSETZUNG



Dschukare

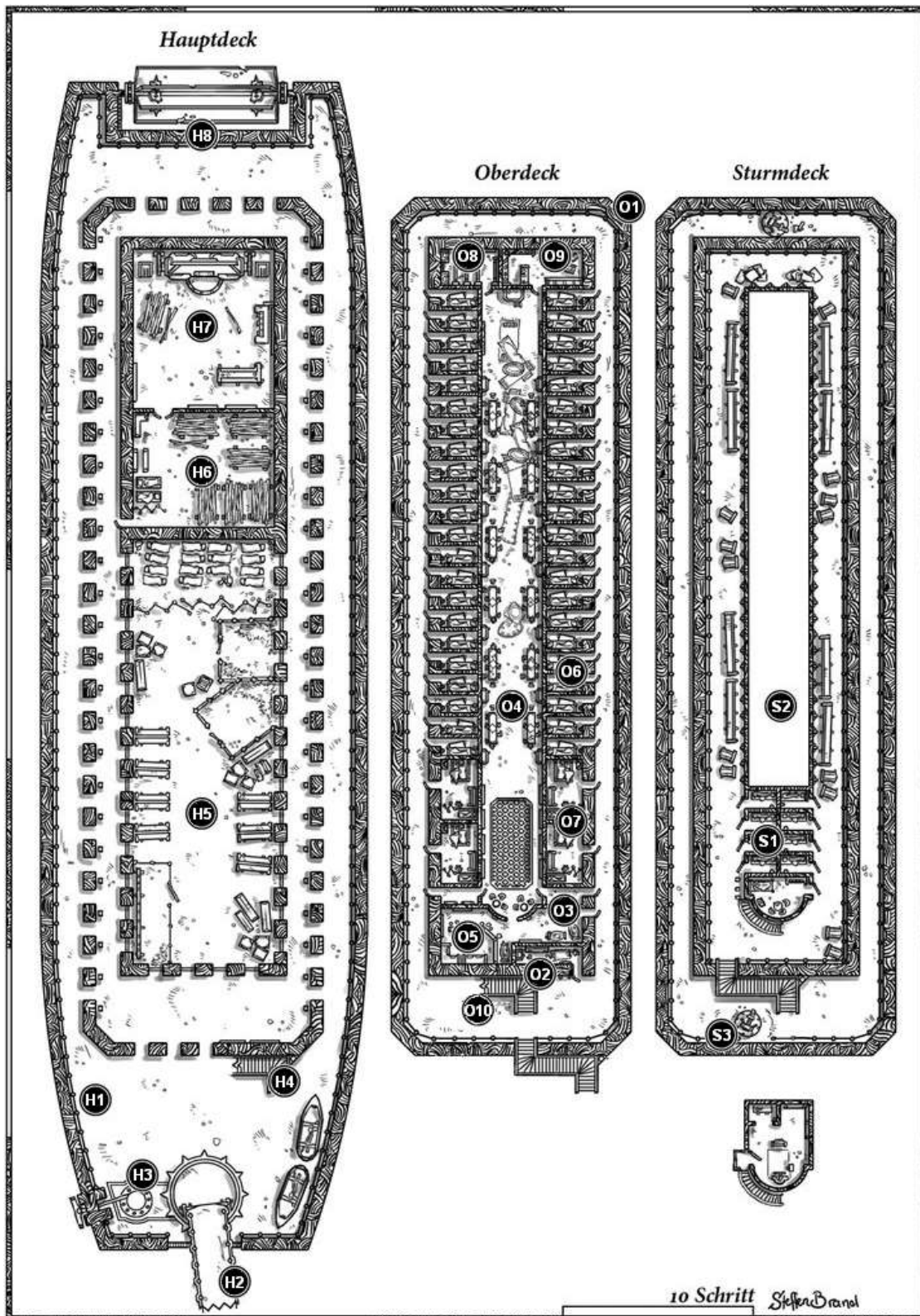


Prunk-Hexere



Seedrache

SCHAUFELRADGALEERE FLUSSPERLE



H1: Reling	H2: Ladebrücke/Landungssteg	H3: Ankerwinde	H4: Treppe
H5: Frachtraum	H6: Brennstoffkammer und Wohnquartier der Mechanopathen		
H7: Arkanomechanischer Antrieb	H8: Das Antriebsrad		
O1: Galerie	O2: Der Raum des Zahlmeisters	O3: Zugang zum Großen Saal	
O4: Großer Saal	O5: Thekenbereich	O6: Kabinen	O7: Suiten
O8: Wäschekammer	O9: Küche	O10: Treppe	
S1: Offizierskabinen	S2: Salondach mit Oberlicht	S3: Bordgeschütze	

SCHAUFELRADGALEERE FLUSSPERLE – EIN RUNDGANG (1/3)

Das Schiff bertritt man über das unterste Deck, das so genannte Hauptdeck. Der geringe Tiefgang einer Schaufelradgaleere erlaubt es, an fast allen Uferabschnitten anzulegen, zum Vertäuen genügen einige Pflöcke. Am Bug gibt es für solch einen Fall eine schwenkbare Landungsbrücke, die abgesenkt wird und über die Personen oder Fracht an Bord gelangen können. Üblicherweise werden Passagiere beim Betreten des Schiffes vom Gehilfen des Frachtmeisters in Empfang genommen und müssen den Fahrpreis für die Passage auf dem Hauptdeck bezahlen. Das Hauptdeck selbst ragt rechts und links fast zwei Schritt über den Rumpf hinaus. Es verfügt über einen umlaufenden Säulengang, der das Oberdeck trägt. Von der Schiffsbesatzung sind auf dieser Ebene üblicherweise die Schwerstarbeiter anzutreffen, raue Gesellen, zu denen neben Menschen auch Leonir, Minotauren und Kynokephalen gehören. Zudem sind hier immer Acht Schiffssoldaten anwesend, die auch bei Streitereien zwischen Passagieren eingreifen. Eine einfache Passage beinhaltet nur das Recht, bis zum Ziel auf dem Hauptdeck zu sein, während die höheren Decks nicht betreten werden dürfen. Es gibt keine Betten oder anderen festen Schlafplätze. Viele Reisende rollen sich irgendwie auf Ballen mit Frachtgut zusammen. Auch werden keine Speisen serviert, man kann aber manchmal etwas Essen von den Schwerstarbeitern kaufen oder einen Bediensteten bestechen sich etwas von den Speisen für Salonpassagiere bringen lassen.

Das gesamte Deck wird von einem robusten Geländer von gut einem Schritt Höhe umgeben. Nachts patrouillieren nachtsichtige amaunische Mitglieder der Bordwache entlang der Reling. Nahe dem Bug des Schiffes, noch vor dem vom Salondeck überdachten Decksbereich, gibt es eine Treppe, über die man zum Oberdeck mit dem Großen Saal hinaufsteigen kann.

Der Decksbereich unter dem Salondeck wird als Frachtraum genutzt. Hier schlafen die Schwerarbeiter, zudem wird hinter beweglichen Gattern Pferde und Vieh untergebracht.

Dahinter folgt die Brennstoffkammer. Hier lagern die Holzstämme, die für den Kraftumwandler benötigt werden. Außerdem sind hier die Wohnräume der beiden Mechanopathen hier untergebracht. Der Nachteil, dass Sie nicht wie die anderen Offiziere untergebracht sind wird dadurch ausgeglichen, dass Sie hier nach dem Kapitän die größten Quartiere haben. Direkt angrenzend liegt der Maschinenraum, hier ist fast immer einer der Mechanopathen anzutreffen. Von hier führen Gestänge unter Deck und dann weiter zum Antriebsrad mit acht Schaufelblättern am Heck. Geht man die Treppe zum Oberdeck hoch, kommt man sogleich auf die Kabine des Zahlmeisters zu. Daneben führt eine weitere Treppe hinauf auf das Sturmdeck hinauf. In der Zahlmeisterkabine befindet sich neben einem Schreibtisch und Sitzgelegenheiten für den Zahlmeister und Besucher vor allem der magisch gesicherte Tresor sowie Aufbewahrungsmöglichkeiten für größere Wertsachen und wichtige Schreiben. Am bugwärtigen Fenster zahlen die Fahrgäste den Aufpreis für die Kabinenpassage.

Das gesamte Oberdeck ist von einer offenen Galerie umgeben, an der die Türen der einzelnen Kabinen liegen und der Zugang zum Großen Saal zu finden ist. Auch hier gibt es eine umlaufende Reling.

SCHAUFELRADGALEERE FLUSSPERLE – EIN RUNDGANG (2/3)

Die Kabinen, insgesamt 44 normale Kabinen und vier Suiten, sind back- und Steuerbord angeordnet. Die Kabinen sind eng, aber dafür edel eingerichtet. Jede Kabine ist für zwei Reisende gedacht. Ihre Grundfläche beträgt zweieinhalb Mal zweieinhalb Schritt, etwa die Hälfte davon wird von einem weich gepolsterten Etagenbett mit Federkissen und Federdecken eingenommen – lang genug, damit auch großwüchsige Reisende bequem liegen können. Normalgewachsene Fahrgäste bewahren oft am Fuß- oder Kopfende ihre Reisetaschen auf. Die Böden sind mit Teppichen ausgelegt. Des Weiteren gibt es einen Stuhl und ein Schränkchen mit einer Waschschüssel und einer Kanne, die täglich von den Hausdienern mit Flusswasser aufgefüllt wird, die zudem den ebenfalls vorhandenen Nachtopf entleeren. Die Kabinen haben einfache Schlösser, die keinen wirklichen Schutz gegen Einbrecher bieten.

Die vier Suiten verfügen über die Grundfläche von drei Standardkabinen. Hier kann der Reisende sein müdes Haupt in einem deutlich breiteren Bett zur Ruhe legen. Es gibt ferner eine abschließbare Truhe, einen Waschtisch mit einem *Unbefleckten Schwamm*, der den Anwender magisch reinigt, einen Spiegel, einen kleinen Schreibtisch und einen bequemen Sessel. Natürlich fehlt auch hier nicht der Nachtopf, doch ist dieser in einem aufklappbaren Stuhl untergebracht, sodass sich der Benutzer nicht unnötig verrenken muss. Im hinteren Teil der Kabine befindet sich eine über die ganze Breite gehende Falttür, hinter der in einem schmaleren Bett der begleitende Leibdiener oder Lehrling nächtigen kann. Die Suiten haben rund um die Uhr Anspruch auf die Dienste eines Hausdieners, der auf Wunsch die Mahlzeiten in der Kabine serviert. Die Suiten haben zwar etwas bessere Türschlösser, doch auch diese sind nicht gegen die Künste eines geschickten Einbrechers gefeit.

Zwei Durchgänge, je einer an Steuerbord und Backbord, verbinden die Galerie mit dem großen Salon. Geht man durch die Gänge, hat man zudem Bugwärts die Theke. Hier werden Wein und Spirituosen aufbewahrt und vom Thekenwirt ausgeschenkt. Nachts wird zum Salon hin ein Gittervorhang heruntergezogen.

Der langgestreckte Große Salon ist das Herzstück des Oberdecks. Hohe Oberlichter sorgen für natürliche Beleuchtung, der Boden ist mit Teppich ausgelegt, die Wände sind mit Bildern und Spiegeln versehen. An den Wänden stehen Tische mit bequemen Stühlen für bis zu acht Personen. Hier werden Mahlzeiten eingenommen und dem Glücksspiel nachgegangen sowie Wetten abgeschlossen. Ferner existiert eine Tanzfläche, wo mitunter fahrende Musikanten aufspielen. Entlang der Wände stehen Kübelpflanzen, sodass der Salon ein wenig wie das Atrium einer vornehmen Villa wirkt. Es gibt sogar ein kleines Regal mit einigen Büchern. Nachts schlafen hier die acht Schankdiener und die Hausdiener auf dem weichen Teppich.

Zum Heck hin liegt Steuerbord die Wäschekammer. Hier werden Bettwäsche, Geschirr, Besteck und Ersatzmöbel aufbewahrt. Das Schiff hat keine eigene Wäscherei, sondern man lässt schmutzige Tischwäsche und Laken in den Hafenstädten waschen.

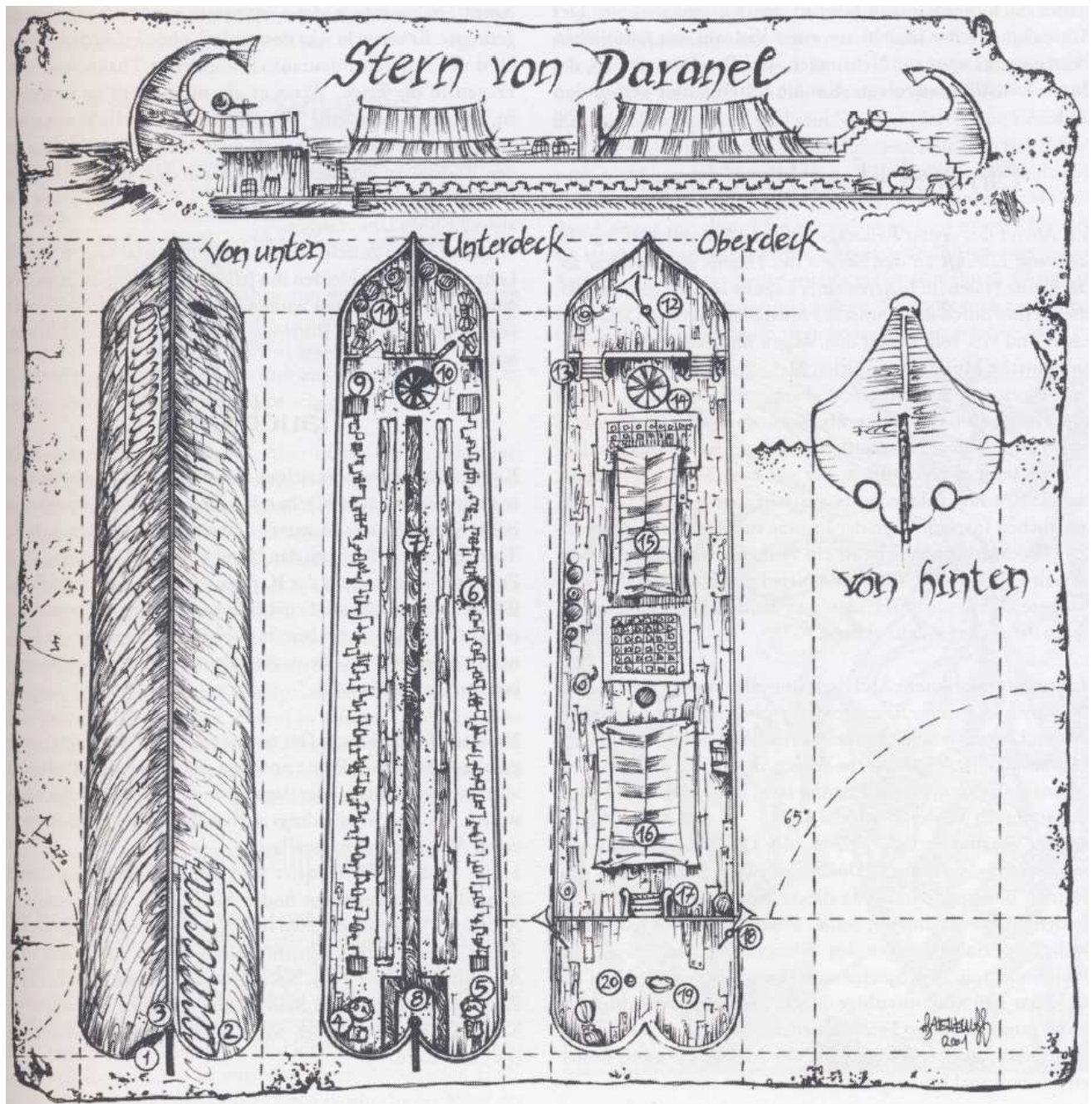
Dem gegenüber liegt die Küche. Morgens, mittags und abends werden jeweils ein Büffet mit verschiedenen schmackhaften und sättigenden Häppchen aufgebaut, die vor allem auf den menschlichen Gaumen abgestimmt sind und nicht viel Besonderes für amaunische, leonische oder neristische Zungen bieten, von anderen Spezies ganz zu schweigen. Als Besonderheit bietet die Küche einen magischen Eisschrank sowie einen magischen Kochplatz, denn ein offenes Feuer wäre auf dem Schiff zu gefährlich. Die Köchin und die Gehilfen dürfen in der Küche schlafen. Dadurch sind die Vorräte, aber noch wichtiger die kostbaren magischen Geräte stets unter Aufsicht.

SCHAUFELRADGALEERE FLUSSPERLE – EIN RUNDGANG (3/3)

Das Sturmdeck oberhalb des Kabinendecks etliche Sitzgelegenheiten. Selbst wenn es auf Flusshöhe stickig und schwül ist, sorgt hier oben der Fahrtwind immer für einen angenehmen Hauch. Selbstverständlich gibt es auch hier eine Reling. Mittig zum Bug hin liegen die Offizierskabinen, davor führt eine Treppe zum Steuerhaus hoch. Die vorderste und größte Offizierskabine ist die des Kapitäns, in den anderen wohnen die festen Offiziere sowie auf manchen Strecken die ortskundigen Lotsen, die nur für kurze Flussabschnitte an Bord kommen. Hinter den Offizierskabinen liegt etwas erhöht das Dach des Großen Saals, dessen Seitenwände aus lichtdurchlässigem Bambusgeflecht bestehen. Es liegen Matten bereit, mit denen das Geflecht bei Regen wasserdicht abgedeckt werden kann. Zudem ist an Bug und Heck jeweils eine Polybelas montiert. Ganz zuoberst auf dem Schiff liegt das Steuerhaus. Hier hält sich während der Fahrt neben dem Kapitän immer einer der Steuerleute auf. Über einen Hebelapparat und eine Rohrverbindung können dem Mechanopathen an der Arkanomechanik Anweisungen geben werden, damit dieser weiß, welche Geschwindigkeit benötigt wird und wann er die Maschine zu stoppen hat.



SCHRAUBENGALEERE *STERN VON DARANEL*



1.: Halbröhren	2.: Schrauben	3. + 19.: Seilzug für Ruder	4.: Heck
5.: Trommler	6.: Rudererreißen	7.: Doppelwand	8.: Ruder
9.: Pedalstangen	10. + 14.: Eingang Schraubendeck	11.: Lagerräume	
12.: drehbare Bela	13.: Treppe zum Bugaufbau		
15.: Schlafräume für Kapitän + Offiziere	16.: Seesoldatenquartier		
17.: Treppe zum Heckaufbau	18.: Belari	20.: Sprachrohr	



SCHILFBOOT

Die *Ama'nea*

Die *Ama'nea* (Schwester der Wellen), ist ein kleines, seetaugliches Schilfboot. Sein schmaler, kielloser Rumpf besteht aus Schilfrohrbündeln, die mit Tauen verstrickt und mit Kautschukmilch getränkt wurden. Es verfügt über ein dreieckiges Schratsegel mit mehreren grätenartigen Segellatten, die ihm das Aussehen einer Fischflosse verleihen. Der Mast kann nach Bedarf niedergelegt werden. Mit seinen sieben Riemenpaaren lässt sich das leichte Schiff hervorragend rudern und sogar tragen (pro 100 Schritt und je nach Gelände 30+ Punkte aus Körperkraft-Proben von mindestens sechs Trägern). Da es kaum Tiefgang besitzt, trotz es zudem niedrigsten Wasserständen. Ein Deckaufbau oder ein Schiffsbauch ist nicht vorhanden. Als Wind- und Wetterschutz stehen diverse Sicherungsleinen und gewachste Planen bereit.

Takelage: I (H1) [35]

Riemen: 7 x 2 [14]

Länge: 10,0 Schritt **Breite:** 2,5 Schritt **Tiefgang:** 0,5 Schritt

Schiffsraum: 4 Quader [2]

Frachtraum: 0 Quader

Besatzung: 4 M [Q15]

Beweglichkeit: sehr Hoch [5] **Struktur:** 12 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 19 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine





DER KÜSTENFAHRER ODER KÜSTENDREIBAUM

Der kleinste der tharunischen Trimare besteht aus drei mit Querhölzern verbundenen Einbäumen und ist etwa 10-12 Schritt lang, wobei der Abstand von Rumpf zu den Auslegern jeweils etwa 1-3 Schritt beträgt. Obenauf ist ein Deck gesetzt, das von einer winzigen Numinai-Plattform gekrönt wird, die wiederum oft nicht höher und größer als ein Tisch mit einer Reling ist. Ein kleines Zelt an Deck schützt Fracht und Numinai vor dem Wetter. Für ein solches Fahrzeug, das selbst bei bester Sicht nur unter Land fahren sollte, benötigt man nur 12 Paddler. Schiffe dieser Bauart dienen dem Transport von Waren zwischen den Dörfern einer Insel, zur Hauptstadt und zwischen sehr nahe gelegenen Inseln.

Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 6 [12]
Länge: 10-12 Schritt **Breite:** 3-6 Schritt **Tiefgang:** 0,5-1 Schritt
Schiffsraum: 5-25 Quader [3-13] **Frachtraum:** 2-10 Quader
Besatzung: 12 R + 1N [Q13]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 12 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

Die Fruchtkehre

Der Küstenfahrer im Dienst des Inselherrs von Sotrum im Archipel Niral stellt den Warenaustausch mit den Dörfern des vorgelagerten Eilands Mutrum sicher und wird bei jedem Besuch von den Mutrumis begeistert empfangen, stellt die Fruchtkehre doch ihren einzigen Kontakt zur Nachbarinsel dar. Die gelegentlich mitreisenden jungen Guerai werden beim abendlichen Fest eifrig von den Mädchen des Dorfes umworben — nicht immer folgenlos.

Takelage: — **Riemen:** 2 x 6 [12]
Länge: 11 Schritt **Breite:** 4 Schritt **Tiefgang:** 0,8 Schritt
Schiffsraum: 12 Quader [6] **Frachtraum:** 6 Quader
Besatzung: 12 R + 1N [Q13]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 12 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

DER SEETRIMAR

Dieser Schiffstyp erreicht gut 20 Schritt Länge und ist von leichter Bauweise. Daraus resultiert ein geringer Tiefgang und die Möglichkeit, fast jeden Fluss hinaufzufahren. Ein aus Planken und Balken gebauter Mittelrumpf bietet Stauraum unter Deck, eine Plattform für den Numinai und darunter dessen Quartier. Die Ausleger sind meist Einbäume, auf denen die Paddler hocken. Ein großer Seetrimar kann Reittierkäfige oder Ladegeschirr tragen, Schiffswaifen findet man aber nicht — dieses Privileg bleibt ihnen verwehrt. Seine Besatzung besteht aus dem Numinai, seinem Gehilfen und bis zu 40 Paddlern. Reisen können über mehrere Tage unternommen werden, ohne in den Schwarzen Stunden anlanden zu müssen, da Platz für Proviant und zum Schlafen vorhanden ist.

Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 20 [40]
Länge: 15-20 Schritt **Breite:** 10-12 Schritt (Rumpf 4-7 Schritt) **Tiefgang:** 1-1,5 Schritt
Schiffsraum: 20-70 Quader [10-35] **Frachtraum:** 8-25 Quader
Besatzung: 1 M + 40 R + 1 N [Q13]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

Die Wellenschlag

Der schnelle Seetrimar des Archipelars von Meeros sollte den Ruhm seines Herrschers mehren, als es eine Expedition im Auftrag des Prinzipen nach Lania anführte, um einige der dortigen Seidenschnecken zu entführen — tatsächlich kehrte das Schiff als einziges zurück und hatte die undankbare Aufgabe, das ganz und gar unrühmliche Scheitern des Unterfangens einzugestehen. Seither hält der Archipelar das Schiff zumeist verborgen, um das Verhältnis zum verärgerten Nachbarn nicht zusätzlich zu belasten oder die Gesandten des Prinzipen nicht fortwährend an den Fehlschlag zu erinnern.

Takelage: — **Riemen:** 2 x 18 [36]
Länge: 18 Schritt **Breite:** 11 Schritt (Rumpf 6 Schritt) **Tiefgang:** 1,3 Schritt
Schiffsraum: 50 Quader [25] **Frachtraum:** 18 Quader
Besatzung: 1 M + 36 R + 1 N [Q13]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

DER HANDELSTRIMAR

Auf den um die 35 Schritt langen Handelstrimaren erhebt sich am Heck oft ein Deckshaus, dessen Dach zugleich die Numinai-Plattform ist. Im Deckshaus befinden sich die Quartiere und der Rumpf birgt reichlich Frachtraum. Die Ausleger bestehen aus Einbäumen oder aus Bündeln mehrerer dünnerer Stämme. An deren Bug befinden sich kleine Firstlings-Plattformen. Das Schiff ist sehr seetüchtig, aber für Kriegshandlungen ungeeignet und wird ausschließlich für den Warentransport eingesetzt. Vielfach sind es Schiffe freier Handelsfahrer, die in diese Klasse fallen. Die Besatzung eines solchen Fahrzeugs besteht neben dem Numinai aus einigen Helfern und bis zu 80 Paddlern.

Allgemeine Werte:

Takelage: —

Riemen: max. 2 x 40 [80]

Länge: 30-40 Schritt **Breite:** 14-16 Schritt (Rumpf 8-10 Schritt) **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt

Schiffsraum: 120-265 Quader [60-133]

Frachtraum: 40-90 Quader

Besatzung: 2 M + 80 R + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: —

Die Handelsgut

Lakatou ist ein wohlhabender Numinai aus dem Reich Hashandra. Sein Schiff, die *Handelsgut*, ist zwar für einen Handelstrimar recht klein, das handliche Fahrzeug bietet dem listigen Handelsfahrer aber eine treue Plattform für seine Reisen durch die benachbarten Archipele. Sie weist den Wohlstand eines eigenständigen Händlers aus, der keinem Hof direkt verpflichtet ist. Mit dem in seinen Diensten stehenden taubstummen Schwertmeister Taz'Alian verständigt sich der Numinai mit einer ausgefeilten Zeichensprache. Lakotous Ziehtochter Nela-Nada wird an vielen Höfen ob Ihrer Schönheit umworben, doch sie scheint das einige Gut zu sein, das der Numinai nicht herzugeben bereit ist.

Takelage: —

Riemen: max. 2 x 30 [60]

Länge: 30 Schritt **Breite:** 14 Schritt (Rumpf 8 Schritt) **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader [60]

Frachtraum: 40 Quader

Besatzung: 2 M + 60 R + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: —

DER KRIEQSPADDLER ODER KRIEGSTRIMAR

Kriegspaddler sind auf den ersten Blick von anderen Trimaren zu unterscheiden, denn sie sind zwar von ähnlicher Konstruktion, aber viel massiver ausgeführt. Die geschlossene Reling dient als Bollwerk gegen Enterangriffe, Bug- und Heckplattformen sind gerade bei den größeren Schiffen oft als Kastelle ausgeführt. Auf den Auslegern, die entweder wie schmale Boote gebaut oder aus mehreren Stämmen gebündelt sind, sitzen häufig zwei Paddlerreihen nebeneinander. Typischen Waffen sind Lanzenwerfer und Speerschleuder, die auf den Kastellen oder dem breiten, durchgehenden Deck des Haupttrumpfs aufgestellt sind. Mittlere und schwere Trimare tragen zusätzlich Waffen wie Katapulte und Rotaroi, und Letztere zuweilen sogar Donnerrohre. Der leichte Kriegstrimar ist das häufigste und schnellste Paddelschiff auf den Meeren der Äußeren Reiche, misst bis zu 30 Schritt und trägt neben den Guerai bis zu 130 Paddler. Der mittlere Trimar erreicht bis zu 40 Schritt Länge und benötigt etwa 220 Paddler, ein schwerer bei einer Länge von bis zu 70 Schritt zuweilen auch rasch mehr als 400.

Leichter Kriegstrimar, Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 4 x 33 [132]
Länge: 25-30 Schritt **Breite:** 10-15 Schritt (Rumpf 6-7 Schritt) **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt
Schiffsraum: 75-140 Quader [33-120] **Frachtraum:** 25-50 Quader
Besatzung: 10 M + 130 R + 1N + 15 G [Q15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: 2-4 Speerschleudern, 1-2 Lanzenwerfer

Mittlerer Kriegstrimar, Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 4 x 55 [220]
Länge: 35-40 Schritt **Breite:** 20-25 Schritt (Rumpf 8-12 Schritt) **Tiefgang:** 2-3 Schritt
Schiffsraum: 185-480 Quader [63-240] **Frachtraum:** 65-160 Quader
Besatzung: 15 M + 220 R + 1N + 20-50 G [Q15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1 Katapult, 1 Lanzenschleuder

Schwerer Kriegstrimar, Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 4 x 100 [400]
Länge: 60-70 Schritt **Breite:** 25-30 Schritt (Rumpf 15-20 Schritt) **Tiefgang:** 3-5 Schritt
Schiffsraum: 900-3500 Quader [450-1750] **Frachtraum:** 400 - 1500 Quader
Besatzung: 30 M + 400 R + 1N + 50 – 100 G [Q15]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 17 **Härte:** 4
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1-2 Katapult oder Rotaroi, 1 Donnerrohr (schwer)

KRIEGSTRIMAR

Die *Kiribort*

Der typische leichte Schlachttrimar im traditionsreichen Baustil Hashandras steht in den Diensten des Archipelars von Kilmaka. Ohne das von Hashandras Numinai verachtete Steuerruder ist sie zum Manövrieren auf das Geschick der Paddler angewiesen, doch ihr Numinai Cheshlaj weiß sie wohl zu lenken. Die *Kiribort* ist mit je zwei Lanzenwerfern und Speerschleudern bewaffnet und fährt zumeist auf den Routen, die Kilmakar mit den Shima-Inseln verbinden, um die Handelswege gegen die Angriffe der Saichal-Piraten zu verteidigen.

Takelage: —

Riemen: 4 x 30 [120]

Länge: 27,5 Schritt **Breite:** 12,5 Schritt (Rumpf 6,5 Schritt) **Tiefgang:** 1,75 Schritt

Schiffsraum: 105 Quader [53]

Frachtraum: 37 Quader

Besatzung: 10 M + 120 R + 1 N + 15 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 3

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]

Bewaffnung: 2 Speerschleudern, 2 Lanzenwerfer

Die *Meeresgraben*

Der Konstrukteur dieses leichten Schlachtpaddlers aus Vailen gab dem Schilf ein Steuerruder, das es sehr manövrierfreudig macht. Typischerweise sind ilshiitische Schiffe schlanker als ihre Schwestern aus Hashandra, haben einen etwas höheren Tiefgang, benötigen aber weniger Paddler für die gleichen Leistungen. Ihre Bewaffnung ist mit 3 Speerschleudern nur gering, doch ihre Wendigkeit verhalf dem Schiff zu spektakulären Siegen gegen die trägen thuarischen Drachendornen.

Takelage: —

Riemen: 4 x 30 [120]

Länge: 28 Schritt **Breite:** 11 Schritt (Rumpf 6,5 Schritt) **Tiefgang:** 1,9 Schritt

Schiffsraum: 100 Quader [50]

Frachtraum: 35 Quader

Besatzung: 10 M + 120 R + 1 N + 15 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 3

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]

Bewaffnung: 3 Speerschleudern

Die *Kalarstolz*

Dieser typische mittelschwere Kriegstrimar hashandrischer Bauart war unter Numinai Ylararn Ataqir einst das Flaggschiff des Herrn von Kecha Shirna. Bei einem 'Amtsübergang' fiel Ataqir in Ungnade und floh mit seinem Schiff nach Ara Bengir. Die *Kalarstolz* fährt seitdem im Auftrag des Bengirais durch ganz Kilmakar und ist auch schon im benachbarten Archipel Rooga gesehen worden. Sie trägt 4 Speerschleudern und 2 Lanzenwerfer und konnte bereits zwei Rückeroberungsversuche seitens des neuen Shima-Herrschers abwehren.

Takelage: —

Riemen: 4 x 55 [220]

Länge: 39 Schritt **Breite:** 24 Schritt (Rumpf 11 Schritt) **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 420 Quader [210]

Frachtraum: 140 Quader

Besatzung: 15 M + 220 R + 1N + 40 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 3

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 4 Speerschleudern, 2 Lanzenwerfer

KRIEGSTRIMAR

Die Krone Roogas

Erst vor knapp hundert Tagen ins Meer gegraben, ist das Flaggschiff: des Archipelars von Rooga schon gefürchtet, denn ihre Besatzung unter dem Obersten Numinaï Amir Bibaka gilt als die beste ganz Hashandras. Archipelar Akar Fatamataz' hat keine Mühen gescheut und diesen gewaltigen schweren Trimar nicht nur mit 20 Speerschleudern, 12 Lanzenwerfern und 2 Katapulten ausgerüstet — sie trägt in ihrem mächtigen Vorderkastell sogar zwei leichte Donnerrohre, die nach vorne feuern!

Takelage: —

Riemen: 4 x 100 [400]

Länge: 70 Schritt **Breite:** 30 Schritt (Rumpf 20 Schritt) **Tiefgang:** 5 Schritt

Schiffsraum: 3500 Quader [1750]

Frachtraum: 1500 Quader

Besatzung: 30 M + 400 R + 1N + 100 G [Q17]

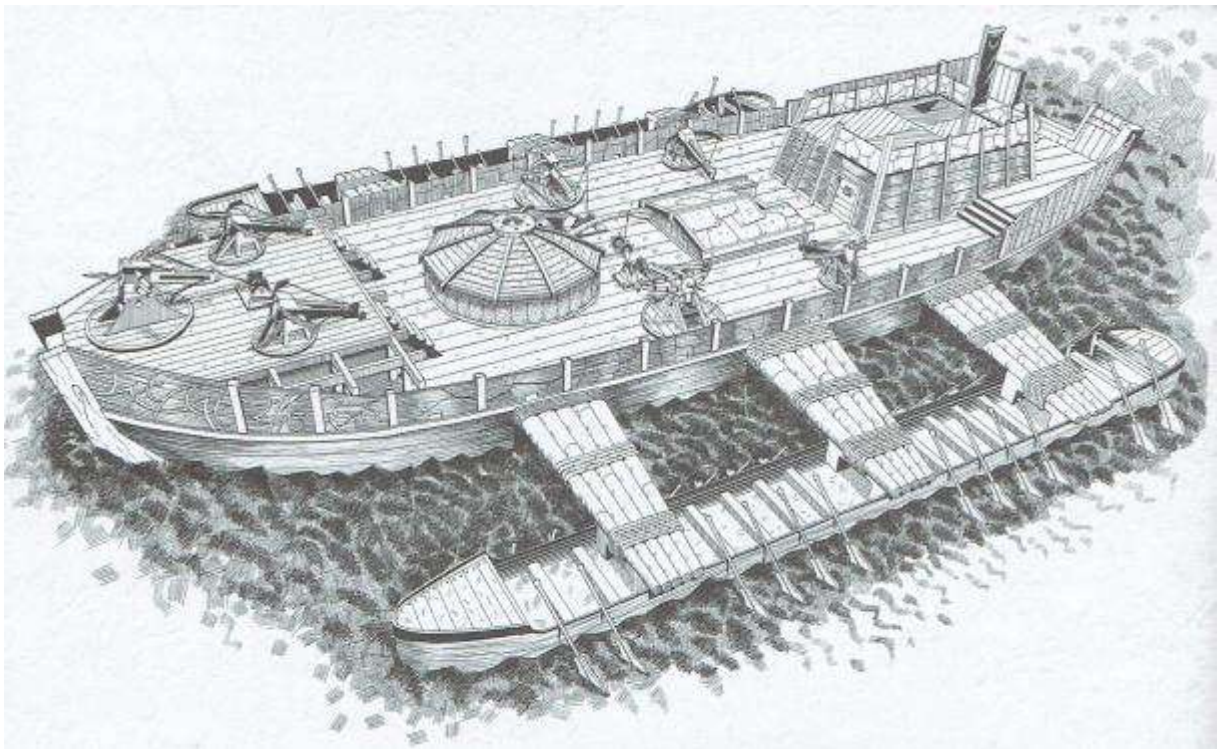
Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 17 **Härte:** 4

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 20 Speerschleudern, 12 Lanzenwerfern, 2 Katapulten,
2 Donnerrohre (leicht)



DER RUDERKATAMAR AUS CORA CORA

Zwischen den Inseln Cora Coras verkehrten lange nur die typischen Paddeltrimare. Seit einigen tausend Tagen haben jedoch einige Herrscher begonnen, Schiffe zu bauen, die scherzhaft auch als 'Halbtrimare' bezeichnet werden: Schiffe mit einem breiten Haupttrumpf, die nur einen stabilisierenden Ausleger besitzen und durch Wriggruder angetrieben werden. Die Ruderer stehen an Deck des Hauptschiffes, wo sie zu zweit, zu dritt oder zu viert einen der großen Riemen bewegen. Auf dem Ausleger findet sich oft noch eine Plattform für Fracht.

Da nicht jeder Herrscher ständig neue Schiffe bauen kann, die Ruderkatamare aber durchaus Vorteile zeigen, beobachtet man auch erste Zwitter: Trimare, deren Ausleger so umgestaltet wurden, dass dort Ruderer sicher stehend ihre Wriggruder bedienen können.

Allgemeinen Werte:

Die Werte eines solchen Rudertrimars entsprechen denen seines mit Paddeln ausgerüsteten Gegenstücks, nur die Marsch- und Rammgeschwindigkeit erhöht sich um 1 bzw. 2 Meilen pro Stunde. Der Ruderkatamar hat zusätzlich durch den deutlich breiteren Rumpf und die Frachtplattform einen um ca. 15% größeren Schiffs- und Frachtraum.

Die *Randmeer*

Neuerungen setzen sich gerade in der Seefahrt schwer durch. Die *Randmeer* war das erste Schiff, das Inselherr Guel Guel nach den neuen Prinzipien bauen ließ. Um Skeptiker von der Leistungsfähigkeit seiner Werften zu überzeugen, schickte er den mittelschweren Schlachtkatamar auf eine Rundreise durch Hashandra, die bereits heute in den Lehrgesängen der Numinaihäuser beschrieben wird. Dass das Schiff auf der Rückreise auf Höhe der kilmakarischen Insel Saichal verloren ging und seither angeblich als Piratenschiff die langsameren Trimare der Shima-Inseln plündert, ist ein Umstand, den Guel Guel bisher hartnäckig leugnet.

Takelage: —

Riemen: 4 x 50 [200]

Länge: 37,5 Schritt **Breite:** 23 Schritt (Rumpf 10 Schritt) **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 385 Quader [187]

Frachtraum: 135 Quader

Besatzung: 15 M + 200 R + 1N + 25 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 16 **Härte:** 3

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]

Bewaffnung: 3 Lanzenwerfer, 1 Katapult

DER EINBAUM AUS JÜ

Das häufigste Schiff Jüs ist der Einbaum. Die gewaltigen Mammutbäume des Reiches bieten genug Platz, um daraus einen eleganten Rumpf zu schlagen und darauf zu reisen. Stets ist dessen Unterseite fast flach, falls das Schiff trocken fällt. Üblich ist es, den Rumpf durch aufgesetzte Planken zu erhöhen oder zu verbreitern. Frachtschiffe tragen Aufbauten für Ladung und den Numinai, Kriegsschiffe haben zusätzlich schlanke Bug- und Heckkastelle, zwischen denen manchmal ein offenes, erhöhtes Kampfdeck eine verbesserte Position im Gefecht bietet. Zusätzlich findet man bei Schiffen aus Jü oft eine Heckzier, die dem Schwanz eines Riesenskorpions nachgebildet ist. Die Paddler arbeiten ungeschützt auf überhängenden Balkonen, die knapp über der Wasserlinie außenbords angebracht sind. Den tückischen Meeren Jüs geschuldet ist eine Besonderheit dieser Schiffe: Eine übergroße Firstlings-Plattform, die bei Kriegsschiffen wie ein Rammsporn aus dem Bug ragt. Auf ihnen führt der Firstlingsmeister ein hartes Regiment über die große Zahl der Firstlinge, die stets zu Numinorus Besänftigung mitreisen.

Einbaum, Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 30 [60]
Länge: 30-35 Schritt **Breite:** 4 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt
Schiffsraum: 80-95 Quader [40-48] **Frachtraum:** 30-40 Quader
Besatzung: 10 M + 60 R + 1 N [Q15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 18 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

Großeinbaum, Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 60 [120]
Länge: 45-50 Schritt **Breite:** 7-8 Schritt **Tiefgang:** 2-2,5 Schritt
Schiffsraum: 210-330 Quader [105-165] **Frachtraum:** 60-105 Quader
Besatzung: 25 M + 120 R + 1 N + 20-50 G [Q15]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 18 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Lanzenwerfer, 1 Eisenschleuder

Die Wuchtschlag

Unter den Einbäumen der Hijang-Piraten des jütischen Archipels Thatjang ist die Wuchtschlag ein besonders gefährliches Exemplar, ist sie doch rundherum mit langen Holzdornen versehen, die beim Entern eines anderen Einbaums die gegnerischen Paddler aufspießen und sogar die Bordwand durchbohren können. Der Numinai-Schwertmeister Hün Fui Löh hat zudem ein leichtes Donnerrohr erbeutet, das vom Bug aus abgefeuert werden kann.

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 30 [60]
Länge: 35 Schritt **Breite:** 4 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt
Schiffsraum: 95 Quader [48] **Frachtraum:** 40 Quader
Besatzung: 10 M + 60 R + 1 N [Q15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 18 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Donnerrohr (leicht)

DER DREIBAUM AUS JÜ

Der nächste logische Schritt nach dem Einbaum war, mehrere Einbäume zu Auslegerschiffen, Katamaren oder Trimaren zu verbinden. Die Gewässer des Reiches jü sind jedoch tückisch und unterliegen dem stetigen Spiel zweier Wassergiganten und zahlreicher Elementare. Das führt in einigen Archipelen zu so starken Strömungen und Gezeiten, dass Boote und große Meerestiere oft hilflos auf dem trocken gefallenem Meeresboden zurückbleiben — und der vorherige Meeresboden zum Jagdrevier verschiedenster Kreaturen wird. Aus diesen Bedingungen ergibt sich die besonders robuste 'umgekehrte' Bauweise des jü-Trimars: Wo sonst die Ausleger schlank und zerbrechlich wirken, zeigt dieses Schiff gewaltige, aus mehreren miteinander verbundenen Einbäumen aufgebaute Rümpfe, zwischen denen ein eher kleiner, aber überaus kompakter Mittelrumpf mit einer Numinai-Plattform am Bug eingefügt ist. Das Leben an Bord dieser Schiffe findet auf den Auslegern statt, und nur der Numinai, Würdenträger und wertvollste Fracht finden den Weg auf den Zentralrumpf. Der Jü-Trimar wird durch Wriggruder angetrieben, die auf beiden Seiten der Ausleger ins Wasser tauchen und jeweils von mehreren Ruderern bewegt werden.

Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** 2 x 20 x 4 — 2 x 50 x 4 [160-400]
Länge: 30-80 Schritt **Breite:** 30-50 Schritt (je 8-15 Schritt) **Tiefgang:** 2-3 Schritt
Schiffsraum: 400-3.000 Quader [200-1.500] **Frachtraum:** 200-1.000 Quader
Besatzung: 20-40 M + 160-400 R + 1 N + 50-100 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 17 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1-2 Lanzenwerfer, 1-2 Eisenschleudern, 1 Donnerrohr (mittel)

Die Eroberung

Als schwer bewaffneter Koloss führte die Eroberung lange Zeit die Flotte des Archipelars von Suma an, der mit ihr auch den neu entdeckten Archipel auf halbem Weg nach Memonhab entdeckte. Bei der Verfolgung einiger feindlicher Schilfboote entfernte sich das Schiff jedoch zu weit von der Begleitflotte und wurde von beherzten Thyakaris geentert und nach Brasos entführt. Seither studieren memonhabitische Schiffbauer die Bauweise des Dreibaums und versuchen sich in einem Nachbau.

Takelage: — **Riemen:** 2 x 45 x 4 [360]
Länge: 75 Schritt **Breite:** 48 Schritt (je 14 Schritt) **Tiefgang:** 3 Schritt
Schiffsraum: 2.200 Quader [1.100] **Frachtraum:** 750 Quader
Besatzung: 40 M + 360 R + 1 N + 75 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 17 **Härte:** 3
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 2 Lanzenwerfer, 2 Eisenschleudern, 1 Donnerrohr (mittel)

DAS RUNDSCHIFF AUS LAOCANTIO

Ein klassischer Trimar ist für Fahrten im Kristallarchipel Laocantio ungeeignet. Im Meer treiben Kristallinseln und -brocken umher, übersät von scharfen Kanten und Spitzen, die Paddler, Paddel und Rümpfe durchaus beschädigen können. So baut man in Laocantio kreisrunde Schiffe ohne Ausleger, die wie eine flache Schale durch das Wasser gleiten. Zum Antrieb nutzen die Ruderer, die auf einer überhängenden Galerie am Umfang des Decks stehen, mehrere Schritt lange Wriggruder, mit denen sie das Schiff jederzeit in jede Richtung treiben können, um den plötzlich auftauchenden Kristallen auszuweichen zu können. Zudem ist der Rumpf in der Wasserlinie mit einem breiten Panzergürtel verstärkt, der aus Materialien wie Harthölzern, Insektenpanzern oder flachen Kristallscheiben besteht. Die Decksaufbauten sind wie ein kleines Dorf angeordnet. Rundschiffe wirken auf den ersten Blick klein; da sie jedoch in jede Richtung gleich viele Schritt messen, können sie reichlich Fracht und Nahrung aufnehmen. Allerdings ergibt sich aus ihrer Bauweise eine stets taumelnde Bewegung, die die Mägen selbst der erfahrensten Seeleute bisweilen überfordert. Ein Rundschiff benötigt etwa so viele Ruderer wie ein Trimar gleicher Länge.

Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** 2 x 25 x 3 — 2 x 50 x 4 [150-200]
Länge: 40-50 Schritt **Breite:** 40-50 Schritt **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt
Schiffsraum: 800-1.700 Quader [400-850] **Frachtraum:** 260-560 Quader
Besatzung: 20-30 M + 150-200 R + 1 N + 10-50 G [Q15]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 18 **Härte:** 4
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1-4 Speerschleudern, 1-2 Schwirrer, 1 Katapult oder Rotaroi

Die Rundmuschel

Ein großes Katapult und je sechs Lanzenwerfer und Speerschleudern machten dieses Schlachtrundschiff aus der Werft von Lao zu einem übermächtigen Gegner. Sie waren allerdings gegen den plötzlichen Zorn eines Luftgiganten nicht von großem Nutzen, der zuerst die Ruderer von Deck riss und dann das Schiff an die Küste von Lota warf, wo das Wrack heute noch zu sehen ist.

Takelage: — **Riemen:** 2 x 50 x 4 [200]
Länge: 48 Schritt **Breite:** 48 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt
Schiffsraum: 1.500 Quader [750] **Frachtraum:** 500 Quader
Besatzung: 30 M + 200 R + 1 N + 50 G [Q15]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 18 **Härte:** 4
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 6 Speerschleudern, 6 Lanzenwerfer, 1 Katapult

DER KUUM'ISEN AUS KUUM

Im Reich Kuum sind Ruderschiffe mit pontonartigen Rümpfen und mehrstöckigen, palastartigen Aufbauten verbreitet, die sehr viel Platz bieten. Sie sind stets aufwändig verziert, reich mit Bannern behängt und liegen tief im Wasser — weshalb sie stärker von den Strömungen abhängig sind als andere Schiffstypen. Ihre Ruderer stehen auf langen Laufgängen, die an den Längsseiten der Aufbauten angehängt sind, mehrere Schritt über dem Wasser und deutlich oberhalb des Rumpfes. Die Numinai-Plattform befindet sich stets am höchsten Punkt des Schiffes. Ein Kuum'isen ist gut bewaffnet, gleichsam eine Burg auf den Wogen.

Allgemeine Werte:

Takelage: — **Riemen:** 2 x 40 — 2 x 75 x 2 [80-300]
Länge: 40-100 Schritt **Breite:** 15-30 Schritt **Tiefgang:** 3-5 Schritt
Schiffsraum: 850-4.200 Quader [425-2.100] **Frachtraum:** 300-1.500 Quader
Besatzung: 10-50 M + 80-300 R + 1 N + 25-100 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 17 **Härte:** 4
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 2 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4-8 Lanzenwerfer, 1-4 Katapulte oder Rotaroi

Die Springflut

Dieser alte Kuum'isen aus Nojotti hat trotz seiner geringen Größe schon mehrfach die Große Strömung durch die Archipele Kuums begleitet. Über seinem Rumpf türmt sich ein dreigeschossiger, reichverzierter Aufbau, der nur wenige leichte Waffen trägt. Das unterste Stockwerk seines Aufbaus ist ganz dem Transport von Reittieren gewidmet und Heimat eines hochbegabten Kymanais, weshalb die *Springflut* wohl noch öfter die lange Reise machen wird.

Takelage: — **Riemen:** 2 x 40 [80]
Länge: 45 Schritt **Breite:** 16 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt
Schiffsraum: 1.050 Quader [525] **Frachtraum:** 350 Quader
Besatzung: 12 M + 80 R + 1 N + 25 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 17 **Härte:** 4
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 2 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4 Lanzenwerfer

DIE RUDERBARKEN AUS THARUN

Die Ruderbarke aus dem Inneren Reich Tharun ist ohne Zweifel eines der schönsten und schnellsten Schiffe der tharunischen See. Ihr Rumpf ist langgestreckt und doch bauchig genug für eine sichere Fahrt. Die Numinai-Plattform am Heck ragt meterhoch über die See und mit einem nach vorne feuernenden Donnerrohr bedroht die Barke Gegner. Weitere Waffen sind an Deck zwischen den Reihen der Paddler schwenkbar lafettiert und können zu beiden Seiten des Schiffes eingesetzt werden. Ihr Schusskreis wird alleine durch die flügelartig aufgezogenen Banner und die schlanken, turmförmigen Aufbauten behindert. Große Steuerruder an Bug und I-leck zwingen das Schiff auf dem Meer durch enge Wenden, geringer Tiefgang und der schmale Rumpf ermöglichen aber auch die Fahrt bis weit in die Flüsse hinein. Die weit verbreitete Handelsvariante ist auch schon in benachbarten Reichen gesehen worden. Diese Frachtbarken sind nicht bewaffnet, ihre Aufbauten ähneln den Langhäusern der Gilden und fassen viel Fracht. Kleinere Ausführungen dienen vor allem auf der Insel Tharun zum schnellen Transport von Nachrichten, Gueraï oder Würdenträgern, während die reich verzierten Prunkbarken des Tharunhofes und der Azarai vor allem der Repräsentation dienen.

Allgemeine Werte einer kleinen Ruderbarke:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 10 [20]
Länge: 15-20 Schritt **Breite:** 3-4 Schritt **Tiefgang:** 0,5-1 Schritt
Schiffsraum: 8-27 Quader [4-14] **Frachtraum:** 3-9 Quader
Besatzung: 5 M + 20 R + 1 N + 5-20 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde [5]
Bewaffnung: 2-4 Speerschleudern, 1 Donnerrohr (leicht)

Allgemeine Werte einer mittleren Ruderbarke:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 40 [80]
Länge: 25-35 Schritt **Breite:** 4-5 Schritt **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt
Schiffsraum: 50-120 Quader [25-60] **Frachtraum:** 15-40 Quader
Besatzung: 10 M + 80 R + 1 N + 20-50 G [Q15]
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1 Donnerrohr (mittel)

Allgemeine Werte einer großen Ruderbarke:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 100 [200]
Länge: 40-50 Schritt **Breite:** 6-7 Schritt **Tiefgang:** 1,8-2,2 Schritt
Schiffsraum: 140-260 Quader [70-130] **Frachtraum:** 50-85 Quader
Besatzung: 30 M + 200 R + 1 N + 50-80 G [Q15]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 4-8 Lanzenwerfer, 1 Donnerrohr (schwer)

DER REICHSWANDERER AUS ILSHI VAILEN

Diese gewaltigen Kolosse nutzt das Reich Ilshi Vailen für seinen Fernhandel oder für militärische Großeinsätze. Es sind riesige Trimare oder Pentamare, deren eindrucksvolle Rümpfe und Deckshäuser genug Nahrung fassen, um — neben den unzähligen Paddlern — auch eine große Streitmacht über den Abgrund zwischen den Reichen zu schicken. Genauso können sie riesige Mengen Handels Güter befördern und mit eigenen Mitteln löschen; dies geschieht durch große Tore, oder aber indem Teile des Schiffes auseinandergebaut werden. Sie sind niemals alleine unterwegs, sondern werden stets von einer kleinen Flottille von Trimaren oder anderen Schiffen begleitet, die diese Giganten nicht nur beschützen, sondern auch schleppen. Nur überaus kundige Numinai nutzen die Lastgeschirre und Kräne, um Segel zu hissen, die die Geschwindigkeit soweit erhöhen, dass diese Lastenplattformen auch ohne Schleppschiffe beinahe mit einem schweren Kriegstrimar mithalten können.

Allgemeine Werte:

Takelage: —

Riemen: max. 2 x 250 [500]

Länge: 100-120 Schritt **Breite:** 50-60 Schritt **Tiefgang:** 5-7 Schritt

Schiffsraum: 5.000-11.000 Quader [2.500-5.500] **Frachtraum:** 3.300-7.300 Quader

Besatzung: 100 M + 500-600 R + 1 N + 25-50 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4-6 Lanzenwerfer, 1 Rotaroi, 2 Katapulte, 1-2 Donnerrohre (schwer)

Die Große Demut

Eines des größten Schiffe Ilshi Vailens ist die Große Demut, die einst im Dienst des Archipelars von Sü'Kar stand und einen Großteil des Handels mit den Nachbararchipelen abwickelte. Seit sich auf ihrer letzten Reise nach Ilshi jedoch eine Kolonie Riesenperlboote an ihren gewaltigen Rumpf heftete, dümpelt das Schiff in der Bucht vor Sü'Karaban im Meer umher. Auf Geheiß der Azarai des Numinoru opfern die Fischer einen Teil ihres Fangs vor dem Schiffswrack.

Takelage: —

Riemen: 2 x 250 [500]

Länge: 118 Schritt **Breite:** 60 Schritt **Tiefgang:** 6,9 Schritt

Schiffsraum: 10.600 Quader [5.300] **Frachtraum:** 7.000 Quader

Besatzung: 100 M + 500-600 R + 1 N + 25-50 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 Lanzenwerfer, 1 Rotaroi, 2 Katapulte, 2 Donnerrohre (schwer)

DIE DRACHENDORNEN AUS THUARA

Einst lebte ganz Thuara in der ständigen Furcht, von einem der verehrten, aber immer wieder in tödlichem Zorn wütenden Drachen bedrängt zu werden. Es ist fast vergessen, welches Ausmaß diese Plage annahm, doch liefert ein sehr alter Schiffstyp des Reiches Hinweise darauf: Die Drachendornen.

Das Auge des Beobachters wird von den aus dem Rumpf in die Höhe ragenden Konstruktionen eingefangen, die gewaltigen Schwingen gleichen. Tatsächlich haben diese 'Schwingen' Klingenfunktion, denn Stahlkanten oder Steinschneiden begrenzen die hölzernen Konstruktionen, durch die die Aufbauten geschützt werden. Jeder Drache hätte Mühe gehabt, diesen Wehrbauten auszuweichen. Dem gleichen Zweck dienen hohe Aufbauten an Bug und Heck, sowie unzählige Stachel und Dorne, die aus den Kastellen und Bordwänden emporragen. Unzählige Schießscharten im mehrstöckigen Zentralkastell bieten Mannspannenschützen ein gutes Schussfeld auf alles, was sich dem Schiff nähert; auch die Schiffswaffen lassen sich fast beliebig in die Höhe ausrichten. Die Besatzung, die die Waffen bemannt, wird ebenso wie die Paddler, die auf ihren Balkonen an den Wriggrudern arbeiten, durch überhängende Dächer vor Angriffen von oben geschützt. Heute gibt es nur noch wenige Drachendornen auf Thuaras Meeren, und bald wird der Trimar sie ganz verdrängt haben — wenn nicht bald wieder wilde Drachen auftauchen.

Allgemeine Werte:

Takelage: —

Riemen: max. 2 x 110 x 2 [440]

Länge: 50-60 Schritt **Breite:** 10-15 Schritt **Tiefgang:** 2-2,5 Schritt

Schiffsraum: 330-750 Quader [165-375]

Frachtraum: 110-250 Quader

Besatzung: 40 M + 440 R + 1 N + 15-30 G [Q15]

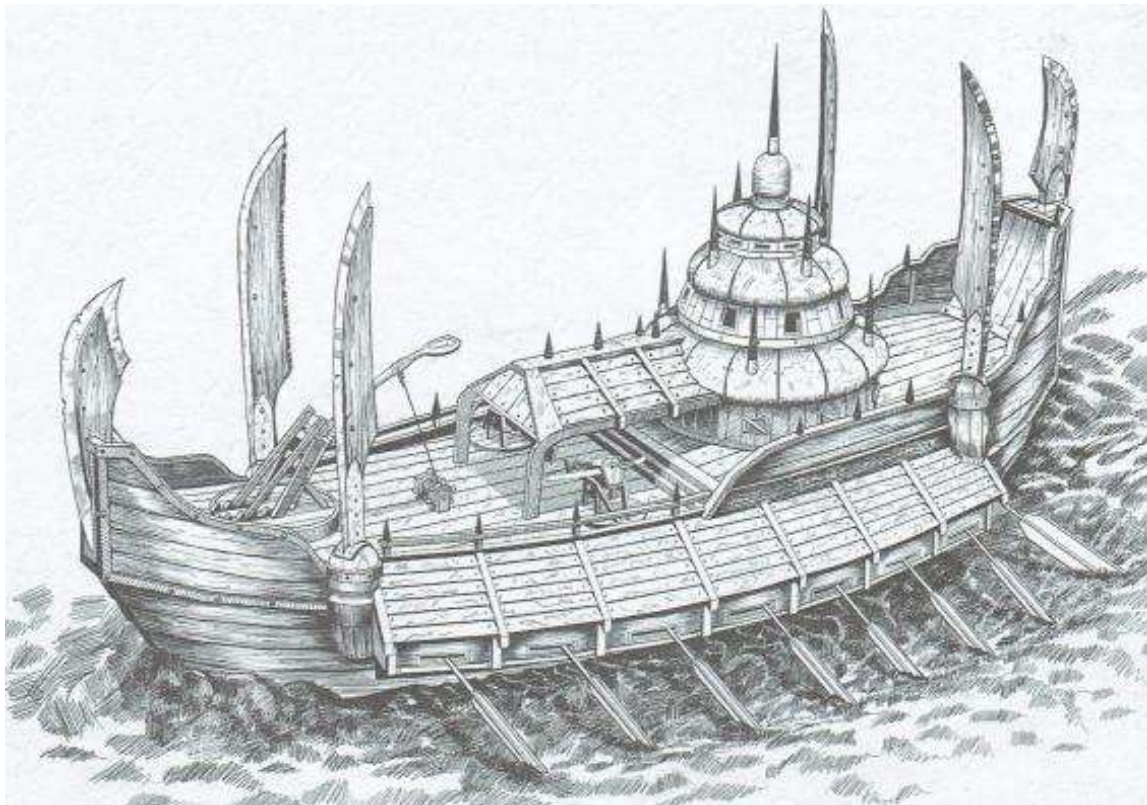
Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 18 **Härte:** 1

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]

Bewaffnung: 1-2 Lanzenschieudern, 1-2 Katapulte



DAS SCHILFSCHIFF AUS MEMONHAB

Das traditionelle Seegefährt Memonhabs entsteht aus den rasch wachsenden Trieben des Steinschilfs. Jene trägt seinen Namen wegen seiner Festigkeit und seiner Beständigkeit gegen Wasser. Ganze Schilffelder werden geerntet, mit einem Gemisch aus Salzen, Tierfäkalien und Fischresten angesetzt und zum Trocknen ausgebreitet. Die nunmehr zähen, steingrauen Pflanzenstrünke werden zu mannslangen, aber nur daumendicken Bündeln geschnürt, aus denen wiederum die Kunst der Halmwinder den Rumpf eines Bootes oder Schiffes formt. So entsteht entweder ein flaches Fischerboot, ein gedrungenes Hausschiff oder eines der selteneren Hochseeschiffe mit oder ohne Ausleger. All diese Schiffe sind ausreichend flexibel, um der Kraft der Wellen kaum Angriffspunkte zu bieten, aber stabil genug, um Paddler, Passagiere und Last zu tragen. Und wenn die Schnürung aus Leder oder gegerbtem Gedärm hält, fährt so ein Schiff mehr als ein Menschenalter lang zur See.

Allgemeine Werte eines kleinen Schilfschiffs:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 10 [20]
Länge: 10-15 Schritt **Breite:** 2-3 Schritt **Tiefgang:** 0,5-1 Schritt
Schiffsraum: 4-15 Quader [2-8] **Frachtraum:** 1-5 Quader
Besatzung: 20 R + 1 N [Q15]
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 14 **Härte:** 0
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

Allgemeine Werte eines mittleren Schilfschiffs:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 25 [50]
Länge: 20-25 Schritt **Breite:** 4-5 Schritt **Tiefgang:** 1-1,5 Schritt
Schiffsraum: 25-60 Quader [13-30] **Frachtraum:** 8-20 Quader
Besatzung: 5 M + 50 R + 1 N [Q15]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 0
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 9 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: —

Allgemeine Werte eines großen Schilfschiffs:

Takelage: — **Riemen:** max. 2 x 80 [160]
Länge: 35-40 Schritt **Breite:** 5-6 Schritt **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt
Schiffsraum: 90-180 Quader [45-90] **Frachtraum:** 30-55 Quader
Besatzung: 10 M + 160 R + 1 N + 10-15 G [Q15]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 0
Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1-2 Speerschleudern, 1-2 Lanzenwerfer

SCHILFSCHIFF

Die *Purpurbelodie*

Über dieses Schilfboot aus dem Archipel Chifru wird erzählt, es sei im Auftrag des Pateshi-Kults von der Hauptstadt Bupathis aufgebrochen, um die Bewohner der Insel Sekal von einer schweren Seuche zu heilen. Unterwegs jedoch erkrankten die Ruderer und starben in rascher Folge, und als das Schiff die Küste erreichte, war niemand mehr an Bord am Leben außer einer menschengroßen Katze. Diese aber sprang an Land und berührte die Kranken in allen Dörfern und Winkeln der Insel und sie gesundeten noch vor Ende des Tages. Fortan wurde die Insel Patosh genannt, die Katze aber sprang zurück auf die Purpurbelodie. Am nächsten Morgen war das Schiff fort, doch wollen es die Fischer zu mancher Purpurnen Stunde auf dem Meer gesehen haben.

Takelage: —

Riemen: 2 x 25 [50]

Länge: 23 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 44 Quader [22]

Frachtraum: 14 Quader

Besatzung: 5 M + 50 R + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4]

Struktur: 14 **Härte:** 0

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Rammen): 9 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: —



LANJARUK, EIN AUSLEGERBOOT AUS LANIA

Lania ist das Reich, in dem die Winde stetig, aber nur selten zerstörerischer Kraft wehen. So wundert es nicht, dass ein Anblick, der in anderen Reichen von großer Seltenheit ist, hier zu den Alltäglichkeiten gehört: Segelschiffe. Nur hier kann auch ein einfacher Fischer es wagen, sich nur mit einem Segel auf die See zu begeben und Hoffnung zu hegen, sein Heim wieder zu erreichen. Das Auslegerboot, die Lanjaruk, ist das traditionelle Schiff der Fischer und Inselhändler. Sein Hauptrumpf ist ursprünglich aus einem Stamm geschlagen, bei großen Schiffen jedoch kielgelegt, der Ausleger stets eine kleinere Version des Rumpfes. Beide sind so verbunden, dass das Fahrzeug etwa zwei Drittel so breit ist wie lang. Auf den Rümpfen ragen zwei Masten empor, die je nach Baumeister senkrecht oder auch nach außen geneigt aufstreben und an den Spitzen mit Seilen verbunden sind. Daran ist, wie an einer Wäscheleine, ein Segel aufgespannt, das je nach Wind in zwei Bahnen aufgezogen werden kann. Wird es nicht benötigt, wird es einfach zur Seite gezogen und an den Masten festgebunden. Die zwischen 8 und 20 Schritt langen Lanjaruks können auch mit Paddeln bewegt werden, sollte der Wind doch ausbleiben. Jede Lanjaruk ist ihrem Zweck angepasst: So trägt der Händler eine besonders große, teils mehrstöckige Plattform zwischen den Rümpfen, der Fischer hingegen zeigt viele Anschlagpunkte für Netze und einen großen Achterbaum für eine Laterne für das Dämmerfischen.

Takelage: II (L1) [30-50]

Länge: 8-20 Schritt **Breite:** 3-8 Schritt (Rumpf 1,5-3 Schritt) **Tiefgang:** 0,3-0,7 Schritt

Schiffsraum: 1-14 Quader [1-7]

Frachtraum: 0,5-9 Quader

Besatzung: 2-10 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4]

Struktur: 14 **Härte:** 0

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

am Wind: —

Bewaffnung: —

Der Geisterfischer

Als die Schwertmeistertochter Shaj aus Fin einst in einem Sturm ins Meer gerissen wurde, fing sie ein junger Fischer aus Yona in seinem Netz ein und zog sie an Bord. Doch er brachte sie nicht nach Hause, noch kehrte er in sein Dorf zurück. Im seichten Meer zwischen Yona und Fin aber sahen Fischer beider Inseln in der Abendbläue immer wieder ein muschelbewachsenes Lanjaruk, dessen seidenes Segel sich geisterhaft im Wind bewegt, und auf dem Hauptrumpf wollen sie zwei nackte Menschen im Liebesspiel gesehen haben.

Takelage: II (L1) [35]

Länge: 14 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt (Rumpf 2,2 Schritt) **Tiefgang:** 0,5 Schritt

Schiffsraum: 8 Quader [4]

Frachtraum: 4,5 Quader

Besatzung: 2 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4]

Struktur: 14 **Härte:** 0

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

am Wind: —

Bewaffnung: —

SEIDENSEGLER AUS LANIA

Ohne Zweifel ist der Seidensegler aus den Werften des NurTan, des Herrschers des Reiches Lania, einer der elegantesten Entwürfe der tharunischen See. Die Kraft des unsteten Windes kann durch bis zu zwei Handvoll Ruderer unterstützt werden. Sein langer, schlanker Rumpf scheint unter dem umgedrehten Dreieckssegel aus Seide nur so über die Wellen zu fliegen, und Schiffe mit lanianischen Handelswaren können in vielen Häfen der Nachbarreiche angetroffen werden. Die Anmut dieser Schiffe wird noch durch die großen Zelte an Deck verstärkt, die aus feinsten Schneckenseide gewoben sind. Diese Schiffe aus lebendigem Holz sind individuell mit Blumen und Blumenornamenten geschmückt, das Holz selbst trägt manchmal sogar Blüten und Früchte — mancher sagt, daran könne man sowohl Alter des Schiffes als auch die Kunst seines Numinai erkennen. Das lebendige Holz nährt sich aus den Opfern, aber auch aus den Abfallprodukten an Bord. Ein Seidensegler trägt stets eine weibliche Galionsfigur, welche die Nanja darstellt, die das Holz gespendet hat. Der Numinai eines solchen Schiffes gilt als mit dieser Statue — und seinem Schiff — mehr als nur sprichwörtlich verheiratet.

Allgemeine Werte:

Takelage: I (D1) [50-80]

Riemen: 2 x 2 — 2 x 4 [4-8]

Länge: 25-40 Schritt **Breite:** 5-7 Schritt **Tiefgang:** 1,5-2 Schritt

Schiffsraum: 60-90 Quader [30-45]

Frachtraum: 40-125 Quader

Besatzung: 10 M + 5-10 R + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 3

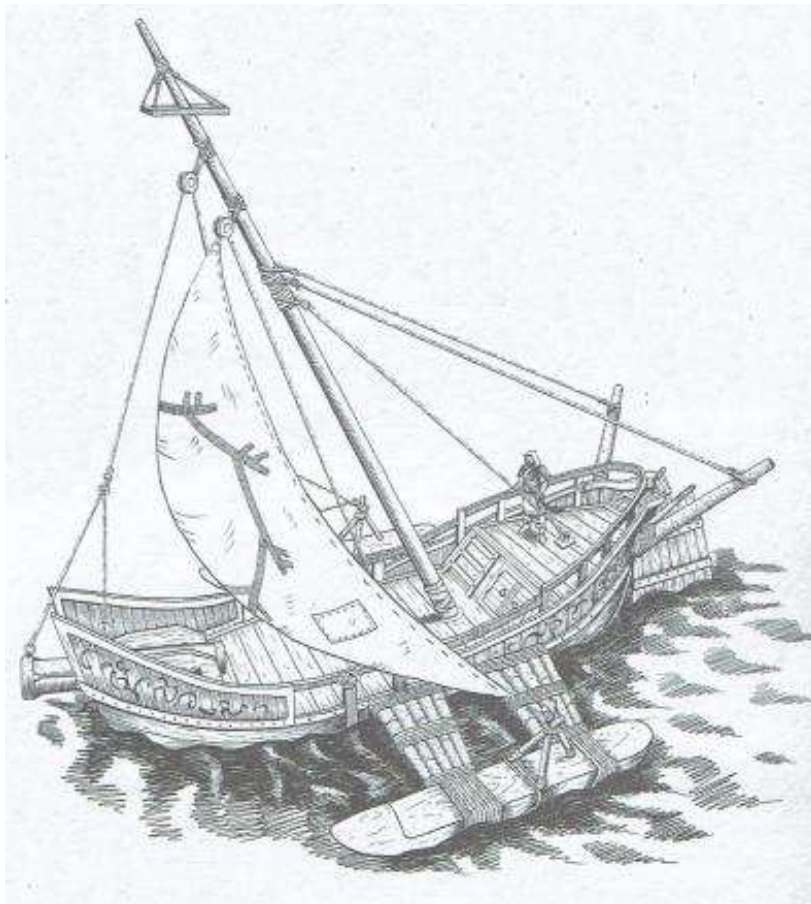
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 3 Meile/Stunde [1]

Bewaffnung: —



NASHAJAN

Die flinken Schiffe des Ordens der Hashajadin des Reiches Hashandra sind viel kleiner und schlanker als jeder Trimar, und obwohl auch sie kleine Ausleger haben, werden diese — abgesehen von den unvermeidlichen Firstlingen — nur in Notfällen durch Paddler bemannt. Aus der Rumpfmittle ragt ein leicht zum Bug geneigter Mast, an dem das dreieckige Segel hängt. Die unteren Ecken sind an den Auslegern angeschlagen. Das Deck hat am Heck eine kleine, eher symbolische Numinai-Plattform, der Rumpf wird von einer Kabine und einem kleinen Laderaum gefüllt. Der Mast erfüllt bei Bedarf einen zweiten Zweck als Lastbaum. Die Numinai der Hashajadin besitzen durchweg mindestens eine, meist mehrere Runen. Diese setzen sie ein, um die Geschwindigkeit nochmals deutlich zu erhöhen.

Allgemeine Werte:

Takelage: I (D1) [40-50]

Länge: 15 Schritt **Breite:** 12 Schritt (Rumpf: 5 Schritt) **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [10-15] **Frachtraum:** 15 Quader

Besatzung: 8 M + 1 N + 5 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Donnerrohr (leicht)

Die Kilmakar

Das Botschaftsschiff unter dem Kommando des Hashajadin Shi Dakamada ist das neueste Hashajan-Schiff des Ulams. Numinai ist der aus Cora Cora stammende Ribit Ribit, der als Meister im Umgang mit einem Wasser- und einem Luft-Runenstein gilt. Das Donnerrohr am Bug unterstreicht den Machtanspruch des Ulams selbst in entlegenen Teilen des Reiches und verhindert obendrein, dass sich Piraten oder die Gegner des Ulam der Segeltechnik bemächtigen.

Takelage: I (D1) [45]

Länge: 15 Schritt **Breite:** 12 Schritt (Rumpf: 5 Schritt) **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [15] **Frachtraum:** 15 Quader

Besatzung: 8 M + 1 N + 5 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Donnerrohr (leicht)

FERN- UND TUCHSEGLER AUS THUARA

Das Schiff besteht aus einem ausladenden Rumpf mit viel Frachtraum, einem einfachen, kurzen Lakensegel und einem geschlossenen Oberdeck. An Bug und Heck ragen Plattformen fast vier Schritt hoch auf, am Heck befindet sich auch das Steuerruder. Vor dem Heckaufbau erhebt sich oft ein weiterer, niedrigerer Aufbau, der Quartiere enthält. Der Tuchsegler ist sehr seetüchtig, verzichtet auf Paddel und Ruder, und trägt fast nie Waffen. Der größere Fernregler weiß sich seiner Haut zu wehren, und ist auch voll beladen ein verhältnismäßig schnelles Schiff— wenn er sich nicht auf seine Ruderer verlassen muss.

Allgemeine Werte eines Tuchseglers:

Takelage: I (L1) [40]

Länge: 10-12 Schritt **Breite:** 2,5-3 Schritt **Tiefgang:** 1-1,2 Schritt

Schiffsraum: 8-14 Quader [4-7] **Frachtraum:** 5-10 Quader

Besatzung: 10 M + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

Bewaffnung: —

Allgemeine Werte eines Fernseglers:

Takelage: I (L1) [60]

Länge: 15-18 Schritt **Breite:** 3-4 Schritt **Tiefgang:** 1-1,5 Schritt

Schiffsraum: 15-36 Quader [8-18] **Frachtraum:** 8-18 Quader

Besatzung: 15 M + 10-20 R + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 5 Meile/Stunde [2]

Bewaffnung: 1-2 Speerschleudern

Die Naaj Hibun

Die kleinen Tuchsegler aus Thuara tragen stets denselben Namen wie ihre Numinai. Naaj Hibuns Auftrag führte das Schiff mit seinem gelb-weiß gestreiften Segeltuch von Halvalu im Archipel juvhalu bis in den hashandrischen Hafen Garkia — und das nur mit vier Mann Besatzung! Die in ihrer Obhut reisende Kymanai Inaj Ateem hat reges Interesse an den angeblich auf der Insel Japen unternommenen Experimenten mit Riesenechsen, eine Kyrnakunst, die bisher nur in Thuara bekannt ist. Dass zwei Frauen eine so gefährvolle Reise auf sich nehmen, sorgt im rückständigen Hashandra allein schon für großes Erstaunen.

Takelage: I (L1) [40]

Länge: 10 Schritt **Breite:** 2,5 Schritt **Tiefgang:** 1 Schritt

Schiffsraum: 8 Quader [4] **Frachtraum:** 5 Quader

Besatzung: 4 M + 1 N [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

Bewaffnung: —

DER SEGELKATAMAR

Dieses Schiff ist den wahrhaft Mächtigen vorbehalten, weshalb auch ein großer Teil der Mannschaft aus Dienern und anderen Berufsgruppen besteht, die man eher an einem Hof vermutet. Nur sehr selten erblickt man den gewaltigen Doppelrumpf mit den palastartigen Aufbauten und der hoch aufragenden Bug- und Heckzier. Auf jedem Rumpf befindet sich ein Mast; zwischen diesen ist ein kolossales Trapezsegel gespannt, das die Zeichen des Besitzers trägt. Die wenigsten Tharuner können verlässlich Zeugnis von der Kampfkraft und der Seetauglichkeit dieser Giganten ablegen, sind diese Schiffe doch kaum außerhalb des Inneren Reiches anzutreffen.

Allgemeine Werte eines Segelkatamar:

Takelage: II (Tz1) [150]

Länge: 60-120 Schritt **Breite:** 30-40 Schritt **Tiefgang:** 3-5 Schritt

Schiffsraum: 1.200-6.000 Quader [600-3.000] **Frachtraum:** 800-4.000 Quader

Besatzung: 100-200 M + 1 N + 50-100 G [Q15]

Beweglichkeit: Sehr niedrig [1] **Struktur:** 18 **Härte:** 3

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1-2 Katapult, 1-2 Donnerrohre (schwer)

Die Göttliches Gesetz

Der Segelkatamar ist das Flaggschiff der Richterflotte des Tharuns und fährt zumeist unter dem Kommando Hakun Farooq Mirsugis, der als Shin-Makar des Tharunsrichters bis in die Äußeren Reiche reist, um das Gesetz des Tharun zu vollstrecken. Die hohe Geschwindigkeit und Bewaffnung — Donnerrohre, Lanzenwerfer und eine stattliche Zahl von Bogenschützen — machen die Göttliches Gesetz zu einer kaum bezwingbaren Macht, mal abgesehen von der Tatsache, dass kaum ein Herrscher es wagen würde, gegen ein Schiff unter dem Segelbanner des Tharun vorzugehen.

Takelage: II (Tz1) [150]

Länge: 110 Schritt **Breite:** 38 Schritt **Tiefgang:** 4,7 Schritt

Schiffsraum: 5.200 Quader [2.600] **Frachtraum:** 3.600 Quader

Besatzung: 180 M + 1 N + 120 G [Q15]

Beweglichkeit: Sehr niedrig [1] **Struktur:** 18 **Härte:** 3

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

Bewaffnung: 4 Lanzenwerfer, 2 Katapulte, 3 Donnerrohre (schwer)

MEERESDIWEN

Das häufigste Segelschiff des Inneren Reiches Tharun ist leicht zu erkennen am hohen, schlanken Bannersegel unmittelbar vor der Numinai-Plattform am Heck und am über die ganze Rumpfbreite hoch aufragenden Bugschild, dessen Panzerung das Schiff seinen Namen verdankt. Der Aufbau am Heck mit der Numinai-Plattform steht weit über das Kielende über und bildet ein zusätzliches Deck mehrere Schritt über dem Wasser. Als Kriegs- und Reiseschiff verwandt, verlässt sich der Meeresdiwen nicht nur auf sein Segel, sondern auch auf Wriggruder, die von den balkonartig überhängenden Schiffsseiten ins Meer getaucht werden. Bugkastell und das ansteigende Heck bieten Platz für Quartiere und Waffen, Fracht wird im Rumpf befördert. Ein Lastgeschirr, das anstelle des Bannersegels am leicht nach vorne geneigten Mast aufgezogen werden kann, hilft bei der Beladung.

Takelage: I (B1) [100] **Riemen:** 2 x 10 — 2 x 15 [20-30]

Länge: 60-85 Schritt **Breite:** 12-15 Schritt **Tiefgang:** 4-6 Schritt

Schiffsraum: 960-2.550 Quader [480-1.275] **Frachtraum:** 400-1.100 Quader

Besatzung: 20-30 M + 20-30 R + 1 N + 40-80 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 3

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1-2 Lanzenwerfer, 1-2 Schwirrer, 1-2 Lanzenschleudern oder Rotaroi

Die Blüte von Niral

Das Bannersegel dieses Meeresdiwen zeigt die purpurne Blüte des Herrscherhauses von Niral, in dessen Auftrag das Kriegsschiff unermüdlich durch den Archipel kreuzt, um die Handelswege zu schützen. Die Piratenschiffe der Algenhruz sind chancenlos gegen den stählernen Bug. Wenn dem Numinai das Rammmanöver gelingt, gehen die unterlegenen Holzschiffe knirschend zu Bruch.

Takelage: I (B1) [100] **Riemen:** 2 x 12 [24]

Länge: 72 Schritt **Breite:** 13 Schritt **Tiefgang:** 4,6 Schritt

Schiffsraum: 1.500 Quader [750] **Frachtraum:** 640 Quader

Besatzung: 22 M + 24 R + 1 N + 70 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 3

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

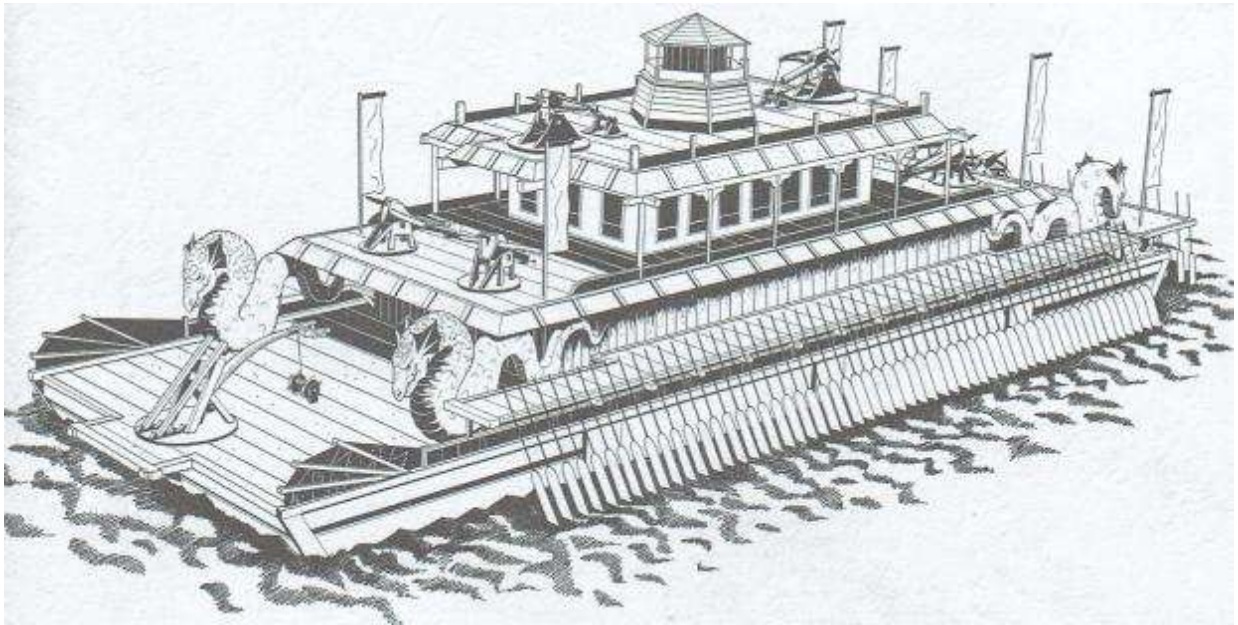
mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: —

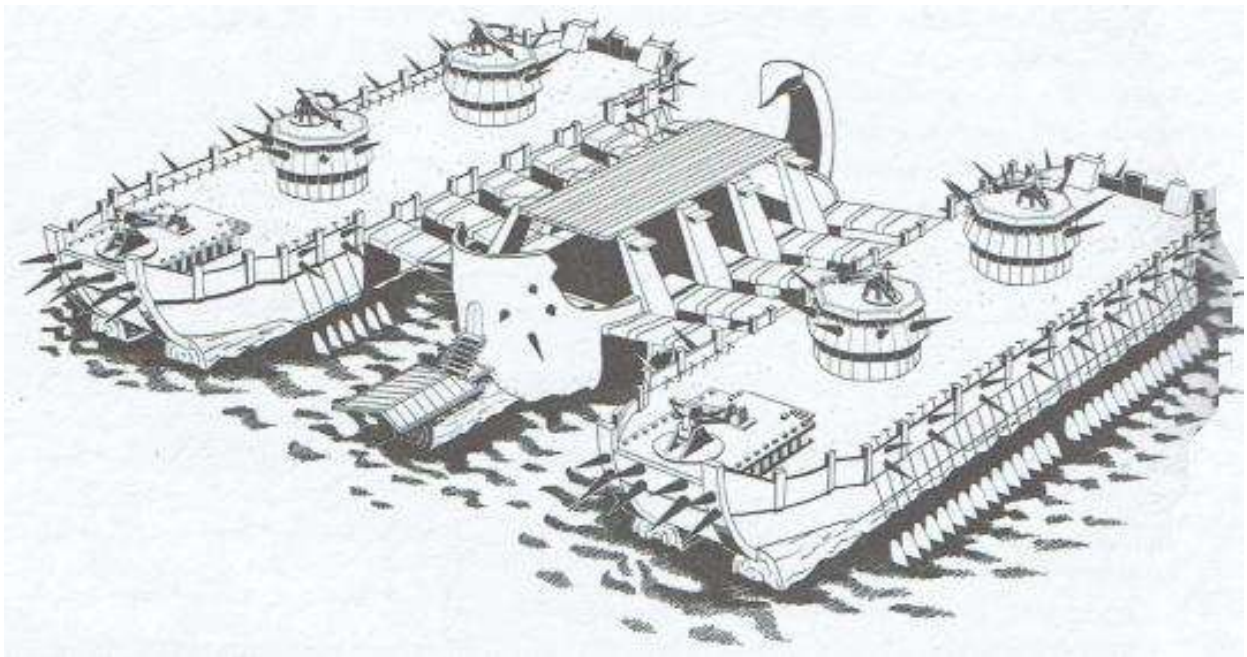
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 Lanzenwerfer, 2 Schwirrer, 1 Rotaroi

DIVERSE THARUNISCHE SCHIFFE

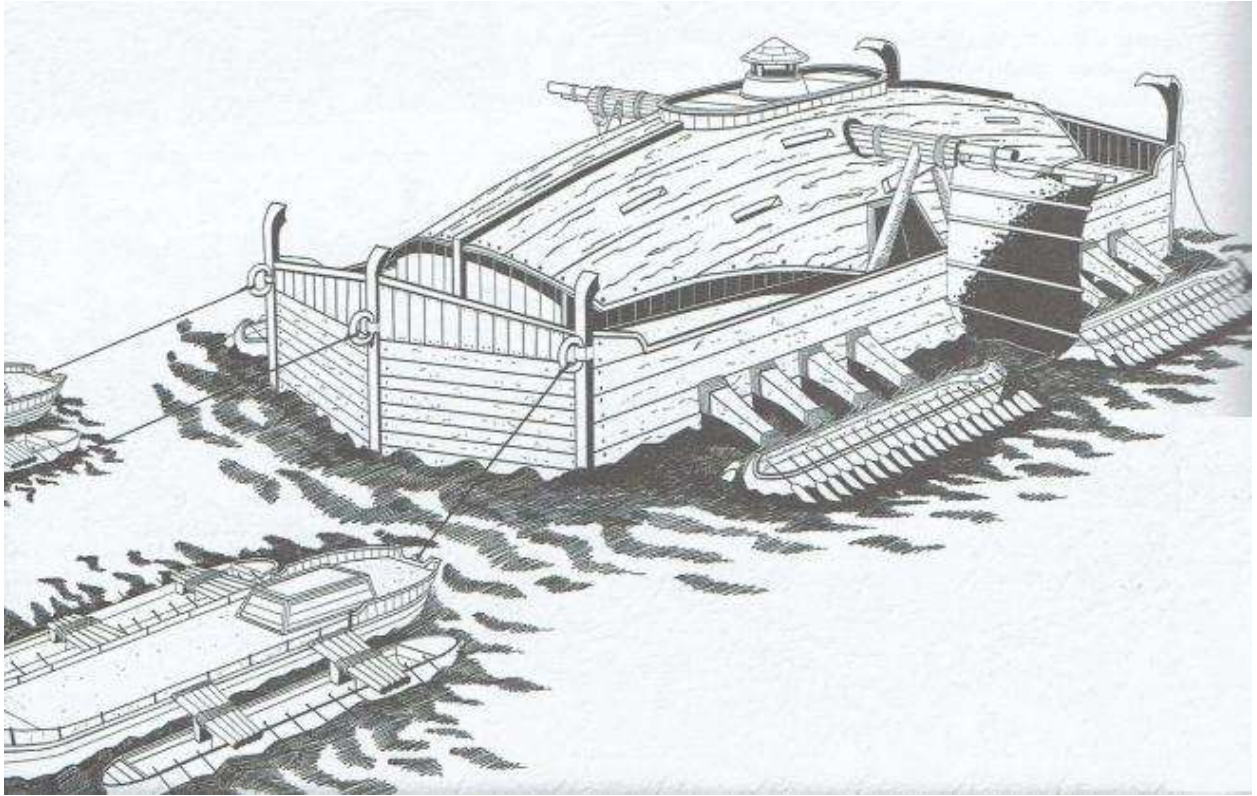


Ruderbarke

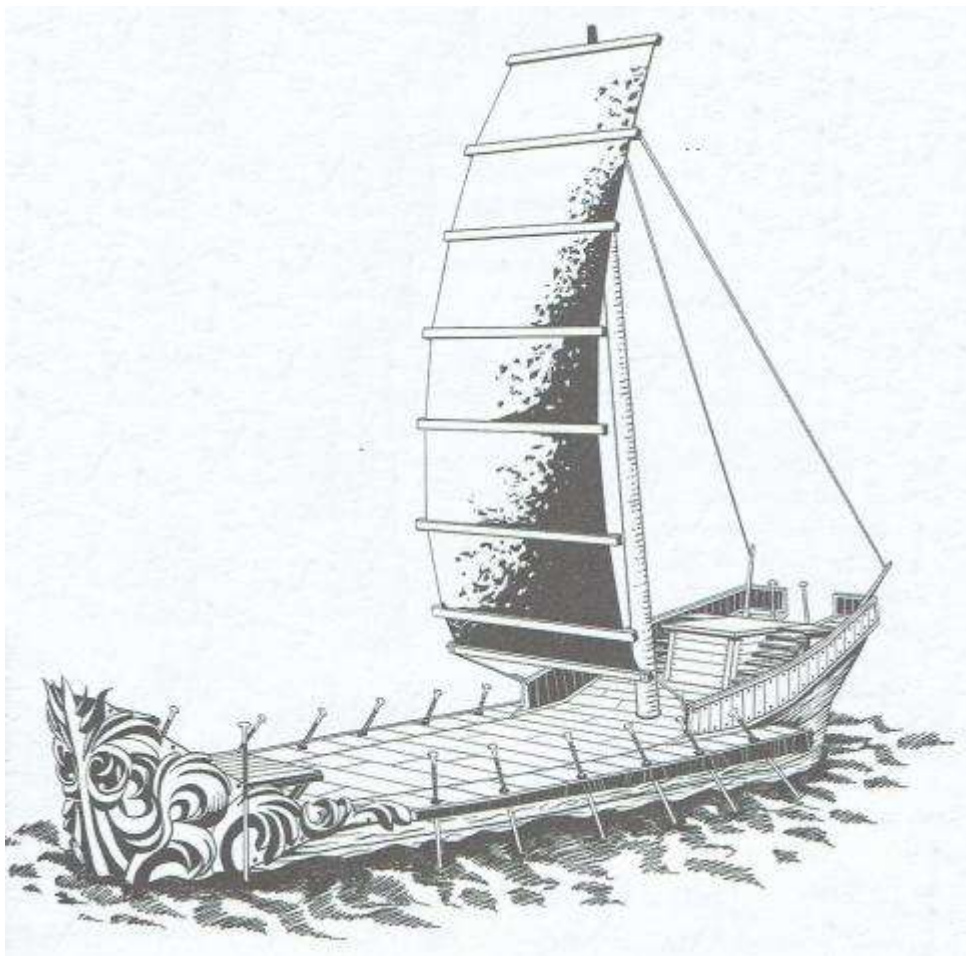


Dreibaum

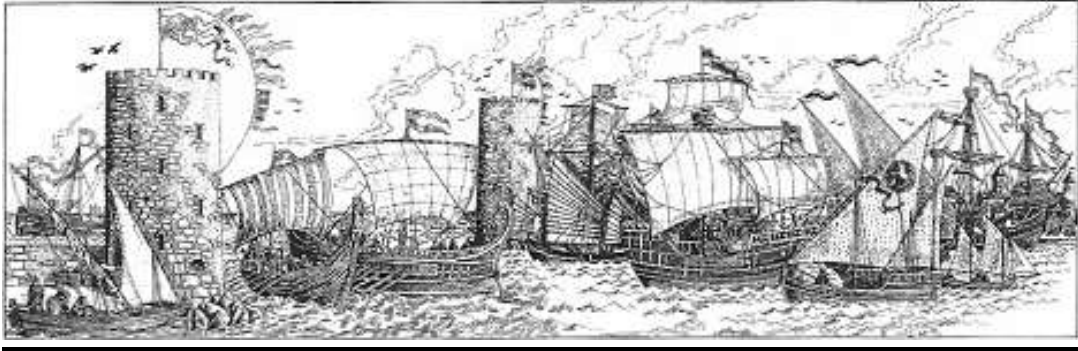
DIVERSE THARUNISCHE SCHIFFE - FORTSETZUNG



Reichswanderer



Meeresdiwan



INOFFIZIELLER TEIL





Die *Gullen Drakkar*, Repräsentations- und Staatsotta Thorwals

Die *Gullen Drakkar* ist ein Repräsentationsschiff als Zeichen der Macht und des Reichtums Thorwals und untersteht als solches dem obersten Hetman der Hetleute. Dieses Schiff weist eine Länge von 50 Schritt auf und ist mit je 35 Rudern auf jeder Seite als Besatzung eines der größten Langschiffe. Die Bordwände sind mit Ornamenten aus Goldblech beschlagen, den Vordersteven zierte ein mächtiger geschnitzter und vergoldeter Drachenkopf, während der Achtersteven zu einem Drachenschweif ausgearbeitet ist. Die Griffe von Rudern und Steuerruder sind mit Einlegearbeiten aus feinstem Seetigerbein verziert, die Ruderbänke aus edlem Mahagoni gefertigt. Im Hochbord stecken mit goldenen Ornamenten beschlagene Rundschilde, die von den Heldentaten ihrer Träger künden. Für den Obersten Hetmann hat man mittschiffs ein Podest mit einem thronähnlichen Sessel errichtet, der bei gutem Wetter mit edlen Fellen bedeckt ist. Auf dem blauen Segel prangt der weiße, wellenumkränzte Pottwal - Zeichen Swafnirs und das Symbol der Obersten Hetleute. Bemannt wird das Schiff von Kriegern der Hetskari. Ein Lurenbläser steht bereit, Signal zu geben, wenn das Schiff in einen Hafen einläuft. Das schwere, Goldbeschlagene Schiff ist kaum für den Kampf geeignet, sondern dient allein der Repräsentation, weshalb es stets von mindestens zwei kleineren Kampfschiffen begleitet wird.

Takelage: I (R1) [55]

Riemen: 2x35 [70]

Länge: 50 Schritt **Breite:** 9,7 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 324 Quader [162] **Frachtraum:** 216 Quader

Besatzung: 120 M [Q18]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 32.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 16 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: keine



Die *Moghulia*, Prunktrieme Araniens

Die Macht und der Glanz des aranischen Königshauses werden zur See von einer verschwenderisch mit Goldornamenten geschmückten, überlangen Trieme repräsentiert: der königlich Aranischen Prunktrieme *Moghulia*. Selbst die Geschütze, allesamt auf dem "Dach" untergebracht damit die Bedienungsmannschaften nicht den hochrangigen Gästen im Weg sind (und umgekehrt...) sind auf das Kostbarste verziert. Ein Dienst an Bord dieses Schiffes gilt als große Ehre - selbst die Rojer sind geachtete Mannschaftsmitglieder die voller Stolz Ihre Aufgabe auf diesem guldernen, schwimmendem Palast versehen.

Takelage: I (R1) [55]

Riemen: 6x28 [168]

Länge: 52,8 Schritt **Breite:** 7,4 Schritt **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 521 Quader [260]

Frachtraum: 175 Quader

Besatzung: 40 M + 168 R + 52 G + 50 S [Q16, R:Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde[1]

am Wind: 0 Meilen/Stunde [0]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus,
6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 6 Hornissen



Die *Horadan von Rethis*, Prunkgaleasse der Zyklopeninseln

Was wäre das Inselkönigreich der Zyklopeninseln ohne ein würdiges Staatsschiff? Diese ungestellte Frage kommt Dank der *Horadan von Rethis*, einer prunkvollen Galeasse benannt nach dem ersten König der Zyklopeninseln, gar nicht erst auf. Die leuchtend blauen Segel mit dem darauf befindlichen goldenen Auge heben sich deutlich von dem hellen Rumpf aus Tiik-Took-Holz ab. Auch ansonsten wurden viele Goldornamente und vergoldete Figuren sowie Gläserne Fenster, ja sogar eine Gläserne Fensterwand im Heck, verwendet. Selbstverständlich spiegelt auch das innere des Schiffes Glanz und Reichtum der Zyklopeninseln wieder.

Takelage: III (H1, H1, H1) [130]

Riemen: 6x35 [210]

Länge: 58,6 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 527 Quader [263] **Frachtraum:** 175 Quader

Besatzung: 40 M + 210 R + 50 G + 50 S [Q16, R:Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 62.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 2 überschwere Rotzen voraus, 1 Harpun-Aal voraus, 2 überschwere Rotzen achteraus, 12 Hornissen



Die *Corapia*, Prunktrireme Chorhops

Die kleine Stadt Chorhop verfügt zwar über eine weit gerühmte Werft für Galeeren (vor allem Biremen und Triremen alter Bauart), aber über keine nennenswerte Flotte. Doch Repräsentation zählt auch in Chorhop viel, deshalb besitzt der Patriarch von Chorhop, Zeforika, natürlich eine Prunkgaleere, das 300-Rojer-Schiff *Corapia*. Doch hat das luxuriöse Schiff bisher den Hafen erst dreimal verlassen, wobei es beim ersten Mal wegen seiner Prunküberfrachtung fast gekentert wäre.

Die hohe See überlässt man auch bei der Repräsentation gerne den Mengbillern und so wird das Schiff meist nur im Hafen bemannt. Das kommt auch sehr dem Sicherheitsbedürfnis des Patriarchen nach. Immerhin leisten zwei schwer bestückte Batterietürme bisher gute Dienste, den Hafen einigermaßen ruhig und feindfrei zu halten.

Takelage: II (R1, R1) [95]

Riemen: 6x25x2 [150]

Länge: 53,7 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 4,2 Schritt

Schiffsraum: 570 Quader [352]

Frachtraum: 190 Quader

Besatzung: 30 M + 300 R + 65 G + 25 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 52.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

am Wind: 0 Meilen/Stunde [0]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus (Bug). 1 Bock voraus (Vordertrutz),
4 schwere Aale (2 pro Breitseite), 6 Hornissen



Die Kaiserstolz, Prunk- und Staatsgaleasse des Mittelreiches

Die Entscheidung ein Prunk-Staatsschiff zu bauen fiel im Mittelreich sehr schnell. Doch damit begannen erst langwierige Diskussionen: Was für ein Schiff sollte es sein? Eine Galeere, in Anlehnung an die große Galeerenflotte? Oder eines der modernen Segelschiffe? Nach Langwierigen Diskussionen (und eifrigem Politik- und Machtgeschacher) fiel die Entscheidung: In Anerkennung für das wohl berühmteste Schiff des Mittelreiches, die *Seeadler von Beilunk*, sollte es eine Galeasse werden. Zudem vereinte die Galeasse die Eigenschaften von Galeeren und Segelschiffen in sich und repräsentiert somit auch die Mittelreichische Flotte in Ihrer Gesamtheit. Nachdem diese Entscheidung gefällt war ging der Bau recht zügig voran, war man sich doch einig: Nicht nur sollte das Schiff mit Abstand das größte in den Reichsflotten werden, auch kam für die Verzierungen und den Innenausbau nur das beste und teuerste in Frage was denk- und umsetzbar war. Das Ergebnis davon ist nun die *Kaiserstolz*, die Prunkgaleasse der Garethher Kaiser.

Takelage: III (H1, H1, H1) [135] **Riemen:** 6x40 [240]

Länge: 59 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3,35 Schritt

Schiffsraum: 593 Quader [296] **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 70 M + 240 R + 90 G + 50 S [Q16, R:Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 70.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

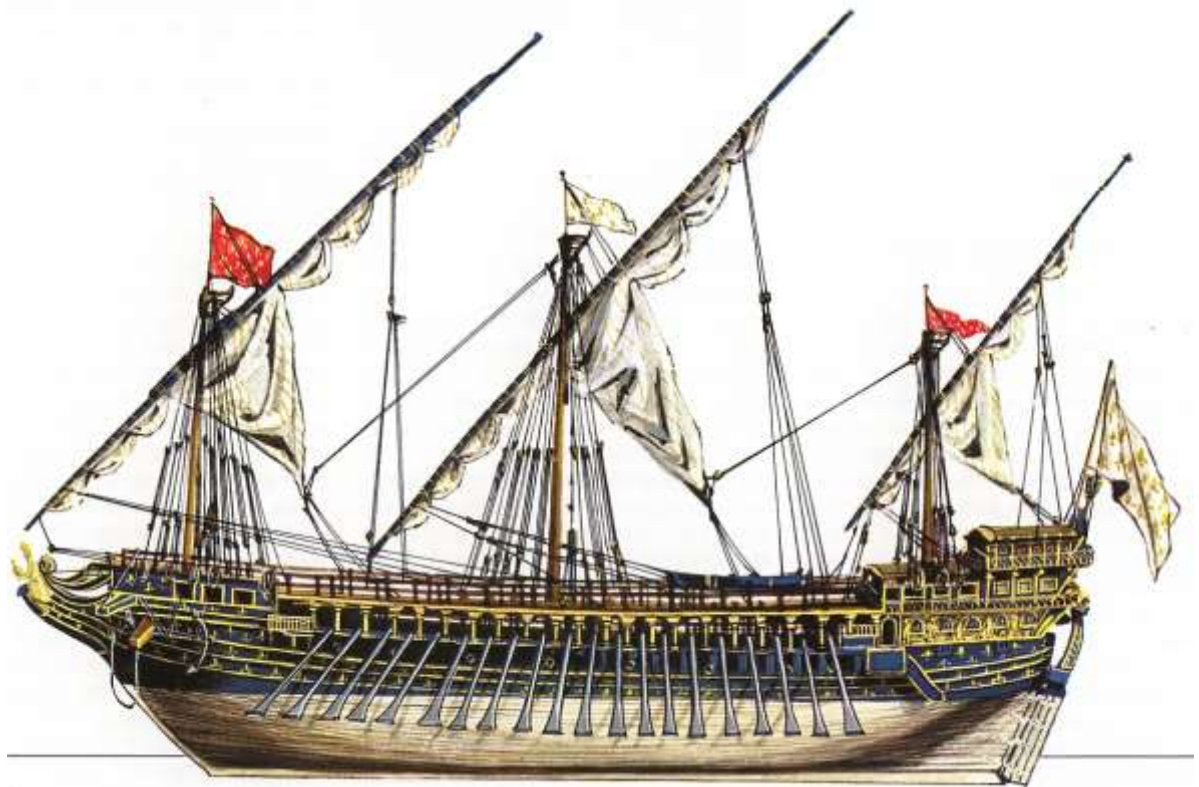
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 2 überschwere Rotzen voraus, 1 schwerer Bock voraus (Vorderdeck),
4 überschwere Rotzen (jeweils 2), 2 schwere Aale achterauss,
12 Hornissen



Die *Horasion*, Repräsentations- und Staatsschivone des Horasreiches

Es entspricht der Horasischen Gesellschaft sich zu Präsentieren. Die Königschivonen mögen mächtige und - für Kriegsschiffe - prächtig verzierte Schilfe sein. Doch war es nur eine Frage der Zeit bis der Wunsch nach einem reinen Staats- und Repräsentationsschiff immer größer wird. Die Antwort darauf ist die *Horasion*, eine auf das Kostbarste konstruierte und verzierte große Schivone. Und eine wahrlich Majestätische Antwort ist dieses Schiff! Selbst der Steineichene Rumpf ist aufwendig mit Schnitzereien und Ornamenten aus Goldblech verziert. Eingedenk der zugedachten Aufgabe als Repräsentationsschiff wurden nur edelste Materialien wie Rosenholz, Mohagoni, Elfenbein, Gold, Silber und Orichalcum für den Bau und die Verzierungen verwendet. Ein Luxus der sich bei der Ausstattung fortsetzt: kristallene Kronleuchter, Tulamidische Teppiche, Brokatstoffe, feinsten Atlas aus dem fernen Güldenland Unauer Porzellan und andere Kostbarkeiten aus allen Ländern von den eisigen Höhen des Nordens bis hin zu den Mitternächtlichen Dschungelwäldern.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H2, S1) [350]

Länge: 48,3 Schritt **Breite:** 14,5 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 1140 Quader [570] **Frachtraum:** 760 Quader

Besatzung: 160 M + 80 G + 50 S [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

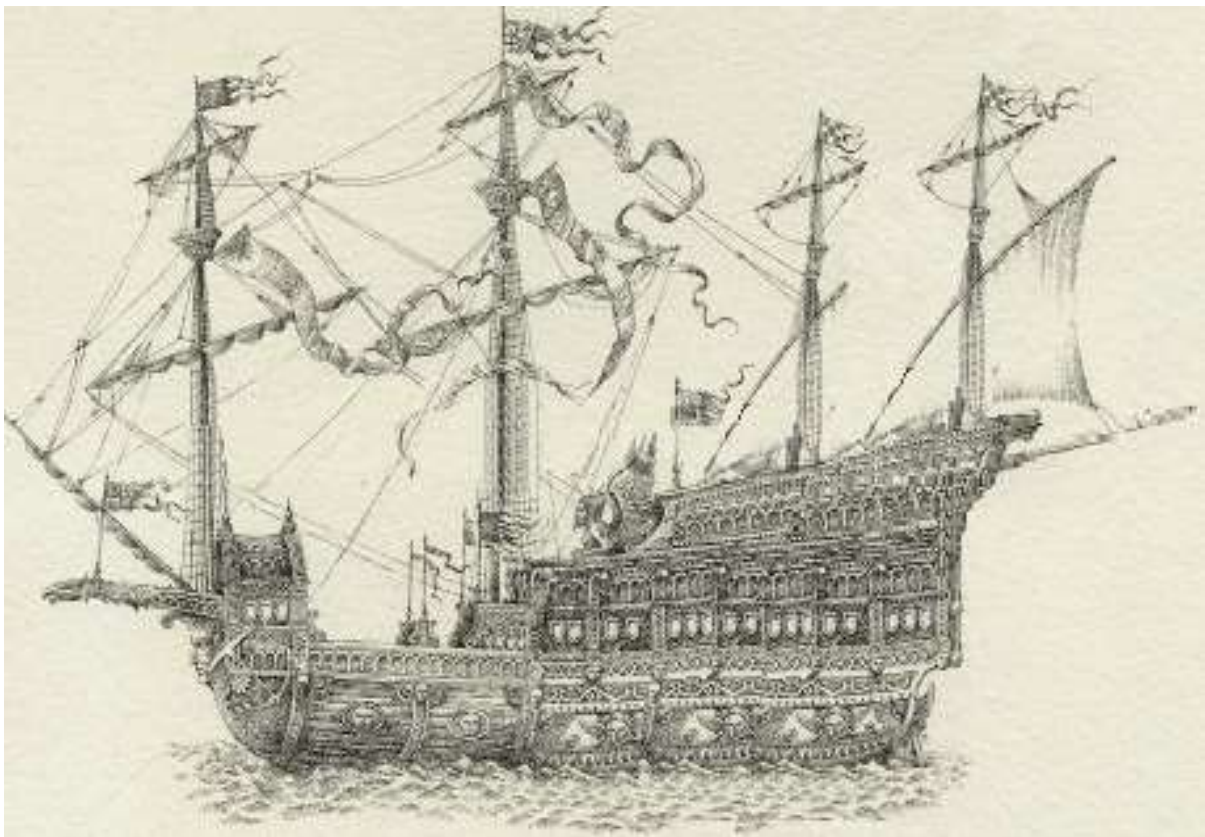
Preis: ca. 145.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere Aale achteraus, 6 schwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 10 Hornissen



Die *Qemát*, Staatsschiff des Káhet ni Kemi

Wie vieles das, die auf Ihre Privatsphäre bedachten, Kemi betrifft so überrascht auch das Staatsschiff des Káhet ni Kemi, die *Qemát*. Für Ihre Größe ist das Schiff erstaunlich schnell und Beweglich. Sie weist von den Segeln bis hin zum bronzenen Rammsporn sämtliche Eigenschaften einer Galeasse auf. Dies verdankt das Schiff neben der beeindruckenden Leistung seiner Erbauer vor allem der Verwendung des leichten, sehr schwimmfähigen Tiik-Tok-Holzes. Besticht der äußere Zierrat des Schiffes vor allem durch die Verwendung kostbarster Materialien, so braucht das innere in keinerlei Hinsicht einen Vergleich mit einem Palast an Land zu scheuen.

Takelage: III (R1, R1, R1) [160]

Riemen: 6x42 [252]

Länge: 59,9 Schritt **Breite:** 14,7 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 1320 Quader [660]

Frachtraum: 440 Quader

Besatzung: 50 M + 252 R + 64 G + 100 S [Q17, R:Q16]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 150.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

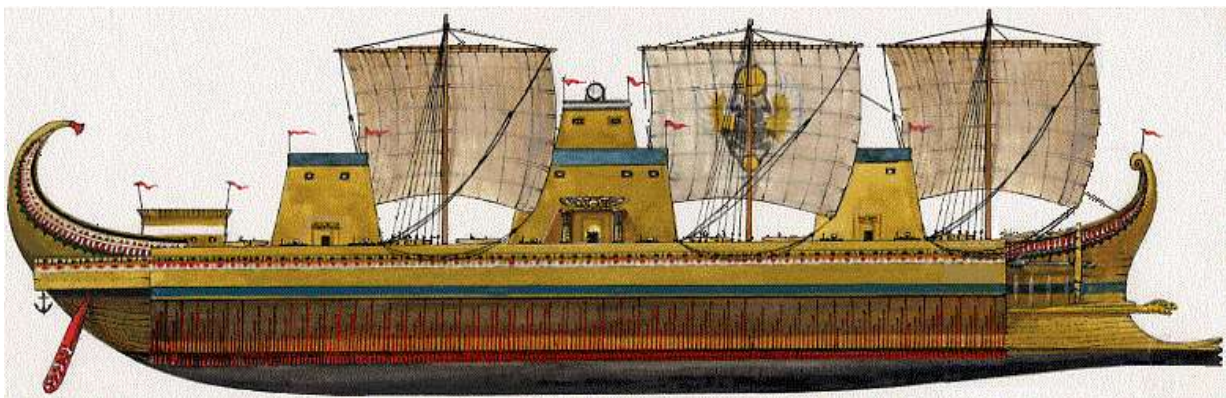
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (2 SR): 15 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 2 leichte Böcke (drehbar, Türme), 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 mittelschwere Rotzen achters, 16 Hornissen



Die Ka'har, 8-mastige königliche Zedrakke Maraskans

Die Ka'har, das maraskanische Prunkschiff, hat gleich mehrfach für Aufsehen gesorgt als es gesehen wurde. Zunächst durch seine pure Existenz: hatte doch kaum jemand geahnt und noch weniger gewusst das die Maraskaner ein solches Schiff in Ihrem Besitz haben. Doch auch Ihre wahrhaft gigantischen Ausmaße wissen zu beeindrucken: an gleich Acht Masten führt dieses Schiff jeweils eines seiner großen "Drachen-"Segel, dazu eine unvergleichliche Rumpflänge von über 70 Schritt. Mit seinen hölzernen, Palastartigen Aufbauten ist dieses Schiff ein würdiger Vertreter des Maraskanischen Königshauses - und ein beeindruckender Beweis für die maraskanische Schiffbaukunst.

Takelage: VIII (Z1, Z1, Z1, Z1, Z1, Z1, Z1, Z1) [420]

Länge: 73,9 Schritt **Breite:** 12,3 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 1364 Quader [682]

Frachtraum: 910 Quader

Besatzung: 220 M + 40 G + 40 S [Q16]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 14 **Härte:** 1

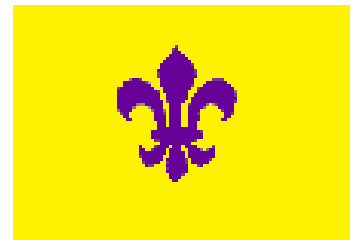
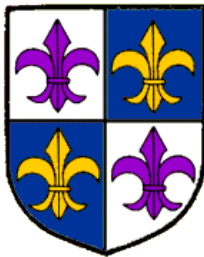
Preis: ca. 150.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 20 Hornissen



Die *Imperatrix Meridiana*, Prunkschiff Al'Anfas

Lange Zeit hatte Al'Anfa "nur" ein Flaggschiff. Zu gut erinnerte man sich an den sehr kostspieligen Misserfolg mit der *Stolz von Al'Anfa*. Doch irgendwann konnte und wollte man nicht mehr ignorieren das man eine der größten Seemächte - und im Selbstverständnis der Herrscher des Südens - war aber kein Schiff hatte das deutlich die Herrlichkeit des Imperiums versinnbildlichte. So machten sich irgendwann einige der besten Schiffsbaumeister Al'Anfas im Auftrag des Patriarchen daran diesen Umstand zu bereinigen. Dabei sollte auf höchste Weisung beachtet werden: Das Schiff mußte eines der größten der (bekannten) Welt sein. Die Geschwindigkeit sollte nicht zu niedrig sein, durfte aber ruhig langsamer als andere sein. Besser entspannt als überhastet reisen, so die Devise. Es sollte einzig der Repräsentation dienen - für Schutz würden Begleitschiffe sorgen. Zu guter Letzt sollte es all die Pracht und Herrlichkeit der Perle des Südens Verkörpern. Das Ergebnis all dieser Vorgaben ist die *Imperatrix Meridiana*. Unbewaffnet, für die Reise auf die Kraft der Ruderer angewiesen und mit allem erdenklichem Luxus versehen ist diese überlange Trireme das Sinnbild für den Reichtum und die Lebensweise der Mächtigen in Al'Anfa.

Takelage: I (R1) [60]

Riemen: 6x35x2 [210]

Länge: 59,7 Schritt **Breite:** 16,6 Schritt **Tiefgang:** 4,95 Schritt

Schiffsraum: 1635 Quader [817] **Frachtraum:** 545 Quader

Besatzung: 55 M + 420 R + 100 S [Q17, R:Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 210.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

am Wind: 0 Meilen/Stunde [0]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (2 SR): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine



Einen deutlichen Kontrast zu den Ihren eher Schlichten Militärschiffen stellt das Repräsentationsschiff der Bornlande dar: Steineichenrumpf, Mohagoni-Innenausbau, Ornamente aus Silber und Zwergengold(Rotgold), Kostbare Schnitzereien und Einlegearbeiten (Seetigerbein, Perlmutter, etc.), verglaste Bullaugen. Im Inneren wird der Luxuriöse Charakter beibehalten: Teppiche, Kronleuchter, Silbergespinst- und Brokatstoffe - All das bietet die *Fortitudo*. Zur Gemütlichkeit einer Reise trägt neben der Ausgestaltung auch die Vielfalt der Räume bei die beinahe vergessen lassen das Man sich an Bord eines Schiffes befindet. So stehen zwei Badekammern, mehrere Salons, eine Bibliothek und vieles mehr zur Verfügung.

Bewaffnung: 8 leichte Rotzen (4+4, drehbar), 16 Hornissen



Die Wogenrenner

Die *Wogenrenner* ist ein kleines Langschiff von zwanzig Schritt Länge und vier Schritt Breite. Sie bietet Platz für 30 Ruderer. Die Planken des schmalen Rumpfes sind in Klinkerbauweise angebracht und mit geteerten Wurzelfasern abgedichtet. Das eisblau und weiß gestreifte Segel der Wogenrenner und der geschnitzte, grimmige Eisbärkopf - eine ungewöhnliche Zierde für eine Otta - der den Vordersteven schmückt, sind an allen Küsten Thorwals bekannt. Bei Windstille oder Sturm können Segel samt Rah schnell eingeholt und auf zwei Gabelstützen vor und hinter dem Mastbaum abgelegt werden. Das Leben an Bord spielt sich auf engstem Raum ab, es gibt kein Unterdeck, in dem man es sich bei Regen und Unwetter bequem machen könnte. Zum Rudern nimmt man auf seiner Seekiste Platz. Gegen widriges Wetter schützt lediglich eine große Plane, die als Zelt aufgespannt werden kann. In die oberste Plankenreihe hängt man die bemalten Rundschilder; andere Waffen, Proviant und Schiffsausrüstung sind an Deck verstaut.

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2x15 [30]

Länge: 20 Schritt **Breite:** 4 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 30 Quader [15] **Frachtraum:** 10 Quader

Besatzung: 32 M [Q17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 21 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: keine



Die *Sturmtrotzer*

Bei der *Sturmtrotzer* handelt es sich um ein Drachenschiff mittlerer Größe. Sie ist aus feuerfester Steineiche erbaut und hat seit ihrer Kiellegung schon so manchem Sturm getrotzt. Unter den beiden Ottas der Rangold-Ottajasko ist sie die größere. Ihr Schwesternschiff *Stromzwinger* läuft unter achtzehn Riemen pro Seite, wodurch sie wendiger, aber auch langsamer als die *Sturmtrotzer* ist. Erbauer und erster Kapitän war Rangold Garheldsson, den man in Muryt Rangold den Späten nennt. Der Enkel des Gründers der Rangold-Ottajasko gelangte als Weggefährte von Tronde Torbensson, Jurgas Vater, zu großem Ruhm. Er war es, der den Grundstein für die Treue legte, die heute Torben Swafnildsson und die Seinen mit Jurga verbindet. Wenn der weit verbreitete Aberglaube stimmt, dass jedes Schiff einen eigenen Charakter hat, dann ist die *Sturmtrotzer* streitlustig und stur. Viele ihrer Matrosen schwören eifrige Eide, dass das Schiff seinen eigenen Kopf habe, den es oft genug durchsetze. Dieser Kopf, so heißt es, ist auf Ärger aus: Sei es, dass das Ruder blockiert, das Segel nicht rechtzeitig eingeholt werden kann oder dass eine plötzliche Strömung den Schiffsrumpf erfasst: Beim Versuch, sich aus einem drohenden Gefecht zurückzuziehen, geht überraschend häufig etwas schief. Auf einem anderen Blatt steht jedoch, dass kein Thorwaler gerne zusieht, wie eine Gelegenheit für Kampfesmut und Heldentaten ungenutzt an ihm vorüberzieht. Darum lässt sich nur schwer beurteilen, wie viel ‚Eigensinn‘ des Schiffes wahr und wie viel gelogen ist.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2 x 22 [44]

Länge: 29,5 Schritt

Breite: 5,0 Schritt

Tiefgang: 1,3 Schritt

Schiffsraum: 52 Quader [26]

Frachtraum: 22 Quader

Besatzung: 48 [Q 16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16, Härte 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen / Stunde [5]

mit raumem Wind: 20 Meilen / Stunde [7]

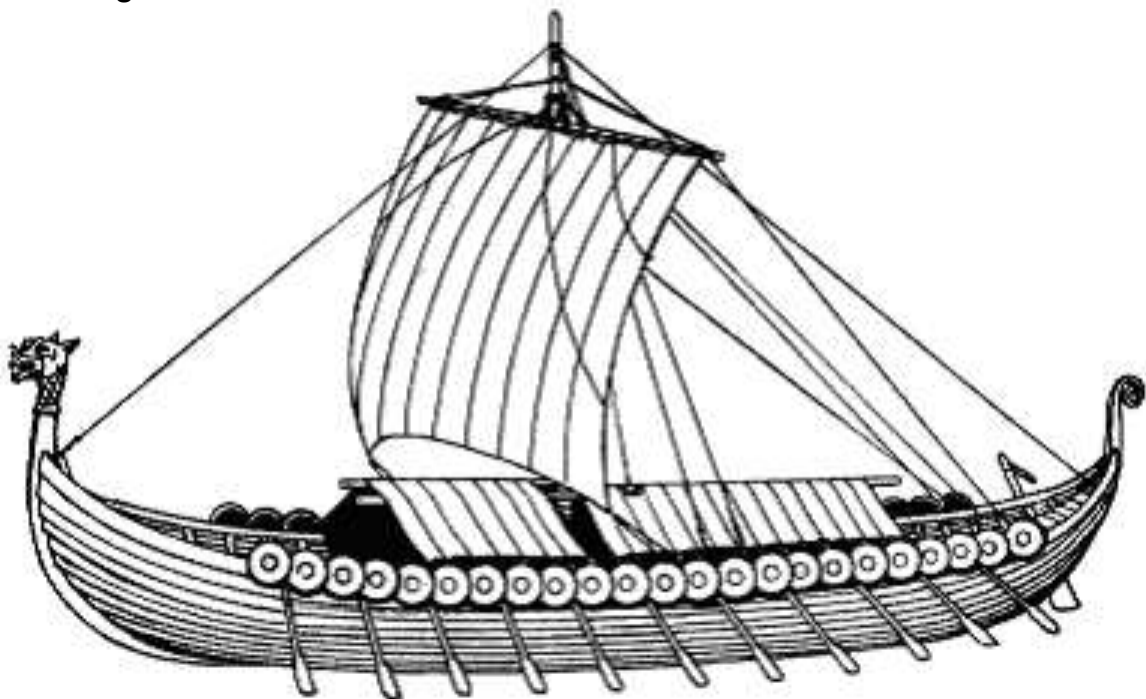
am Wind: 8 Meilen / Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen / Stunde [3]

gerudert (Rammen): 17 Meilen / Stunde [6]

Preis: 2.500 Dukaten

Bewaffnung: keine



OTTA

Die Rouvensgröndir

Die *Rouvensgröndir* ist eine Otta im Besitz von einigen Friedlosen Piraten. Sehr ungewöhnlich für eine Otta sind die an Bord gebrachten Waffen. Die Harpun-Aale dienen vor allem dazu ein zu kaperndes Schiff zu harpunieren und so an einer Flucht zu hindern während die Hornissen die Gegner vor dem Enterangriff dezimieren.

Takelage: I (R1)[50]

Riemen: 2x20 [40]

Länge: 28,4 Schritt **Breite:** 5,8 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 54 Quader [27]

Frachtraum: 27 Quader

Besatzung: 46 M [Q 17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 4.800 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

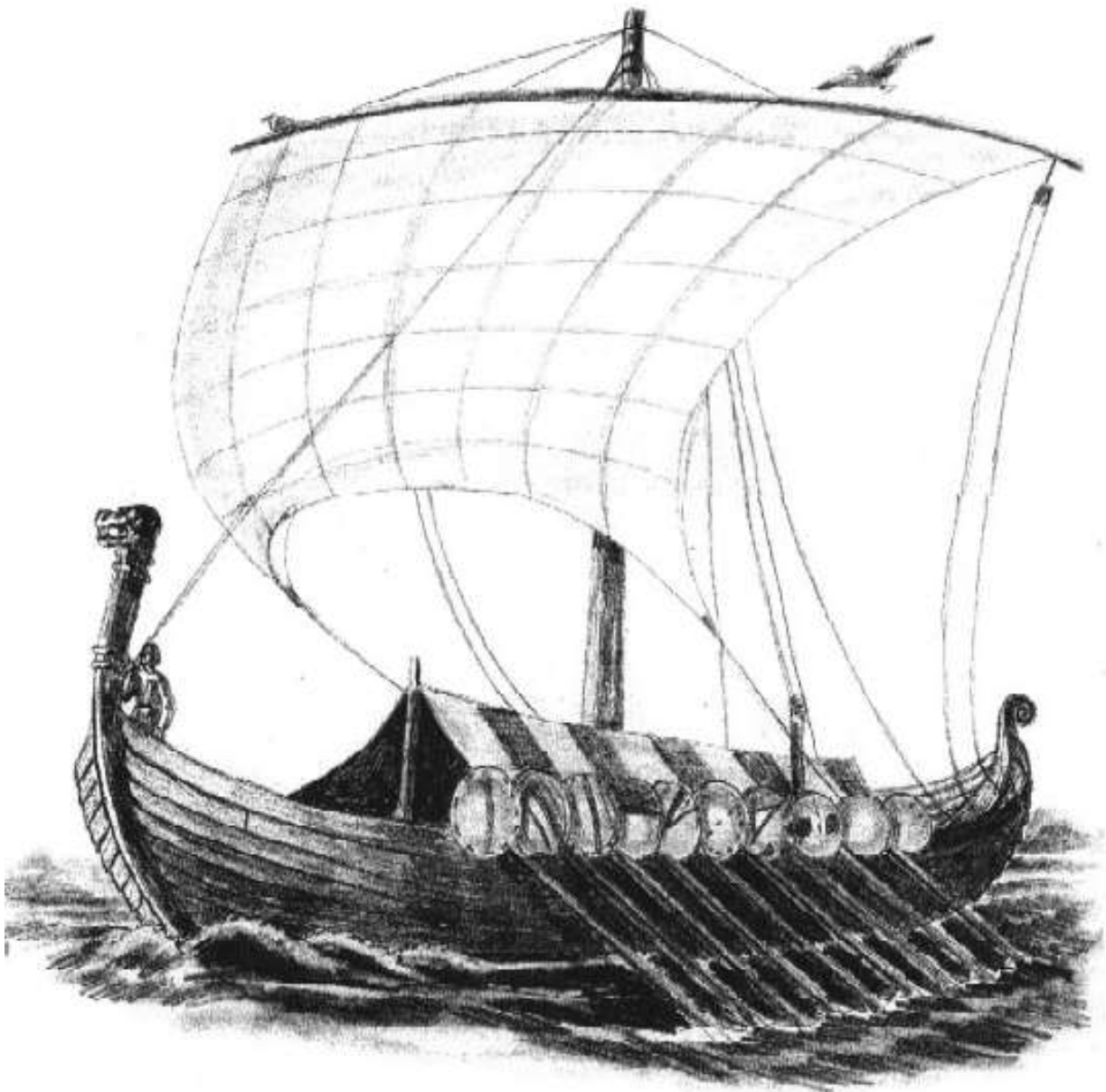
mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 6 schwere Harpun-Aale (je 3 pro Breitseite), 2 Hornissen



Die Wulfsson und die Swansdottir

Die beiden kleinen Ottas sind baugleich und wurden im Jahr 1023 BF im Swanfjord bei Olport gebaut. Maßgeblich am Bau beteiligt war Eirik Lobrockson, der auch für die geschnitzten Wolfs- und Schwanenköpfe am Bug der Schiffe verantwortlich war. Mit diesen Schiffen traten die Thorwaler aus Ivarrs alter Heimat die lange Fahrt nach Abrizabad an. Die Schiffe verfügen momentan über keinerlei Geschütze, sind aber äußerst wendig. Das Kommando der Swansdottir führt Idun Oddleifsdotter, die Wulfsson wurde von Eirik Lobrockson befehligt, das Schiff lief aber bei der vorübergehenden Flucht der Thorwaler aus Abrizabad auf ein Riff und sank.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x15 [30]

Länge: 22 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 66 Quader [33] **Frachtraum:** 22 Quader

Besatzung: 30-40 M [Q16]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

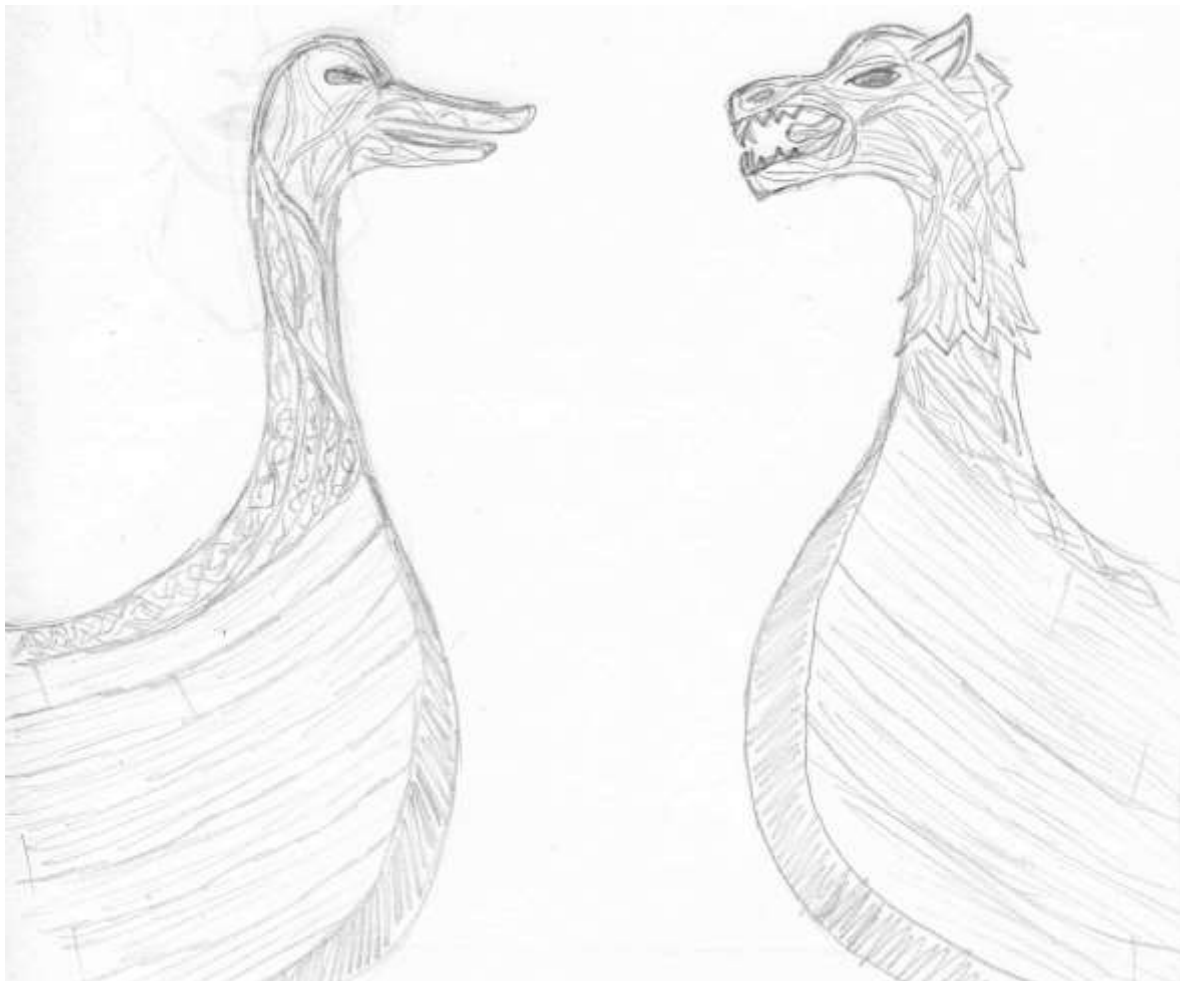
mit rauem Wind: 20 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: keine



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

Die *Dragenswinge*

Die Otta *Dragenswinge* ist sehr alt und traditionsreich. Bereits in der fünften Generation wird sie von Klippenschiffern genutzt und bildet ihren Lebensmittelpunkt. Damals, in der wilden Zeit, wurden mit ihr Kaper- und Raubfahrten unternommen, doch heute dient sie gänzlich der Versorgung und dem Handel der Klippenschiffer. Die Otta ist einfach konstruiert. Die Mannschaft lebt und arbeitet auf einem Deck direkt in Wind und Wetter der Meere. Als Ruderbänke dienen Seemannskisten. Die *Dragenswinge* hat am Bug einen Drachenkopf in blauen und grünen Tönen, der am Heck mit einer Schnecke in denselben Farben wieder aufgenommen wird. Die Schilde sind nicht fest an Bord montiert, sondern sind Eigentum des jeweiligen Seemanns oder Kriegers. Am Heck ist der Platz des Steuermanns, der das althergebrachte Ruder bedient. Die *Dragenswinge* ist schon alt und hat lange keinen Kampf mehr gesehen, ist aber in ausgezeichnetem Zustand, da die Klippenschiffer sie wie ein Kleinod pflegen. Die Segelfarbe ist das traditionelle Blau-weiß.

Takelage: I (R1)[50]

Riemen: 2x16 [32]

Länge: 24,0 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 80 Quader [26]

Frachtraum: 38 Quader

Besatzung: 34 M [Q 17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 4.800 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: keine



Die Veidimader

Die *Veidimader* wurde vor drei Jahren von der Donnerwogen-Ottajasko auf der Insel Serreka in den Olportsteinen gebaut. Sie ist vom Kiel bis zur Mastspitze ein Kaperschiff mit dem Wulfgrimm, der Hetmann der friedlosen Sippe, das Gebiet um die Olportsteine unsicher macht. In den letzten beiden Hungerjahren hat die Otta viel Blut gesehen, was ihr den Beinamen „Blutige Jägerin“ eingebracht hat. Dabei ist sie für den kundigen Betrachter der thorwalschen Schiffsbaukunst eine wahre Schönheit. Vom Vorder- bis zum Achtersteven zieht sich eine sanft geschwungene Bordwand, die durch dunkle und rote Schilde verstärkt wird. Sie liegt seicht im Wasser, was sie außerordentlich schnell macht. Der Mast hält ein großes auffälliges Segel in den Farben schwarz und rot. In so mancher Hafenschenke kann man Geschichten darüber hören, dass der Tod selbst auf diesem Schiff mitfährt. Die Vorder- und Achtersteven sind mit rötlichen Tönen bemalt und zeigen einen beißenden Schlangenkopf.

Takelage: I (R1) [55]

Riemen: 2x22 [44]

Länge: 35,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 140 Quader [26]

Frachtraum: 66 Quader

Besatzung: 44 M [Q 18]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: 4.800 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 19 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: keine



Die *Narwal*

Die *Narwal* ist eine ältere, kleine Knorr. An den Bug ist ihr Namenssymbol gemalt: eine fischartige Kreatur mit langem Stoßzahn, der wie das Horn eines Einhorns anmutet. Bei nicht allzu rauer See können auf einem flachen Stein an Deck einfache Speisen gekocht werden. Der einzige Mast kann abgenommen und auf, aus dem Kiel ragenden, Masthalterungen gelagert werden. Zum Schutz bei schlechtem Wetter wird eine Zeltplane über eine an den Masthalterungen gespannte Leine gehängt. Dennoch ist eine Reise auf einer Knorre bei Regen und rauer See eine recht unkomfortable Angelegenheit. Kapitän der *Narwal* ist Torvald Einardson. Seine Mannschaft besteht gewöhnlich aus seinen zwei Söhnen Baldar und Nils sowie 5 weiteren Personen, die völlig ausreichen, um das Schiff auch bei längeren Fahrten zu bemannen. Jede kompakte Ladung, von der sich Torvald lohnenden Profit verspricht, kann unter den leicht entfernbaren Decksplanken untergebracht werden. Mit Vorliebe werden zahlende Passagiere an Bord genommen. Die *Narwal* kann 20 Fahrgäste aufnehmen, auch wenn ein solches Gedränge nicht gerade für eine bequeme Reise sorgt. Eine Arbeitspassage ist normalerweise zu einem verminderten Preis möglich, wobei der Nachlass je nach der Erfahrung des Passagiers variiert. Auch voll zahlende Passagiere müssen manchmal Hilfe leisten. Wenn es gilt, einem Piratenschiff zu entkommen oder bei einem Sturm den nächsten Hafen sicher zu erreichen, wird von jedem erwartet, dass er seinen Mann steht. Jeder, der sich weigert, hochgeborene Damen vielleicht ausgeschlossen, läuft Gefahr, über Bord geworfen zu werden, um das Schiff von unnötigem Ballast zu befreien. Auf See wird jede Verweigerung eines Befehls des Kapitäns als Meuterei aufgefasst. Bei schwerer See werden die Passagiere auch dazu eingeteilt, Wasser zu schöpfen.

Takelage: I (R1) [35]**Riemen:** 2x2 [4]**Länge:** 14 Schritt **Breite:** 3,5 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt**Schiffsraum:** 15 Quader [7]**Frachtraum:** 10 Quader**Besatzung:** 8 M [Q15]**Beweglichkeit:** mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1**Preis:** ca. 1.000 Dukaten**Geschwindigkeit vor dem Wind:** 9 Meilen/Stunde [3]**mit rauem Wind:** 13 Meilen/Stunde [4]**am Wind:** 6 Meilen/Stunde [2]**gerudert (Marsch):** 5 Meilen/Stunde [2]**Bewaffnung:** keine**Die *Fenrisbraut***

Den Namen *Fenrisbraut*, ein einmastiges thorwalsches Handelsschiff mit Rahsegel, hat das Schiff daher, dass den Bug ein großer, hölzerner Wolf ziert.

Takelage: I (R1) [35]**Riemen:** 2x2 [4]**Länge:** 15 Schritt **Breite:** 4,0 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt**Schiffsraum:** 20 Quader [10]**Frachtraum:** 12 Quader**Besatzung:** 7 M [Q14]**Beweglichkeit:** mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1**Preis:** ca. 1.000 Dukaten**Geschwindigkeit vor dem Wind:** 8 Meilen/Stunde [3]**mit rauem Wind:** 13 Meilen/Stunde [4]**am Wind:** 5 Meilen/Stunde [2]**gerudert (Marsch):** 5 Meilen/Stunde [2]**Bewaffnung:** keine

Die *Salzagunde*

Die *Salzagunde* ist eine Knorre. Diese dickbäuchigen Segler eignen sich gut für den Küstenhandel, denn sie verfügen über einen geringen Tiefgang und können daher die meisten Gewässer befahren. Auf dem Großen Fluss kommt sie bis hinauf nach Elenvina. Dieser Eigenschaft ist es zu verdanken, dass Kapitän Falbian Sampenfurt nach Ausbruch des Krieges unter die Schmuggler ging und mit der *Salzagunde* Waffen an die Nordmarken liefert. Noch bis heute hat er gute Kontakte zu Renegaten, die er nach wie vor beliefert. Vor dem Krieg nutzte der kühne Nostrier das Schiff für den Walfang. Wegen ihres niedrigen Tiefgangs kann die *Salzagunde* gut in küstennahen, flachen Gewässern jagen, wo andere Schiffe beidrehen müssen, um nicht auf Grund zu laufen. Der Bug des Schiffes wird vom Harpun-Aal *Walspießer* beherrscht. Dieses imposante Schiffsgeschütz, das als schwerer Aal eingestuft werden kann, war einst unter dem Namen Wurmspießer ein von Zwergen konstruiertes Geschützt zur Bekämpfung von Drachen. Es verschießt drei Schritt lange Harpunen

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 16,2 Schritt

Breite: 5,4 Schritt

Tiefgang: 1,1 Schritt

Schiffsraum: 32 Quader [16]

Frachtraum: 18 Quader

Besatzung: 8 M + 8 G [Q 15]

Beweglichkeit: mittel [3] Struktur: 15, Härte 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen / Stunde [3]

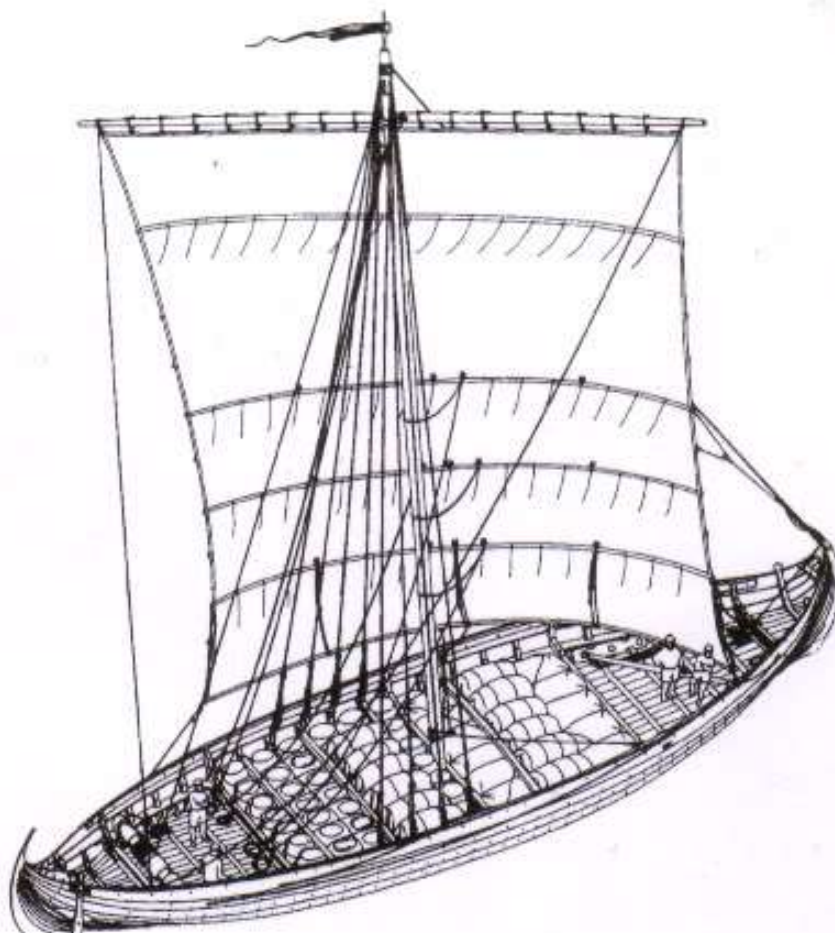
mit raumem Wind: 14 Meilen / Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen / Stunde [2]

gerudert (Marsch): 4 Meilen / Stunde [1]

Preis: 2.500 D (ohne Bewaffnung)

Bewaffnung: 1 schwerer Aal *Walspießer* voraus



BIREME

Die *Wanderfalke*

Die *Wanderfalke* ist eine klassische Al'Anfaner Bireme. Bei Ihrer Konstruktion des Kriegsschiffes hat man der reinen Geschwindigkeit Vorrang vor allen anderen Aspekten gegeben. Das zeigt sich auch in der Wahl des Baumaterials: nicht das kriegsschiffen weit verbreitete Steineichenholz sondern das besonders schnell schwimmende Tiik-Tok-Holz kam hier zum Einsatz. Das Helle Holz wurde extra in Pech gelegt damit die Planken dennoch ein für Al'Anfa passenderes Schwarz haben. Dadurch ist die *Wanderfalke* jedoch nicht sehr seetüchtig. Deshalb neigt der Kapitän dazu nahe bei den Küstenlinien zu bleiben. Die hohe Rammgeschwindigkeit der Bireme und ihre außergewöhnliche Wendigkeit machen es zu einem gefürchteten Raubfisch der Küstengewässer. Für seine Größe ist das Schiff erstaunlich gut bewaffnet. Zwei Ballistas sind auf dem Oberdeck aufgestellt, eine im Bug und eine auf dem kleinen Achterkastell. Der Zugang zum niedrigeren Deck ist über die abnehmbaren Deckbretter in der Mitte des Schiffs. Die Planken sitzen lose auf dem Rahmen und werden häufig während gutem Wetter entfernt, das öffnet das Unterdeck zum Oberdeck hin.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 4x15 [60]

Länge: 22,8 Schritt **Breite:** 3,1 Schritt **Tiefgang:** 0,8 Schritt

Schiffsraum: 19 Quader [10]

Frachtraum: 6 Quader

Besatzung: 10 M + 60 R [Q12, R:Q10]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 leichte Ballista voraus (Bug), 1 leichte Ballista achteraus (Heck)

Die *Keine Rückkehr*

Die *Keine Rückkehr* ist eine überlange Gefangenenbireme aus Mengbilla und trägt ihren Namen zurecht: bislang ist noch niemand, der einmal per Urteil auf die Ruderbänke der Galeere Schiffs geschickt wurde kehrte Lebend von diesen zurück. Kennzeichnend für die Bireme sind der Rammsporn der in einen Drachenkopf mit blutbeflecktem Maul ausläuft sowie der etwa 4,5 Schritt hohe Kampfturm rund um den havenisch getakelten Mast.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 4x15 [60]

Länge: 39,6 Schritt **Breite:** 6,1 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt

Schiffsraum: 105 Quader [50]

Frachtraum: 35 Quader

Besatzung: 12 M + 60 R [Q13, R:Q10]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: keine

BIREME

Die Seepeitsche

Die *Seepeitsche* ist eine schnelle und wendige Bireme. Sie ist sehr lang gebaut, dabei jedoch recht schmal. Das entspricht auch den Wünschen des Auftraggebers, der ein Schiff "lang, schmal und ebenso schnell wie eine Peitschenschnur" haben wollte. Sein Besitzer ist Pokallos, einer der mächtigsten Al'Anfaner Sklavenhändler. Der von seinem Volk der Brilliantzwerge geächtete Pokallos war dermaßen zufrieden, als er das Schiff auf der Werft begutachtete, dass er sich kurzerhand für den späteren Namen der Bireme, *Seepeitsche*, entschied. Daraufhin hat Pokallos das Schiff aufwendig veredeln lassen. So überwiegen an Deck kostbare Hölzer (Mohagoni) und Gold. Zudem wurde auf dem Achterdeck ein ebenso aufwändiger wie kostbarer Zeltaufsatz für den Eigner errichtet.

Takelage: I (R1) [50] **Riemen:** 4x22 [88]
Länge: 38,0 Schritt **Breite:** 5,2 Schritt **Tiefgang:** 1,9 Schritt
Schiffsraum: 125 Quader [65] **Frachtraum:** 40 Quader
Besatzung: 15 M + 88 R + 10 S [Q17, R:Q15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1
Preis: ca. 11.000 Dukaten + Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
 mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
 am Wind: 1 Meilen/Stunde
 gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]
 Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 1 Hornisse (Bug)

Die Ruf des Ozeans

Die *Ruf des Ozeans* ist eine sehr große Bireme. Genau genommen ist sie sogar die größte Bireme in der Flotte Sylla's. Die Besatzungsmitglieder und auch die Ruderer sind, wie für Sylla üblich, Freie und keine Sklaven. Sie teilen alle den brennenden Hass von Kapitän Arkos Seatamer auf Piraten und sind hoffnungsvoll, Efferds Wohlwollen und auch einige mehr derische Belohnungen zu verdienen, indem sie dem Kapitän gut dienen. Das Schiff ist frisch aus der Werft und die Mannschaft ist voller Erwartungen, was vor ihnen liegt.

Takelage: I (R1) [45] **Riemen:** 4x30 [120]
Länge: 39,6 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 1,8 Schritt
Schiffsraum: 180 Quader [90] **Frachtraum:** 60 Quader
Besatzung: 20 M + 120 R + 20 G + 10 S [Q15, R:Q13]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1
Preis: ca. 12.000 Dukaten + Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
 mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
 am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]
 gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
 Gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 1 leichter Bock voraus, 2 schwere Aale Achteraus

Die Mut von Belintar

Die *Mut von Belintar* ist eine der Kriegsgaleeren von Al'Anfa. Das Schiff war einmal ein Teil der eigenen Flotte des Patriarchen, ein Ehre auf die Kapitän Oddon und der Rest der Mannschaft sehr stolz sind. Es ist aus diesem Grund das sich der Kapitän auch nur den kleinen Umbauvorschlägen oder auch nur einen etwas andersfarbigen Anstrich im Innenraum rigoros widersetzt. Eine weitere Besonderheit des Schiffes ist sein Holz: Im Gegensatz zu den allermeisten Kriegsschiffen ist das Schiff aus dem leichten Tiik-Tok-Holz gefertigt und mit einem schwarzen Lack aus Orazallösung gegen den Bohrmuschelbefall (und für die Optik) gefertigt. Dadurch gehört das Schiff aber auch trotz des einzelnen, umlegbaren Mastes den schnellsten der gesamten Flotte.

Die *Mut von Belintar* ist in Port Corrad stationiert, daher patrouilliert es regelmäßig die Gewässer des Selemgrunds und gelegentlich die seewärtigen Inseln der Echsensümpfe. Kapitän Oddon Dang-Lansson und viele der aktuellen Besatzungsmitglieder haben an Bord gedient als das Schiff noch unter dem Banner des Patriarch fuhr. Die wenigen anderen Besatzungsmitglieder sind Verwandte von ehemaligen Besatzungsmitgliedern. Das Schiff dient als Flaggschiff aller im Norden stationierten Einheiten. Deswegen hat Kapitän Oddon mehr Verantwortung und Macht in der restlichen Flotte als irgend ein anderer Kapitän. Auch berichtet er direkt Großadmiral in Al'Anfa - sehr zum Missfallen des Herrschers von Port Corrad.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 4x15 [60]

Länge: 21,1 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 0,8 Schritt

Schiffsraum: 76 Quader [17]

Frachtraum: 25 Quader

Besatzung: 10 M + 60 R + 30 G + 25 S [Q17, R:Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 11 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 25 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Drachenzunge voraus, 2 leichte Aale (1 pro Plattform),
2 mittlere Rotzen (1 pro Plattform), 4 Hornissen



TRIEME

Die *Al-Baz*

Die *Al-Baz* ist ein schnelles Kriegsschiff von vierzig Metern Länge und fünf Metern Breite. Fast hundertundsechzig Rudersklaven sorgen in drei Reihen für die hohe Geschwindigkeit während eines Kampfes. Entgegen der meisten Triemen hat die *Al-Baz* jedoch nur einen einzigen Mast. Das Deck ist geräumig und wird an allen Seiten durch hohe Aufbauten geschützt, die aus mit Metall verstärkten Planken bestehen und auch als Rammschutz dienen. Die Ruderbänke befinden sich unterhalb des Decks und werden ganz von diesem überragt. An den Schiffsenden befindet sich jeweils eine Treppe, die den Zugang zu den Ruderbänken und den im Bug befindlichen Laderäumen ermöglicht. In ihnen befinden sich nur Lebensmittel und Zellen für ausgesuchte Gefangene oder zum Tode verurteilte Piraten. Denn die *Al-Baz* ist ein Piratenschiff, das heute im Besitz des Schwarzmagiers Hassan el-Mansur ist, der mit den Raubzügen seine finsternen Pläne finanziert. Diese Zellen werden rund um die Uhr bewacht. Im Heck des Schiffes gibt es drei kleine Kabinen. Diese befinden sich im Kastell, das das Deck überragt. Eine dieser Kabinen wird von Kapitän Kemal Refik bewohnt und dient gleichzeitig als Navigationsraum. Der Maat Mehmed Esad lebt in der kleinsten Kabine direkt neben der des Kapitäns, seine Kabine dient gleichzeitig als Krankenzimmer. Die letzte Kabine, eine regelrechte Suite, wird vom Magier und Eigentümer der *Al-Baz*, Hassan el-Mansur bewohnt.

Takelage: I (H1) [50]

Riemen: 6 x 26 [156]

Länge: 40,8 Schritt **Breite:** 5,7 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 97 Quader [49]

Frachtraum: 32 Quader

Besatzung: 50 M/S + 156 R + 4 G [Q16; R:Q11]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 22 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze im Bug

Die *Sancta Velvenya Karinor*

Die *Sancta Velvenya Karinor* ist ein Schiff der Reederei Karinor aus Al'Anfa. Die ganze hochbordige Trieme ist mit überladendem Rosenschnittwerk verziert, das sich selbst auf die Ruder erstreckt. Hinter dem gewaltigen nachtschwarzen Rammsporn erheben sich zwei protzige Rabenschwingen, die den Bug einrahmen.

Takelage: II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70] **Riemen:** 6 x 25 [150]

Länge: 39,7 Schritt **Breite:** 5,1 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 113 Quader [57]

Frachtraum: 38 Quader

Besatzung: 28 M + 150 R + 30 G + 25 S [Q17; R:Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 schwerer Bock im Bug, 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite), 6 Hornissen

TRIEME

Die Conquistadora Paligana

Die Trieme *Conquistadora Paligana* ist das Flaggschiff des Hauses Paligan aus Al'Anfa. Über dem schwarzen Schiff aus Steineiche weht neben dem gekrönten Raben Al'Anfas das Banner des Hauses Paligan: eine goldene Krone auf schwarzem Grund zeigt. Die *Conquistadora Paligana* gilt im Süden als eine der schönsten, größten und prächtigsten Galeeren Aventuriens.

Takelage: II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70] **Riemen:** 6 x 26 [156]

Länge: 46,0 Schritt **Breite:** 6,6 Schritt **Tiefgang:** 1,7 Schritt

Schiffsraum: 172 Quader [86] **Frachtraum:** 28 Quader

Besatzung: 31 M + 156 R + 38 G + 25 S [Q17; R:Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 23.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

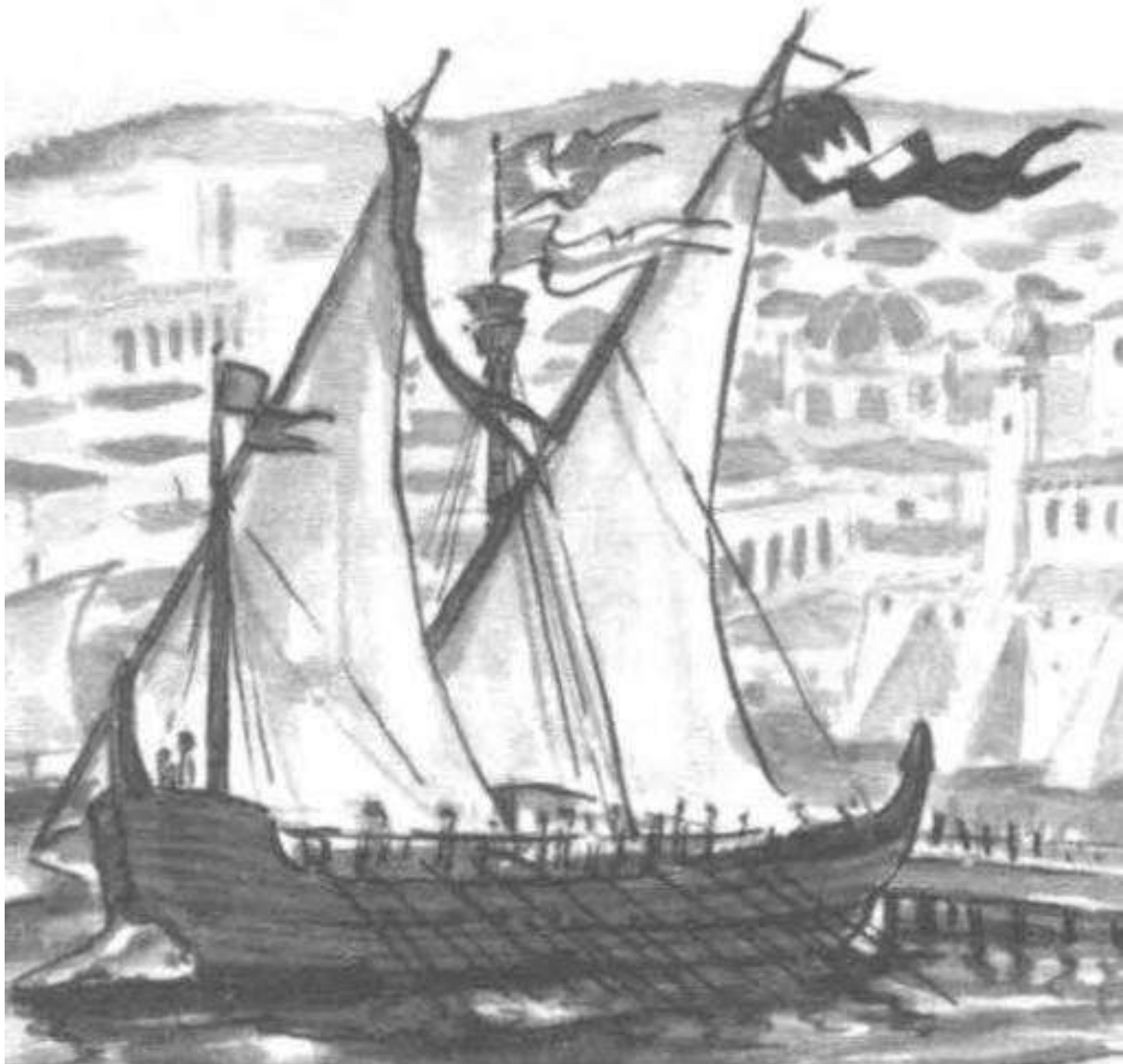
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 schwerer Bock mittschiffs, 1 schwere Rotze im Bug, 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 8 Hornissen



Die *Aguaduron*

Die *Aguaduron* ist eine fast 100 Schritt lange und 15 Schritt breite Quadrireme mit drei Rahgetakelten Masten und zahlreichen, auf mehreren Decks und Halbdecks angeordneten Ruderbänke die zusammen 180 Riemenpaare bilden. Das vor Befestigungsaufbauten und Geschützen nur so strotzende Schiff ist angesichts seiner Größe erstaunlich schnell und wendig. Es war das konstruiert, erbaut und in Dienst gestellt als das persönliche Flaggschiff des Kaisers Fran-Horas.

Die vielen Jahrhunderte seit seinem Stapellauf 583 v.BF. hat das luxuriös ausgestattete Schiff erstaunlich gut Überstanden. Zwar fällt dem kundigen Blick auf, dass einige Planken und zumindest ein Mast erneuert wurden, doch Satinavs Hörner und Efferds Gemüt konnten der *Aguaduron* anscheinend nichts anhaben: Das Holz weist keine morschen Stellen oder andere Alterungserscheinungen auf, die zahllosen Verzierungen und Applikationen sowie die glänzende Bronze des gewaltigen Rammsporns in Form eines furchteinflößenden angreifenden Kalmars wirken wie neu. Alles scheint, als wäre die Oktere erst vor kurzem gebaut worden. Tatsächlich wird überliefert, Fran-Horas hätte das Schiff mit Zaubern belegt, auf dass es der Zeit und den Unbilden des Meeres trotzen könne. An zahlreichen Stellen im Holz des Schiffes sind Sigillen aus Zhayad-Glyphen angebracht, und an einem Balken in der Offiziersmesse schimmert in einem blassen Grün der Abdruck einer Hand - der des Blutkaisers. Solange dieser Handabdruck zu sehen ist, heißt es, solange werde die *Aguaduron* von der Macht des Fran-Horas beschützt. Damit das auch so bleibt sind die etwa einhalbes Dutzend Bordmagier und Alchimisten häufig mit Ihren Aufgaben beschäftigt. Sie überprüfen und erneuern die Sigillen, führen obskure Rituale durch, weisen Schüler ein oder lauschen dem verstörenden Wispern, das aus den seit Jahrhunderten versiegelten Räumen des Blutkaisers dringt.

Takelage: III (R1, R1, R1, S1) [200] **Riemen:** 2x180x4 [360]

Länge: 98,4 Schritt **Breite:** 15,0 Schritt **Tiefgang:** 6,4 Schritt

Schiffsraum: 3150 Quader [1580] **Frachtraum:** 1050 Quader

Besatzung: 75 M + 1440 R + 350 G + 600 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 2

Preis: ca. 300.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

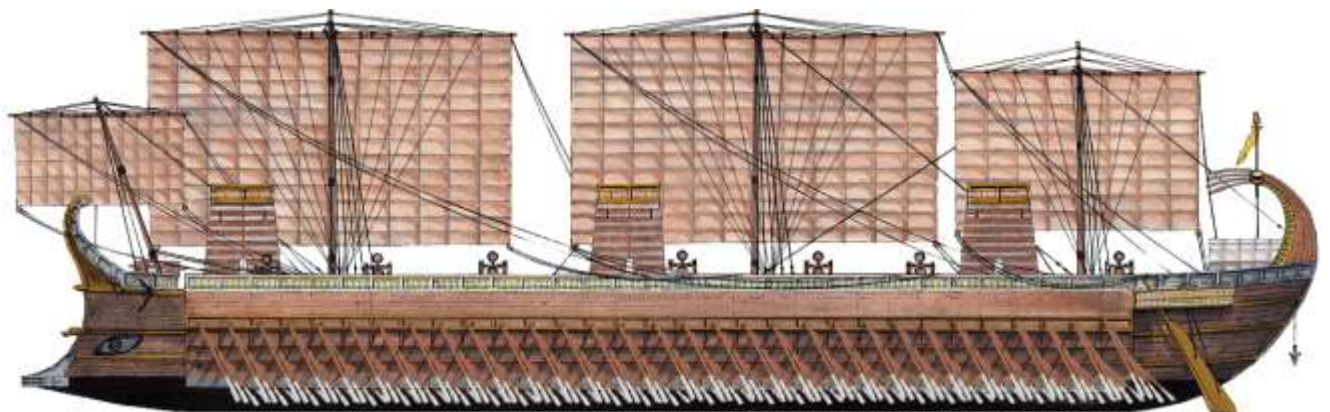
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 4 schwere Böcke & 5 Harpun-Aale voraus, 2 schwere Böcke & 3 Harpun-Aale achteraus, 14 Böcke (je 7 querab), 3 schwere Böcke (drehbar, 1 je Kampft.), 36 Hornissen (je 12 je Kampft.)



FESTUNGSTRIMARAN

Die Corapia

Der mächtige Festungstrimaran *Corapia* stand unter dem Befehl Valtorons zu Corapia. Valtoron zu Corapia war ein Admiral der Dunklen Zeiten und Befehlshaber der Oktere *Corapia*, der im Süden diente und dort einem Asselkult der Waldmenschen verfiel. Bei der letzten Fahrt 477 v.BF bestand die Besatzung aus Legionären, Wudu-Nekromanten, geflohenen Nemekathäem, Resten des olrukidischen Hofes und asselanbetenden Waldmenschen. Das Schiff wurde von Dozman-Horas versenkt

Takelage: VI (H1, H1, H1, H1, H1, H1, S3) [210] **Riemen:** 6x45x2x3 [810]

Länge: 79,2 Schritt **Breite:** 57,6 Schritt (11,0 je Rumpf) **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 6083 Quader [3045] **Frachtraum:** 2027 Quader

Besatzung: 420 M + 1620 R + 290 G + 250 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 16 **Härte:** 2

Preis: ca. 465.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

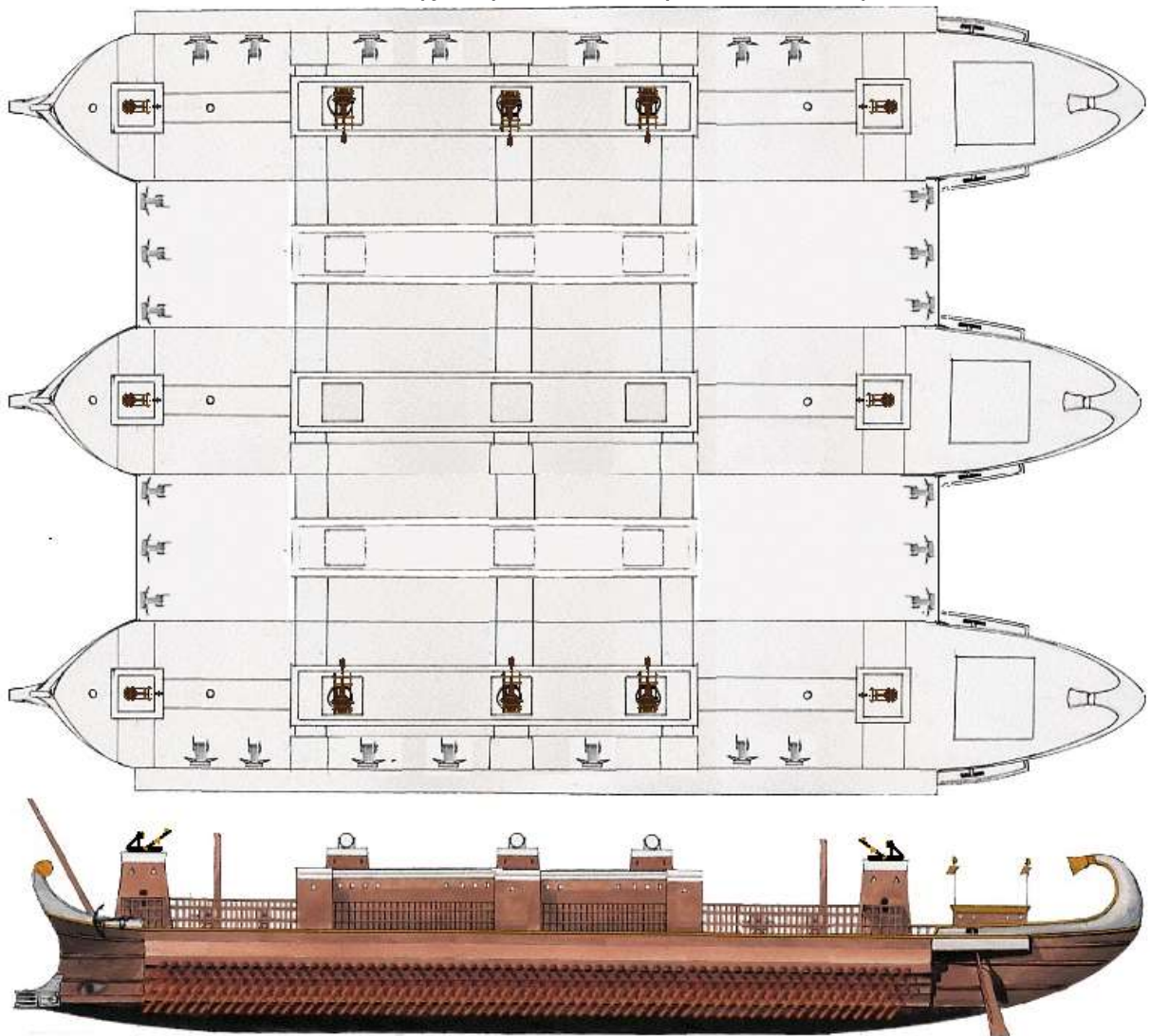
mit rauem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 6 leichte Aale + 3 schwere Böcke voraus, 6 leichte Aale achteraus, 3 schwere Böcke achteraus, 14 leichte Aale (7 pro Breitseite), 6 schwere Böcke (je 3 pro Breiste, querab drehbar)



Die *Anvan'on-dharia*

Die Elfengaleasse *Anvan'on-dharia*, benannt nach dem Held der Schlacht vom Totenmoor, wurde während der Spätzeit der Hochelfen in Liretena für den Krieg gegen das Reich von Yash'Hualay erbaut. Da die Echsen hochelfische Zauberschiffe zuvor sehr erfolgreich mit Antimagie außer Gefecht gesetzt hatten, konstruierten die Fenvar (so nannten sich die Hochelfen sich selbst) die *Anvan'on-dharia* als eher magiearmes Ruderschiff.

Die beiden auf havenische Weise getakelten Masten verleihen dem Schiff hervorragende Segeleigenschaften. Während der Vormast sich 8 Schritt über Deck erhebt hat der havenisch getakelte Hauptmast des Schiffes eine Höhe von 12 Schritt. Das Oberdeck bildet einen 3 Schritt schmalen Gang, der Vorder- und Achtertrutz miteinander verbindet und den Matrosen der Galeasse gerade genug Platz lässt um die Takelage zu bedienen. An Backbord und Steuerbord erlauben die offenen Ruderkästen einen Blick auf das tiefer gelegene Ruderdeck. Schmale Trittbretter, die sich rund um die Ruderkästen ziehen, machen es möglich, die Backbord- und Steuerbordreling gegen Entermannschaften zu verteidigen. Am Heck ragt eine geschwungene Ruderpinne über die Reling.

Die Schiffe der Fenvar hatten keinen Kapitän. Statt dessen wurden Sie von einer "Wogenlenker" genannten Gemeinschaft gesteuert. Diese Gemeinschaft teilte sich traditionell auch eine Kabine an Bord des Schiffes. Zudem waren die an Bord befindlichen Elfenkämpfer, ähnlich wie bei den Thorwalschen Drachenschiffen, auch zugleich die Rudermannschaft. Im Gegensatz zu den heutigen Ruderschiffen boten die 16 Ruderbänke an jeder Seite Platz für 3 Ruderer pro Riemen. Doch wurden die Ruder nur für erhöhte Geschwindigkeiten von den Elfen besetzt. Zu allen anderen Zeiten bewegte Magie die Ruder (siehe Magische Eigenschaften). Allgemein war die Gemeinschaft an Bord sehr wichtig. So gab es mit dem Raum der Klänge einen Bereich um sich zu treffen und gemeinsam (magische) Lieder anzustimmen.

Magische Eigenschaften

Ein dem UNBERÜHRT VON SATINAV ähnelnder Zauber bewahrt das Holz des Schiffes vor dem Verrotten. Für normale Fahrt wurden die Ruder von einer, dem heutigen Hexenholz ähnlichen, Magie bewegt.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Riemen: 2x16x3 [32]

Länge: 30,5 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 1,9 Schritt

Schiffsraum: 175 Quader [87] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 30 M + 96 R/S + 36 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 6 schwere Ballista

GALEASSE

Die *Zyklopenfeuer*

Die *Zyklopenfeuer* ist die erste Galeasse die vom Bornland konstruiert und gebaut wurde. Als das Zarenhaus in den Besitz der Zyklopensee-Insel Akidos kam wurde dort ein Militärstützpunkt errichtet um von dort aus gegen Piraterie vorgehen zu können. Zu diesem Zweck setzte das Bornland vor allem auf die schnellen, schlagkräftigen Geleitschivonen der Seewolf-Klasse. Doch im Gebiet der Zyklopeninsel haben Ruderschiffe deutliche Vorteile gegenüber Segelschiffen. Riffe und Untiefen, Wind- und Strömungsverhältnisse der Zyklopensee begünstigen Ruderschiffe derart das die Geleitschivonen der Piratenjagd in diesen Gewässern nur schlecht nachkommen können. So wurden zunächst Biremen und Triremen erworben. Doch entsprachen diese Schiffe nur unzureichend den Anforderungen der bornischen Militärstrategen. So machte man sich an den Entwurf einer eigenen Galeasse. Das Ergebnis dieser Bemühungen, bei denen neben Untersuchungen der gekauften Schiffe und Berichte über die modernen Galeassen der anderen Reiche auch einige wenige Schriften zu den alten Galeassen der Hochelfen einfließen ist die *Zyklopenfeuer* und die nach ihr benannten Zyklopenfeuer-Klasse-Galeassen.

Takelage: III (H1, H1, H1) **Riemen:** 6x20 [96]

Länge: 34,6 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 210 Quader **Frachtraum:** 70 Quader

Besatzung: 40 M + 120 R + 100 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 24.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

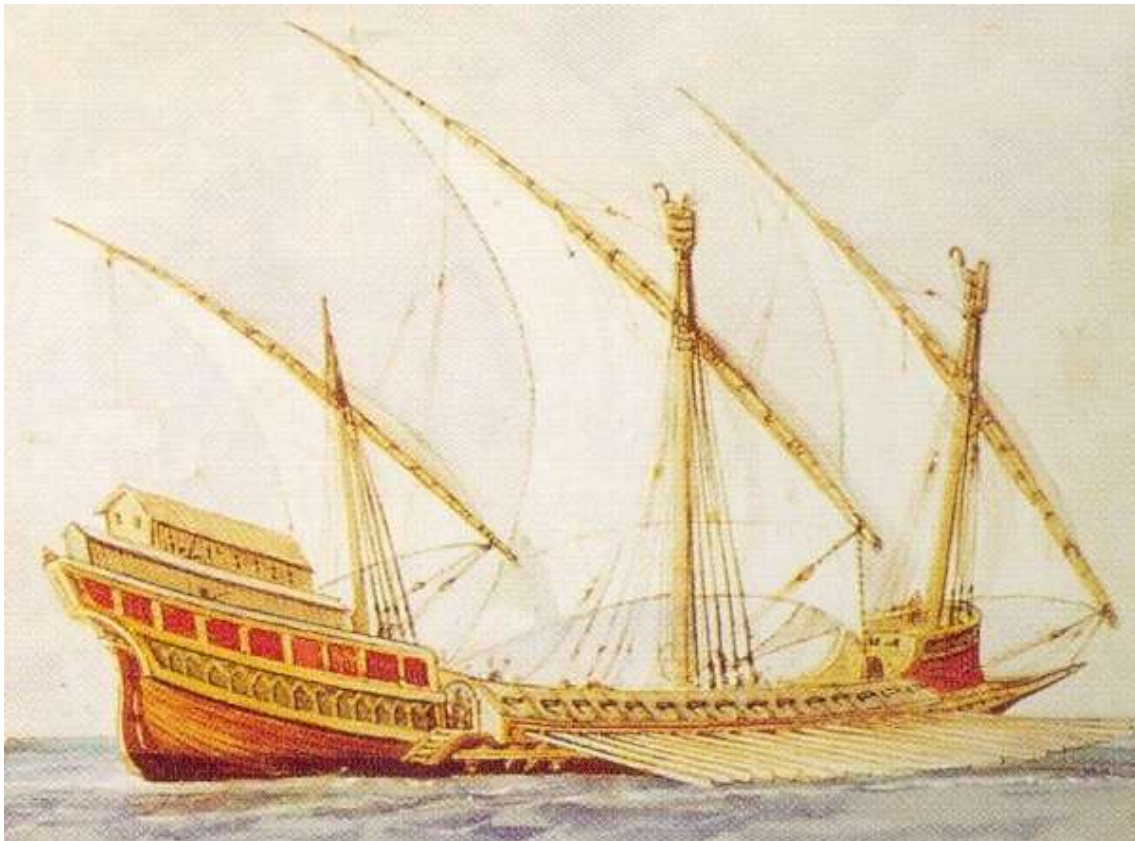
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 überschwere Rotzen voraus, 1 leichte Rotze achteraus
12 leichte Rotzen (je 6 pro Breitseite), 14 Hornissen



GALEASSE

Die Seestute

Inmitten des Hafenbeckens von Teremon auf den Zyklopeninseln erhebt sich eine Felsnadel mit einem Anleger für die Prunkgaleasse *Seestute* der Rahja-Kirche.

Dieser Prunkgaleasse kommt eine besondere Bedeutung zu. Jedes Jahr nach den Rahjatagen fährt das Schiff von von Belhanka nach Teremon und zurück, wo schließlich am 11. Rahja, dem Tag des Kelchs, mit dem Kelch der Rahja ankommt und eine rauschende Festnacht dieser Übefahrt abschließt. Damit wird einem wichtigen Ereignis in der Kirchengeschichte gedacht:

Als die Garether Bosparan plünderten, brachten die Geweihten den heiligen Kelch der Rahja unter Einsatz ihres Lebens zuerst nach Belhanka und von dort nach Teremon auf die Zyklopeninseln. Erst im Jahre 97 BF wurde verfügt, dass er in den Haupttempel nach Belhanka zurückkehren sollte. Dieser Reise wird seither alljährlich mit der Fahrt der Seestute gedacht. Von Belhanka nach Teremon und zurück geht die Reise, an Bord eine Schar auserwählter Gläubiger und Geweihter, die das Schiff selbst über die zyklöpäische See rudern. Im Kreise des Kelches feiern sie auf der Galeere und huldigen der Schönen Göttin – eine wunderbare Tradition. Seitdem die Seestute 1023 BF von Thorwaler Piraten überfallen wurde sind zudem immer einige Rahjakavaliere zum Schutz der Gläubigen und des Kelches mit auf der Reise.

Die Seestute ist auf den ersten Blick von anderen Galeassen zu unterscheiden. Da die Seestute niemals in ein Gefecht gehen sollte wurde bewußt auf einen Rammsporn verzichtet. Aus gründen der Eleganz wurde keine Steineiche für den Rumpf verwendet sondern das weiße Holz des Tiik-Tok-Baumes. Auch ansonsten ist jeder Bereich der Seestute auf das Kostbarste verzioert um einen möglichst anmutig-schönen Anblick zu bieten. Das dabei besonders viel Intarsien und schnitzwerk aus Rosenholz verwendung findet dürfte kaum überraschen.

Takelage: III (H1, H1, H1) [100] **Riemen:** 6x30 [180]

Länge: 46,4 Schritt **Breite:** 7,1 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 264 Quader [132] **Frachtraum:** 88 Quader

Besatzung: 40 M + 180 R + 5 S [Q15, R:Q8-Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 35.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffung: keine



GALEASSE

Nemekath-Klasse

Die modernen Galeassen der Nemekath-Klasse werden in Al'Anfa aus teuer importierter Steineiche gefertigt. Sie basieren auf Plänen der Zyklopäischen Galeassen, die Dank der "Hand Borons" in den Besitz Al'Anfas gelangt sind und von Ihnen weiterentwickelt wurden.

Takelage: III (H1, H1, H1) [110]

Riemen: 6x40 [240]

Länge: 58,5 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 528 Quader [264] **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 60 M + 240 R + 158 G + 50 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 55.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

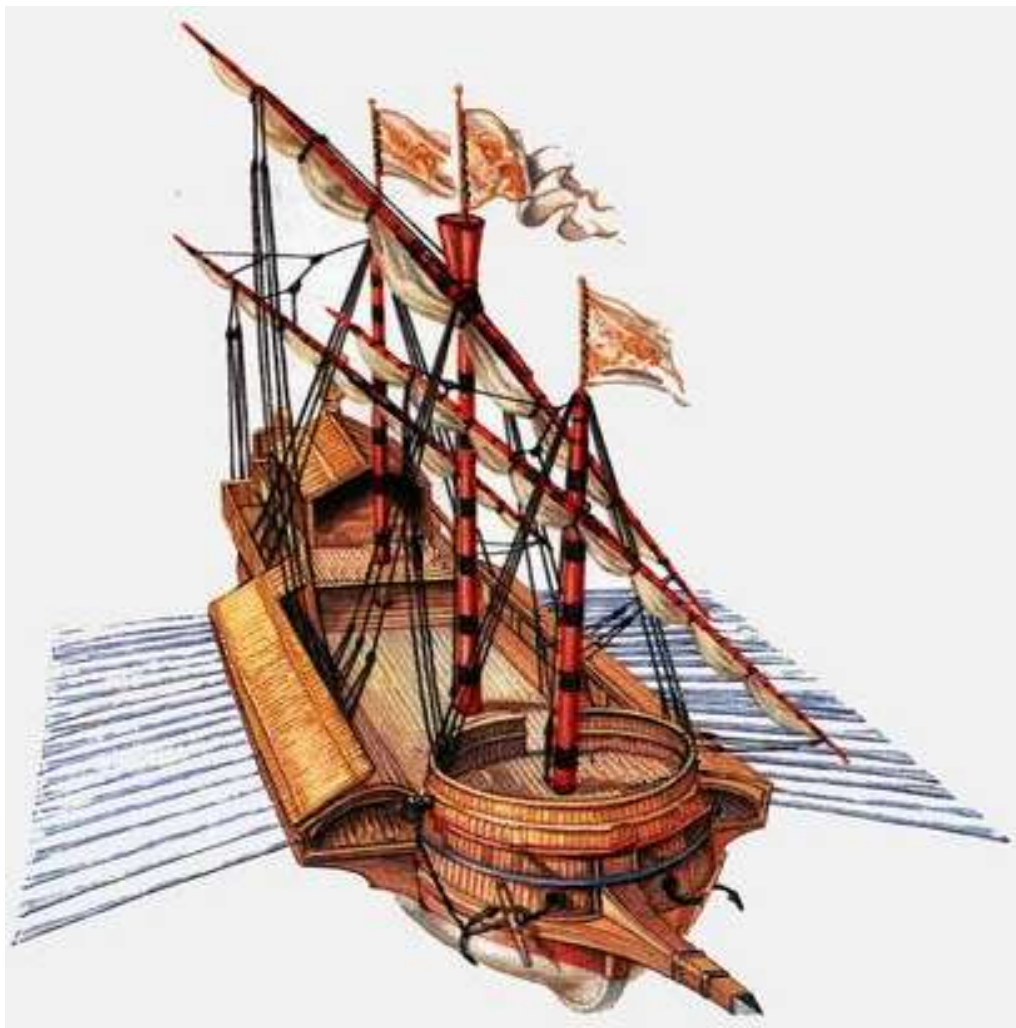
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 4 schwere Rotzen voraus, 1 überschere Rotze voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 2 überschwere Rotzen (Links und rechts auf dem Vordeck, beweglich), 4 schwere Böcke (je 2 querab), 20 Hornissen



Die Seegeist

Auf den ersten Blick ist die *Seegeist* ein ganz normales Handelsschiff das unter der Flagge eines Kusliker Händlers fährt. Doch der Schein trügt: bei genauerer Untersuchung würde man feststellen das der Händler gar nicht existiert. Vielmehr ist die *Seegeist* im Besitz von Schmugglern. Sollte das Schiff jemals geentert oder aufgebracht werden und dieser Umstand des nicht existenten Eigners entdeckt werden, so kann der Entdecker/Eroberer sich freuen. Denn nach dem geltendem Seerecht gilt das Schiff somit als Herrenlos und kann von seinem "Finder" in Besitz genommen werden.

Der Name des Schiffes, *Seegeist*, ist auf beide Seiten des Bugs gemalt. Sie hat eine Länge von fast 27,4 Schritt, eine Breite von 7,9 Schritt, eine Tiefe von 2,4 Schritt und eine Höhe von 2,7 Schritt von der Wasserlinie bis zum Hauptdeck bzw. 5,2 Schritt von der Wasserlinie bis zu den Vorder- und Achterkastellen. Sie ist recht "Hellhörig" und jedes lautere Geräusch wird sofort durch jeden an Bord gehört. Es könnte eine kleine Weile dauern bis man weiß wo genau, aber der ungefähre Bereich aus dem das Geräusch kommt ist fast sofort bekannt.

Alle Türen sind 1,8 Schritt hoch, 1,2 Schritt breit und aus dickem Holz gebaut. Alle Türen werden normalerweise geschlossen, aber nicht abgeschlossen. Alle Bullaugen sind 60 Halbfinger im Quadrat und haben kein Glas. Es sind einfach quadratische Ausschnitte im Schiffskörper, die geschlossen und von innen mittels Riegeln verschlossen werden können. befestigt werden können. Einzige Ausnahme hiervon sind die Fenster der Kapitänskajüte, diese sind aus Glas. Alle Innenräume haben eine Höhe von 2,4 Schritt mit Ausnahme der Bilge, diese ist nur 1,2 Schritt hoch.

Takelage: III (R1, R1, H1) [100]

Länge: 22,1 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 112 Quader [56] **Frachtraum:** 75 Quader

Besatzung: 42 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

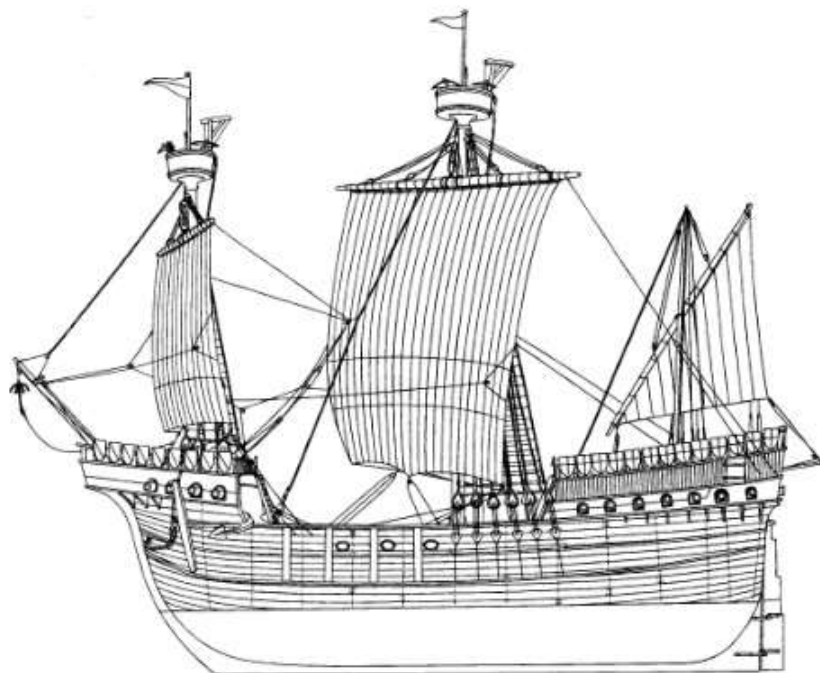
Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen



SCHIVONE

Die träumende Mada

Die *träumende Mada* ist mit Ihren unüblich hohen Trutzen und recht dünnen Masten eine altmodisch wirkende kleine Handelsschivone die hoch im Wasser segelt.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 25,9 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt **Tiefgang:** 2,6 Schritt

Schiffsraum: 119 Quader [60] **Frachtraum:** 79 Quader

Besatzung: 40 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die Geflügelte Göttin

Die *geflügelte Göttin* ist eine in den Festumer Werften gebaute Handelsgaleone. Dieses kleine, leichte und wendige Handelsschiff hat schon die allermeisten Häfen zwischen Vallusa und Nostria bereist. Dabei transportiert sie die unterschiedlichsten Waren. Der Kapitän des Schiffes, Walbros Erlinger, ist gebürtiger Bornländer und Stolz auf "sein" Schiff, auch wenn es ihm nicht gehört. Das in Vallusa registrierte Schiff gehört über Anteilsscheinen über zwei Dutzend Eignern. Schon seit Jahren, nachdem der letzte Hauptanteilseigner Joost Salperkin verstorben ist und sein Anteil auf 9 Erben aufgeteilt wurde kümmert sich niemand außer Kapitän Erlinger um die Geschäftsplanung. So kauft Walbros Erlinger in einem Hafen immer die Waren die gerade günstig sind um Sie einige Häfen später mit möglichst gutem Gewinn weiter zu verkaufen. Zudem versucht er die beiden Gästequartiere wann immer möglich zu vermieten. Nachdem die *geflügelte Göttin* so von Vallusa bis nach Nostria und zurück gesegelt ist liefert Erlinger seinen Bericht mitsamt den Gewinnen bei einem von der Besitzergemeinschaft betrauten Rechtsgelehrten ab bevor er wieder in See sticht.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [195]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 45 M + 20 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 9.900 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen

SCHIVONE

Die *Peraineblume*

Die *Peraineblume* ist eine kleine Schivone von 180 Quadern, die vorwiegend als Frachtschiff eingesetzt wird. Sie war während der Thorwal-Krise zeitweise in der Hand thorwalscher Piraten, wurde in absentia von der Kanzlei La Flor für wenig Geld gekauft und von Agenten der Kanzlei heim ins Reich geholt. Das Schiff hat schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber leidlich gut gepflegt und hat sogar einen mit Kupfer beschlagenen Boden, wodurch es für sehr lange Fahrten geeignet ist.

Takelage: III (R2, R3, H1, S1) [220]

Länge: 23,9 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 182 Quader [91] **Frachtraum:** 121 Quader

Besatzung: 50 M [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 Hornisse



SCHIVONE

Die Pelikan von Festum

Die *Pelikan von Festum* ist ein aus dem Bornland stammende dreimastige Schivone oder Galeone, wie die Schivonen im Bornland genannt werden. Das Schiff ist vom Bornland aus als Konvoi- und Geleitschiff bis nach Havena gesegelt, wo der Eigentümer sie beim Boltanspiel im Spielcasino des Vergnügungsschiffes Rhetis verlor. Das Schiff – als Spieleinsatz – ging an den Gewinner der Runde: Askir. Dieser rüstete das Schiff nun aus, gründete eine Gesellschaft bzw. Compagnie und sucht sich eine Mannschaft, um dann auf Aves Spuren zu wandeln (oder segeln). Die Compagnie wird sich (auch offiziell) dem Handel und der Entdeckung widmen. Dabei ist auch die Schmugglerei unter dem Begriff "Handel" zu sehen als auch die Schatzsuche als Bestandteil von Entdeckungen. Dabei kommt aber – Phexgefällig – eher List zum Einsatz, als reine Gewalt. Sonst werden auch (im begrenzten Umfang und mit wenig Komfort) Passagiere befördert und Wissen gesammelt (sowohl aus Avesgefälligen Gründen als auch um ggf. die Informationen zu Geld zu machen). Piraterie und Kaperkrieg gegen andere Handelsschiffe zählt aber nicht zu den Zielen und mit Piraten wird man sich auch (vom Selbstverständnis her) nicht in einen Topf werfen lassen. Ebenso wird (im Hinblick auf die südlichen Stadtstaaten) Sklaverei und der Sklavenhandel nicht geduldet und auch (unter dem Aspekt der Avesgefälligen Freiheit) bekämpft.

Alle Mitglieder der Mannschaft sind damit Gesellschafter und prozentual am Gewinn beteiligt. Zudem kann jeder bei den Fahrten noch privat mit Gütern handeln, sofern diese in seine Seemannskiste passen.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 31,1 Schritt **Breite:** 6,7 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 188 Quader [95] **Frachtraum:** 125 Quader

Besatzung: 50 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

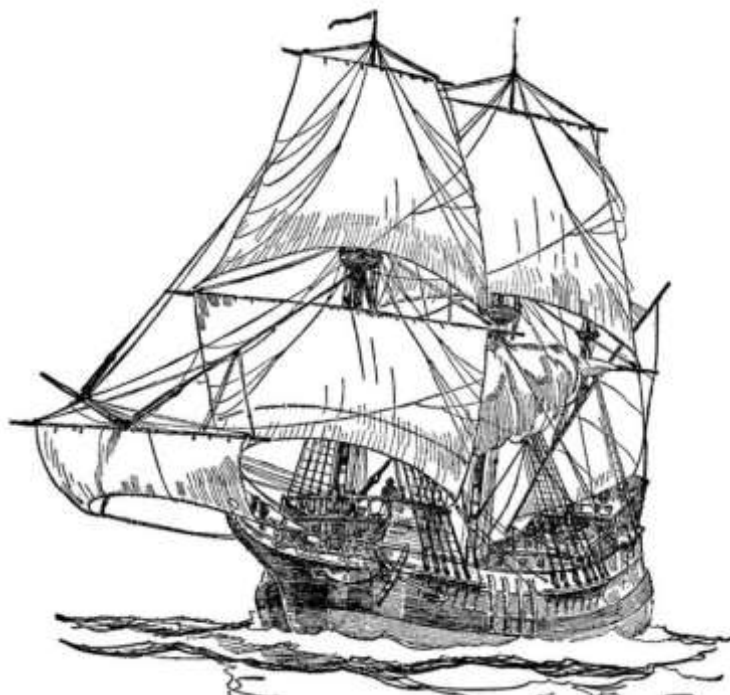
Preis: 11.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 14 mittelschwere Rotzen (je 7 pro Breitseite),
2 leichte Aale achteraus, 4 Hornissen



Die Belhalhar II

Was auch immer die Verantwortlichen zu dem Schritt bewogen haben mag, ein Schiff nach einem Erzdämon (Unheilig! Unheilig! Unheilig!) zu benennen - fest steht, daß das im Jahr 1015 BF erbaute Schiff in keinem bekannten Hafen gut gelitten ist, wenngleich man es stets mit einer gehörigen Portion abergläubischen Respekts behandelt. Gleiches Gilt für den Kommandanten, Goljew Thezmar Edelriedt. Oft wird das Schiff für Kostbare Fracht oder als Geleitschiff für Handelskonvois eingesetzt.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [215]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 8,0 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 230 Quader [115] **Frachtraum:** 152 Quader

Besatzung: 75 M + 30 G + 25 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aalevoraus, 2 leichte Aale und 4 mittelschwere Rotzen
(je 1+2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die Thora Fataburuq

Unter Kapitän Ischtan Istvan von Meskinneskoje fährt die auf den Festumer Werften im Jahr 1012 erbaute Thora Fataburuq als Handelsschiff über die Meere.

Takelage: III (H1, R2, R2, S1) [215]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 8,0 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 230 Quader [115] **Frachtraum:** 153 Quader

Besatzung: 75 M + 10 G + 15 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite), 4 Hornissen



SCHIVONE

Die Wermut

Die *Wermut* ist eine Dreimastige Schivone. Einst als Piratenjäger- und Freibeuterschiff konstruiert hat das Schiff schon vor vielen Jahren den Besitzer (und die Seiten) gewechselt. Nach einem längeren Gefecht war das Piratenschiff unter Kapitän Erlgond Kastryn durch den vorhergehenden Rotzenbeschuss nicht mehr zu retten, doch behielt der Pirat mitsamt seiner Mannschaft die Überhand im Enterkampf und übernahm somit die *Drache von Arivor*, benannte sie ihn *Wermut* (sein Lieblingsgetränk) um und besegelte fortan mit ihr das Südmeer auf Beutejagd. Das aus Steineichenholz gebaute Schiff ist auch im Innern mit seinen 5 Halbfingr dicken Wänden und den Eisenverstärkten Türen recht stabil während eine einzelne verdeckte Laterne pro Raum den Innenraum in einer eher schummeriges Licht tauchen.

Takelage: III (R2, R2, H1) [205]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 242 Quader [121] **Frachtraum:** 161 Quader

Besatzung: 62 M + 48 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.700 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 4 Hornissen



SCHIVONE

Die Sanct Stordian

Die Sanct Stordian ist eine 1027 BF in Grangor gebaute dreimastige Schivone. Acht Jahre später wurde sie von dem im Sewamund ansässigen Uthuria-Konstium gekauft, nach Sewamund in die Werft geholt und dort bis in das Jahr 1036 Br hinein generalüberholt. Anschließend wurde das einstige Handelsschiff für seine neue Aufgabe als Expeditionsschiff ausgerüstet um kurz darauf das erste mal in See zu stechen um profitable Handelsmöglichkeiten zum Südkontinent hin zu entdecken und für das Eignerkonsortium zu sichern. Dabei steht das Schiff unter Höchstadligem Kommando: Damion della Turani, ein Enkel von Granduchessa Amatheia della Turani.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [220]

Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 262 Quader [131] **Frachtraum:** 180 Quader

Besatzung: 60 M + 30 G + 20 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 19.900 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 leichte Rotzen (je 3 pro Breitseite),
2 leichte Rotzen achteraus, 6 Hornisse



Die Drachenblut

Abbrizabad ist eine kleine, quasi Eigenständige Gemeinde am Südzipfel des Yalaid. Die Ansiedlung ist Ansiedlung einer recht erfolgreichen Freibeutergruppe. Die *Drachenblut* hat unter dem Namen *Dämonenblut* mit ihrer ehemaligen Mannschaft Angst und Schrecken in der blutigen See verbreitet und zählte als eines der dreistesten und gefährlichsten aktiven Piratenschiffe - nicht zuletzt, weil das schnelle Schiff stets vor stärkeren Gegnern fliehen konnte. Zwar ist die bornische Bauweise die kleinste unter den Schivonen, aber im Vergleich mit den bisherigen Schiffen der Freibeuter ist die *Drachenblut* geradezu gigantisch.

Mit einer List gelang es den Helden Abbrizabads, die alte Mannschaft in einen Hinterhalt zu locken und zu besiegen, wobei der Schiffsmagier und die Geschützoffizierin fliehen konnten. Bei einer offiziellen Kapitänswahl wurde Ivarr, der sich bereits zuvor zum kommissarischen Kapitän ernannte, als Kapitän bestätigt.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [160]

Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 262 Quader [131] **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 60 M + 70 G + 35 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 16.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 4 schwere, 2 mittelschwere und 2 leichte Rotzen (je 2+1+1 pro Breitseite), 1 schwere Rotze achteraus, 4 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

Die Sikram

Dies stellt die überholte und neu bestückte Variante der Sikram dar, dem einstigen Schiff von dem Eigentümer Etnilio Sandfort. Auf der Suche nach einem weiteren Schiff für eine geplante Uthuria-Expedition konnte der günstige Kaufpreis des Schiffes nicht ignoriert werden. Nach den umfangreichen Instandsetzungsarbeiten ist das Schiff quasi neu - was die Hoffnung fördert, der vermeintliche Fluch wäre von dem Schiff gewichen. Nun verfügt das Schiff nun neben vielen Kabinen um die, für eine solche Expedition nötigen, Fachkundigen Spezialisten zu befördern auch über eine gute Armierung von 6 Rotzen und 10 Hornissen. Damit ist Sie bereit für Uthuria!

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [175]

Länge: 26,0 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 267 Quader [133] **Frachtraum:** 174 Quader

Besatzung: 57 M + 44 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 mittlere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 10 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an seinen Erfinder, Sebastian O.

SCHIVONE / GALEONE

Bornländische Geleitgaleone

Die Galeonen der *Seewolf*-Klasse haben einen Steineichenrumpf und sind auch ansonsten für den Gefechtseinsatz konzipiert. Sie werden vor allem für den Geleit von anderen Schiffen bzw. Konvois eingesetzt oder für die Jagd auf Piraten.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [190]

Länge: 27,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 280 Quader [140] **Frachtraum:** 187 Quader

Besatzung: 60 M + 88 G + 50 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 20.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere Aale achteraus, 12 leichte Rotzen (6 pro Breitseite), 8 Hornissen



SCHIVONE

Die *Seeadler von Grangor*

Die Schivone wurde vom bekannten Schiffsbauer Lessandro il Serpolet entworfen und in Grangor von den städtischen Werften gebaut. Das Schiff ist noch keine sieben Jahre alt. Mit ihren schlanken, wohlproportionierten Linien gehört sie zum Stolz der Reederei. Die *Seeadler* ist eine dreimastige Glattdeckschivone mit vier Decks. Mit ihren drei Masten und den Sprietsegeln ist sie dank ihrer schlanken Linienführung schnell und auch sehr wendig. Mit ihrer Bewaffnung kann sie fast jeden Angreifer, dem sie nicht davonsegeln kann, wirkungsvoll auf Distanz halten. Die Besatzung ist erfahren und hat zum Schutz Hylailer Seesöldner an Bord. Auf dem kostbar verzierten Handelssegler wird ein drei-Wachen-Turnus gegangen. Eingesetzt wird die *Seeadler von Grangor* aufgrund ihrer guten Schnellseglereigenschaften als Handelssegler für wertvolle oder leicht verderbliche Ware und als Passagiersegler für zahlungskräftige Passagiere.

Takelage: III (R2, R3, H1, S1) [180]

Länge: 27,6 Schritt **Breite:** 9,2 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 287 Quader [143] **Frachtraum:** 192 Quader

Besatzung: 60 M + 32 G + 25 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 1 schwere Rotze achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (je drei pro Breitseite)

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Lothlorion (Lothlorion@stk-net.de),

Die *Stolz von Sewerien*

Die Schivone wurde für das Handelshaus Stoorrebrandt entworfen und in den Festumer Werften gebaut. Das Schiff ist etwa 12 Jahre alt. Mit ihren schlanken, wohlproportionierten Linien gehört es zum Stolz der Festumer Werften. Die *Stolz von Sewerien* ist eine dreimastige Glattdeckschivone mit vier Decks. Ihren drei Masten und ihrer schlanken Linienführung verdankt Sie Ihre Schnelligkeit und auch Ihre Wendigkeit. Sollte ein Gegner zu stark sein als das Sie Ihn dank der Geschütze wirkungsvoll auf Distanz halten kann, so kann Sie Ihm davonsegeln. Auf dem Geleitschiff wird ein Zweiwachenturnus gegangen. Eingesetzt wird die *Stolz von Sewerien* aufgrund ihrer guten Segeleigenschaften und ihrer Feuerkraft als Begleitschiff für Nordlandkonvois von den Südmeerinseln.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [170]

Länge: 27,5 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 290 Quader [145] **Frachtraum:** 193 Quader

Besatzung: 65 M + 88 G + 25S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere Aale achteraus, 6 mittelschwere und 6 schwere Rotzen (je 3 und 3 pro Breitseite), 12 Hornissen

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Lothlorion (Lothlorion@stk-net.de),

SCHIVONE

Die Raubvogel

Die in den Festumer Werften gebaute Raubvogel ähnelt den Schiffen der Seewolf-Klasse. Wie diese ist sie als Kampfschiff ausgelegt. Heute befährt sie unter Kapitän Lucian di Salsavûr von Brabak aus als Freibeuter die südlichen Meere.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 28,0 Schritt **Breite:** 9,5 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 302 Quader [151] **Frachtraum:** 203 Quader

Besatzung: 70 M + 60 G + 25 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 8 mittelschwere Rotzen (je 4 pro Breitseite), 2 leichte Rotzen achteraus, 6 Hornissen

Die Eroberer

Diese Horasische Schivone wurde in der Horaskaiserlichen Schiffszimmerei & Zeugmacherei Kuslik gebaut und zeigt alle Zeichen eines neuen Schiffes: das glänzende Holz, die nagelneu funkelnde Ausstattung und dem wenigen persönlichem Besitz der Besatzung an Bord. Mit einem Hauptdeck, das Platz für gut fünfzig Truppen hat um von dort aus zu kämpfen, wurde die *Eroberer* in erster Linie für den Truppentransport entworfen. Die Bedeutung als Truppentransporter wird noch von einer weiteren Besonderheit unterstrichen: im Gegensatz zu von den meisten traditionellen Schiffen haben die Seiten der *Eroberer* eine Art Zinnenwehr um die Truppen zu schützen. Jeder auf dem Deck hat Schutz von Feinden außerhalb des Schiffs, solange der Angriff nicht gerade von einer höheren Position aus erfolgt.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 35,1 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 320 Quader [160] **Frachtraum:** 215 Quader

Besatzung: 65 M + 35 G + 50 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 23.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus (Bug), 1 schwere Rotze Achteraus, 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite), 6 Hornissen



SCHIVONE

Die Glücksmaid

Die Glücksmaid ist eine stolze Handelsschivone des in Methumis heimateten Handelshauses Balphenor. Sehr zur Freude ihrer Eigner macht Sie Ihrem Namen alle Ehre. Selbst aus dem schwersten Stürmen geht sie nur leicht beschädigt hervor, noch nie gab es ernsthafte Probleme mit der Fracht oder irgendwelchen Hafenbeamten und auch Piraten kreuzen so gut wie nie den Fahrtroute des Schiffes zwischen Methumis und Khunchom. Und sollte doch einmal ein Pirat am Horizont auftauchen so wurde er stets so früh bemerkt das die Glücksmaid ihm ohne Probleme davonsegeln konnte. Dies hat nun das Haus Balphenor veranlaßt einige Geschütze an Bord bringen zu lassen, zusammen mit einer neuen Aufgabe: Vertrauend auf das sprichwörtliche Glück hofft man den geringeren Gewinn durch kleineren Frachtraum durch das kapern von Piratenschiffen mehr als auszugleichen. Allerdings ist Taddeus Erlinger, Kapitän der Glücksmaid, mit dieser Entscheidung höchst unzufrieden bringt es doch Schiff und Mannschaft in Gefahr. Daher überlegt der langjährige Kapitän der Schivone seinen Dienst beim Haus Balphenor aufzukündigen. Sollte er dies in die Tat umsetzen wird sich zeigen müssen welch Schicksal sein altes Schiff trifft. Denn es mitnichten die Glücksmaid sondern Kapitän Erlinger der vom Schicksal begünstigt und wahrlich mit Glück gesegnet ist so das bislang weder Schiff noch Mannschaft von Unbill getroffen wurden.

Takelage: III (R3, R3, H1, S1) [250]

Länge: 32,0 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 330 Quader [165] **Frachtraum:** 220 Quader

Besatzung: 70 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

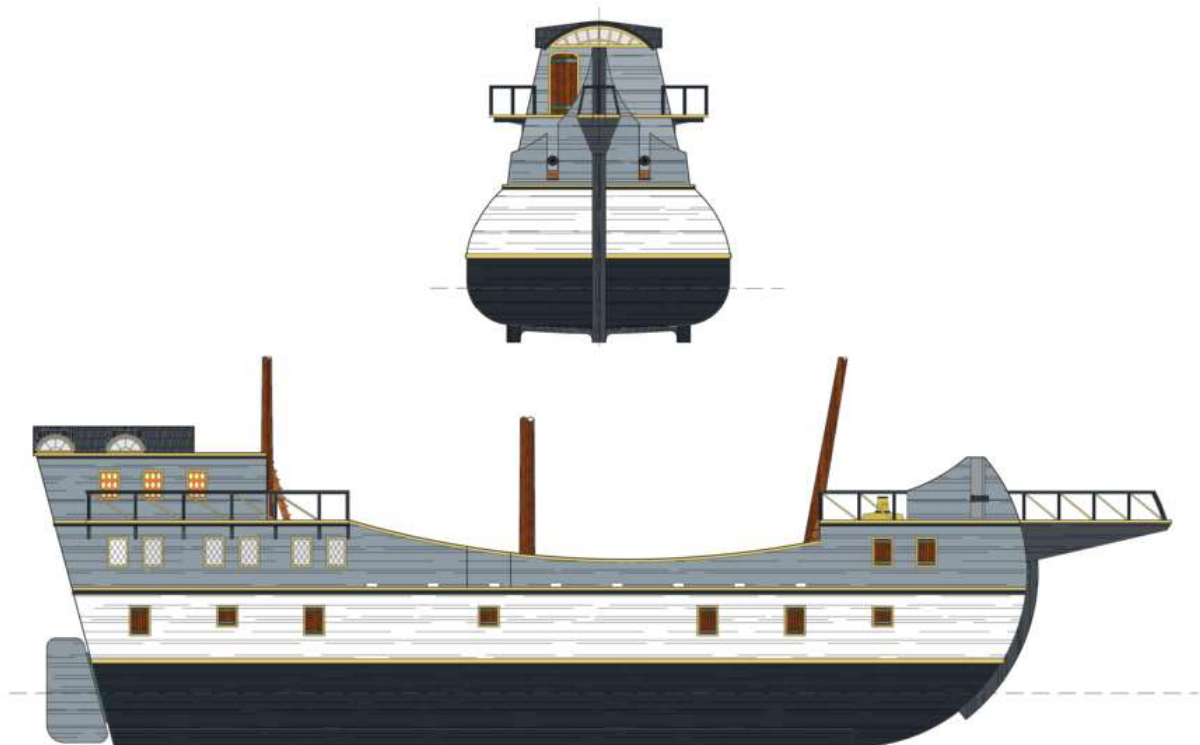
Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 leichte Rotzen achteraus ,
12 mittelschwere Rotzen (je 6 pro Breitseite), 8 Hornissen



Die *schnöder Mammon*

Die *schnöder Mammon* ist das Flaggschiff eines Handelshauses aus Chorhop. Drei Masten mit roten und blauen Segeln tragend, ist die *schnöder Mammon* ein 30,5 Schritt langes und 9,1 Schritt breites Segelschiff, mit einem erhobenen Vorderdeck und Achterdeck. Eine exquisit gemalte Repräsentationsfigur einer schönen, barbusigen Frau erhebt sich vom Bug des Schiffs und die Fahne des Hauses, ein Totenschädel über gekreuzten Ketten an offenen Handschellen, ziert die Spitze des Großmastes. Einst ein Sklave, gewann Kerdak Culverin in der großen Lotterie von Chorhop. Das eine Jahr im Amt des Almosars brachte ihm einigen Reichtum ein den er zum Aufbau seines Handelshauses nutzte. Einzige Erinnerung an seine überwundene Sklavenzeit ist heute die Fahne mit den gesprengten Fesseln.

Takelage: III (R4, R4, H1, S1, K1) [220]

Länge: 30,5 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 333 Quader [165]

Frachtraum: 222 Quader

Besatzung: 66 M + 40 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

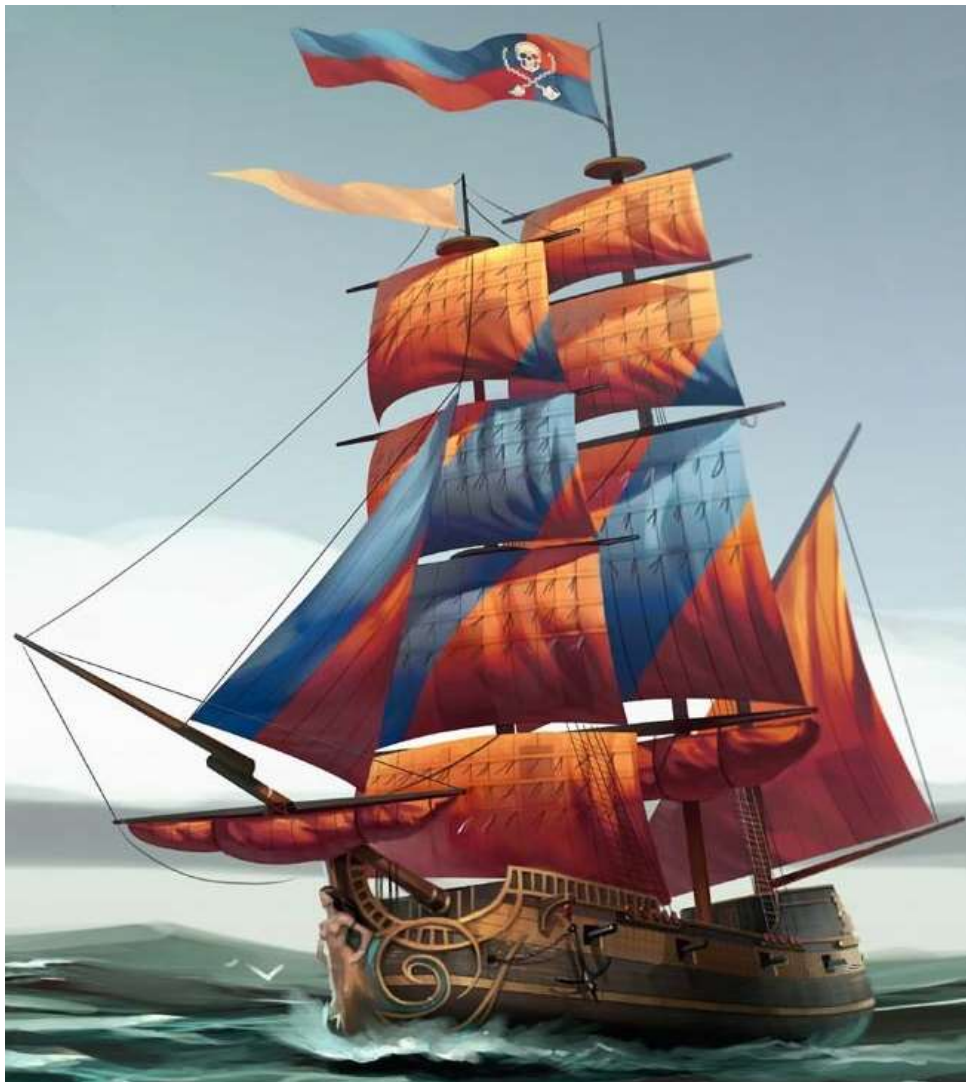
Preis: ca. 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 8 leichte Rotzen (je vier pro Breitseite), 4 Hornissen



SCHIVONE

Die Himmelswächter

Die Himmelswächter ist eine majestätische, dreimastige Schivone. Erhaben ragen Ihre vier Decks über dem Wasser auf, stolz prangt Ihr Name vom Bug. Erbaut in Havena führen Handelsfahrten das gut gerüstete Schiff um den ganzen Kontinent.

Takelage: III (R3, R3, H1, S1) [250]

Länge: 38,1 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 335 Quader [165] **Frachtraum:** 220 Quader

Besatzung: 65 M + 35 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 17.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Ischwerer Aal voraus (Bug), 2 leichte Aale Achteraus,
10 mittelschwere Rotzen (je 5 pro Breitseite), 6 Hornissen



Die tänzelnder Prinz

Die *tänzelnder Prinz* ist eine gut gepflegte Schivone aus Drol. Ihre Gallionsfigur ist ein knallbunt gemalter Holzmann, der dem Aussehen des Erbprinzen von Drol, Stavian III, nachempfunden ist. Die Hände liegen auf seine Hüften, ein riesiges Lächeln strahlt über sein Gesicht und seine Beine sind so angewinkelt als ob er tanzen würde. Entgegen Ihrem edlen Erscheinungsbild ist der Einsatz des Schiffes nicht ganz so edel. Wenn sich dem Kapitän des gut bestückten Handelsschiffes leichte Beute in Form eines kleinen Handelsschiffes auf See bietet wird das Handelsschiff geentert, die Wertvollsten Waren an Bord genommen und die restliche Ladung mitsamt Schiff und Mannschaft auf den Meeresgrund geschickt. Dadurch gibt es bisher keine Zeugen für die Piraterie die sich zu einem einträglichen Nebenverdienst für Kapitän, Mannschaft und Besitzer entwickelt hat.

Takelage: III (R3, R3, H1, S1) [210]

Länge: 32,0 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 4,3 Schritt

Schiffsraum: 349 Quader [175] **Frachtraum:** 234 Quader

Besatzung: 70 M + 60 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 26.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 2 leichte Rotzen achteraus,
8 schwere Rotzen (4 pro Breitseite), 6 Hornissen

Die *Arannja von Rucken*

Die Aranja von Rucken unter Kapitän Rowin Ifirnow von Hellensand fährt ebenso wie Ihr von Kapitän Olko Zurbaran von Schwertbergen-Sagental befehligstes baugleiches Schwesterschiff *Wenschenz Ismain* unter der Flagge der „gräflich Asker Handelsreederei“ über die Weltmeere.

Takelage: III (R2, R3, H2, S1) [250]

Länge: 32,0 Schritt **Breite:** 10,5 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 504 Quader [252] **Frachtraum:** 336 Quader

Besatzung: 105 M + 15 G + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 40.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die *Sturmdrache*

Die *Sturmdrache* hat eine Wechselvolle Vergangenheit hinter sich. Einst ein Kauffahrer wurde Sie von Piraten einige Tage nach dem Auslaufen aus Brabak gekapert und übernommen. Monate später versuchten die Piraten eine große, 4-mastige Karavelle aufzubringen die mit Kurs auf Port Stoorrebrandt segelte. Dies scheiterte an der Kampfstarken Besatzung der Karavelle, doch wurde die Karavelle dabei so schwer beschädigt das der Kapitän und Eigner selbiger sich Kurzerhand entschloß sein Schiff aufzugeben und statt dessen die *Sturmdrache* übernahm. Das Schiff ist in guter Verfassung - nur die Kratzer, die gut sichtbar am Rumpf prangen und diesen nicht beeinträchtigen hat man als Erinnerung an die Ereignisreiche Vergangenheit der *Sturmdrache* dort belassen.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 42,3 Schritt **Breite:** 11,7 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 511 Quader [255] **Frachtraum:** 340 Quader

Besatzung: 85 M + 60 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 31.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (je 4 pro Breitseite), 1 leichter Aal achteraus, 8 Hornissen



Die *Lex Severiana*

Die *Lex Severiana* ist eine bornische 3-Mast-Galeone mit Heimathafen Festum. Sie ist das zweite Geleitschiff das von der gräflich Asker Handelsreederei, einer Reederei die zu etwa 60% im Besitz des Sewerischen Adelshauses Ask ist (der Rest verteilt sich über Anteilscheine auf eine große Zahl von Investoren). Ihre Jungfernfahrt absolvierte sie entlang der bornischen Küste und in Sichtweite der Walberge. Von einigen erfahrenen Handelskapitänen wird jedoch Ihre Bewaffnung kritisch betrachtet, fällt sie für ein Geleitschiff doch etwas mager aus.

Takelage: III (R2, R3, H2, S1) [250]

Länge: 34,0 Schritt **Breite:** 11,0 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 525 Quader [262] **Frachtraum:** 350 Quader

Besatzung: 110 M + 20G + 15 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 42.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze voraus, 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite), 6 Hornissen



SCHIVONE

Die Amboss

Die *Amboss* ist eine große, bis an die Zähne mit Rotzen und Aalen bestückte Schivone. Der Viermaster besitzt ein Gewirr aus Seilen, Wanten und Segeln, in dem sich wohl nur die Matrosen zurechtfinden. Die ausgepichte Bordwand ist vor allem am Heck mit blau - goldenen Einlegarbeiten verziert. Die Galionsfigur stellt eine Undine, eine Wellennympe, dar.

Die *Amboss* wurde 1002 BE im Auftrag der mittelreichischen Admiralität in Festum auf Kiel gelegt und leistet seitdem Dienst bei der Hochseeflotte des Perlenmeeres. Spezialanfertigungen sind die hervorkragenden Ausbuchtungen, in denen zusätzliche Geschütze untergebracht werden können. All diese 500er Famosch-II-Rotzen und leichten Aale stehen so dicht beieinander, dass es scheint, es wäre kein Platz mehr, um sie zu bedienen. Von den Schlafplätzen der Matrosen und Quartieren der Seesoldaten abgesehen, nimmt das Munitionslager den größten Schiffsraum ein.

Takelage: IV (R2, R3, H1, H1, S1) [220]

Länge: 36,8 Schritt **Breite:** 11,3 Schritt **Tiefgang:** 5,0 Schritt

Schiffsraum: 693 Quader [346] **Frachtraum:** 462 Quader

Besatzung: 110 M + 50 G + 80 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 42.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 4 schwere und 6 mittelschwere Rotzen (je 2 +3 pro Breitseite), 4 schwere Aale (2 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 4 Hornissen

Die Amelie

Gebaut als Kriegsschiff wird die *Amelie* heute als Handelsschiff genutzt. Als Ihr Kapitän, Sestemalius Menderath, durch eine unverhoffte Erbschaft zu einem nicht unerheblichen Vermögen kam nahm er seinen Abschied von der Horaskaiserlichen Marine und Erwarb das Schiff auf dem er die letzten Jahre gedient hatte. Fortan ist er nur noch sein eigener Herr sein und steuert auf seinen Handelsfahrten die Häfen zwischen Salza und Festum an.

Den einstigen Charakter als Kriegsschiff hat die *Amelie* jedoch nicht ganz verloren: mit Ihren zahlreichen Geschützen ist Sie für ein Handelsschiff mehr als gut bestückt und auch die Mannschaft ist geschult im Umgang mit den Geschützen so das die *Amelie* einen Überfall durch Piraten kaum zu fürchten braucht.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 47 Schritt **Breite:** 13 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 713 Quader [360] **Frachtraum:** 475 Quader

Besatzung: 105 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 51.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 12 mittelschwere Rotzen (je 6 pro Breitseite), 2 leichte Rotzen achteraus, 8 Hornissen

Die *Dama Rosa*

Die *Dama Rosa* ist das Flaggschiff der Marine von Sylla. Gebaut in den Festumer Werften erhebt sich der schwarze, mit Goldskulpturen geschmückte, Rumpf majestätisch über dem Wasser. Ein Krähenneest krönt jeden Mast. Am Heck des Schiffes kann man eine Reihe von vier großen Fenstern ausmachen, vielleicht 4 Schritt über der Wasserlinie. Unter den Fenstern verkündigt ein breites, leuchtend rot gemaltes Band den Namen des Schiffs in goldenen Lettern: *Dama Rosa*.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [300]

Länge: 39,6 Schritt **Breite:** 9,9 Schritt **Tiefgang:** 5,6 Schritt

Schiffsraum: 732 Quader [365] **Frachtraum:** 488 Quader

Besatzung: 120 M + 130 G + 35 S [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 60.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus (Bug), 2 schwere Rotzen achteraus (Heck),
22 mittelschwere Rotzen (11 pro Breitseite), 12 Hornissen



Die Azurblaue Feder von Kuslik

In Auftrag gegeben wurde die *Azurblaue Feder von Kuslik* weder von einem Handelshaus noch von einem einzelnen Kauffahrer oder gar dem Staat. In diesem Fall ist der Auftraggeber die Gemeinschaft der Freunde des Aves. Die aus dem 796 BF von König Dettmar Firdayon gestifteten Aventurischen Casino für dem Aves gefällige Edelleute hervorgegangene Loge hat sich im Sinne Aves' der Förderung von Forschungsreisen verschrieben.

Damit dienen die Fahrten der *Azurblauen Feder von Kuslik*, an der neben den Seeleuten auch stets einige Gelehrte teilnehmen, primär der Forschung und Entdeckung. Sicher sind die Mitreisenden auch nicht abgeneigt ein paar Münzen zu verdienen (durch Schätze, Informationen oder Ähnliches), aber der Grund der Reise ist die Erforschung neuer Länder und Völker (und Handelsmöglichkeiten). Die Leitung der Expedition obliegt Capitanya Yaquiria de Quintone, die sich durch Ihre Ausbildung als Navigatorin natürlich auch mit der Kartographie fremder Länder auseinander setzen wird. Sie sorgt auch dafür das das Schiff und seine Mannschaft für sämtliche Aufgaben gut gerüstet ist die anstehen: Handel mit vorwiegend exotischen Gütern sowie der Transport von Passagieren auf das auch andere Menschen die weite der Welt bereisen. Größtes Ziel und Aufgabe bleibt jedoch selbstverständlich die Entdeckung neuer Länder und die Erforschung neuer Kulturen. Dabei wird mit der Sammlung von Wissen im Sinne der Hesinde auch dem Streben nach Gelehrsamkeit des Horasreiches Rechnung getragen.

An Bord wird ein göttergefällig Leben geführt – vornehmlich natürlich im Sinne von Aves, Rahja und Phex. Das letzterem nicht nur durch Handel und Passagiertransport nachgekommen wird sondern natürlich auch der Suche nach Schätzen kommt zugleich dem Unterhalt des Schiffes und der Finanzierung weiterer Expeditionen zugute.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 45,0 Schritt **Breite:** 10,5 Schritt **Tiefgang:** 5,1 Schritt

Schiffsraum: 803 Quader [405] **Frachtraum:** 535 Quader

Besatzung: 115 M + 80 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 51.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 10 mittelschwere Rotzen (je 5 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 10 Hornissen



SCHIVONE

Die *Nendrasse*

Die *Nendrasse* fällt zunächst durch ihre schlanken Formen auf. Wie alle Schivonen hat sie ein durchgehendes Zwischendeck, auf dem die Geschütze untergebracht sind. Der Achtertrutz beginnt an der Mitte des Schiffes und türmt sich drei Decks bis zum Heck auf. Dabei verjüngt er sich von der größten Breite aus nach oben. Allein aufgrund Ihrer Größe weist die *Nendrasse* schon viele Ähnlichkeiten mit den Königsschivonen auf. Doch handelt es sich bei Ihr nicht um Kriegsschiff sondern um ein, wenn auch gut bestücktes, Handelsschiff das unter dem Banner einer Drolier Reederei fährt von Ihrem Heimathafen bis nach Maraskan und zurück unternimmt.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [240]

Länge: 42,0 Schritt **Breite:** 11,0 Schritt **Tiefgang:** 5,3 Schritt

Schiffsraum: 816 Quader [408] **Frachtraum:** 544 Quader

Besatzung: 130 M + 92 G + 25 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 54.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Harpun-Aale voraus, 4 schwere, 4 mittelschwere und 6 leichte Rotzen (je 2+ 2 + 3 pro Breitseite), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 2 leichte Harpun-Aale achteraus, 6 Hornissen



Die Aifingla

Tassilo ya Cerastelli war ein junger Adeliger der einfach in den Tag hinein lebte. Doch dann kam es zu einem tragischen Unglück als seine gesamte Familie bei einem Hausbrand ums Leben kam. Urplötzlich mit einem beträchtlichen Vermögen ausgestattet beschloss der frischgebackene Esquiro sämtlichen Besitz zu Geld zu machen, ein Schiff ganz nach seinen Wünschen in Auftrag zu geben und fortan die Welt zu bereisen und das Leben in vollen Zügen zu genießen. Nach einiger Zeit fanden sich ein Schiffsbaumeister der sich der Aufgabe gewachsen sah die Wünsche umzusetzen und so wurde auf einer Belhankaner Werft die *Aifingla* gefertigt. Durch diesen Hintergrund bedingt verfügt das Schiff über einige Besonderheiten. Als erstes fällt der Rumpf auf, dessen Form einige Ähnlichkeiten zu Karracken aufweist und auch die Geschütze sind, unüblich für eine Schivone, an Deck aufgestellt "damit jeder die Prachtvollen Wehrhaftigkeit bewundern kann" (wie sich der Esquiro auszudrücken pflegte). Doch zu den wohlgrößten Besonderheiten gehört die Kapitänskajüte. Nicht wegen Ihrer Prunkvollen Ausstattung, sondern wegen Ihrer Lage im Bug des Schiffes.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [285]

Länge: 40,8 Schritt **Breite:** 13,1 Schritt **Tiefgang:** 5,1 Schritt

Schiffsraum: 909 Quader [455] **Frachtraum:** 605 Quader

Besatzung: 135 M + 50 G [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

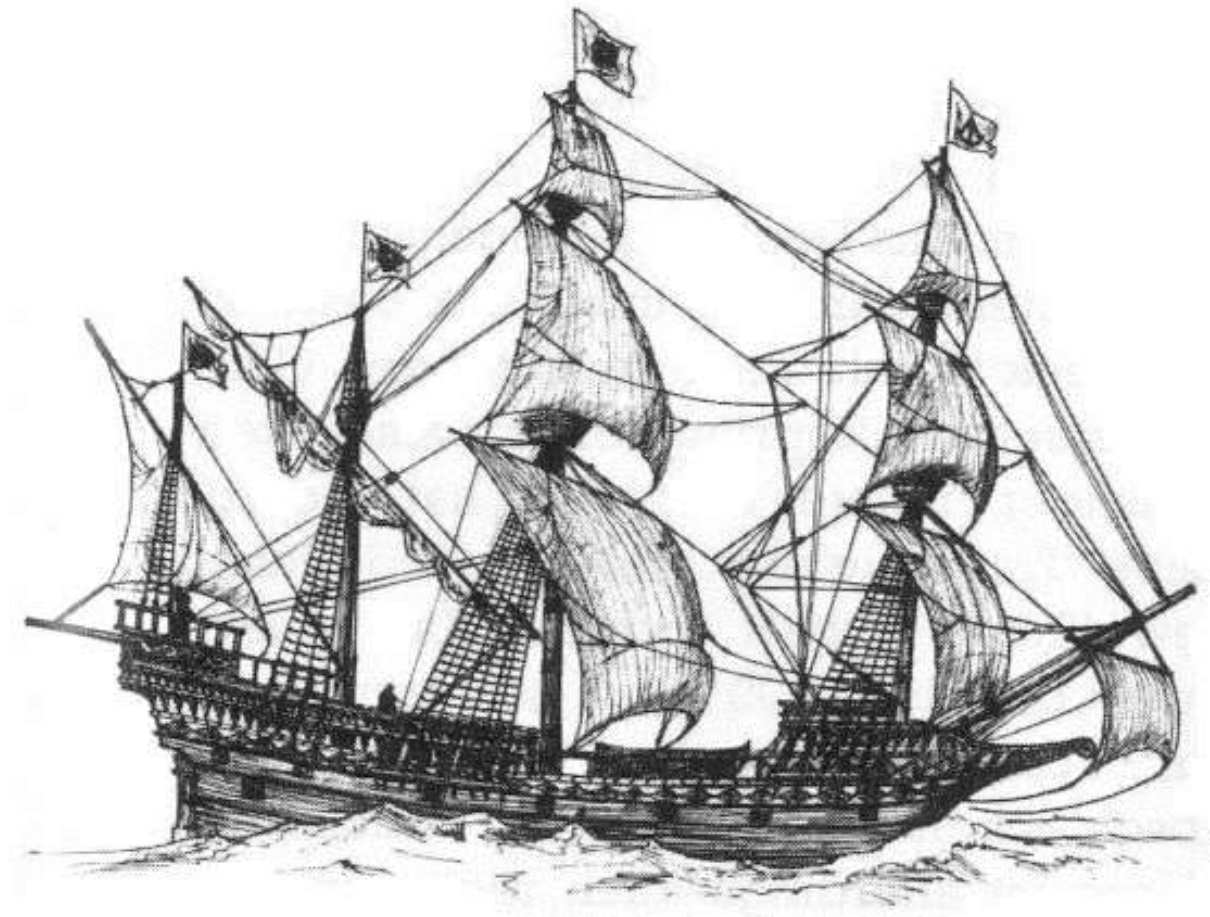
Preis: 62.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 6 schwere Rotzen (3 pro Breitseite), 10 Hornissen



Bornländische Kriegsgaleone

Marshall-Klasse ist die Bezeichnung für die schwersten Galeonen des Bornlandes. Inspiriert durch die horasischen Königsschivonen sind diese Schiffe für den Kriegeinsatz konstruiert. Im Gegensatz zu den horasischen Schiffen weisen die bornischen Galeonen kaum Verzierungen auf - mit Ausnahme zweier übereinanderliegenden, offenen Galerien am Heck. Dafür wurde auf Stabilität Wert gelegt - vom Steineichenen Rumpf bis hin zu den sturmfesten Segeln ist alles auf den Kampfeinsatz ausgerichtet.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, T6, S1) [380]

Länge: 45,5 Schritt **Breite:** 13,5 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 1003 Quader [505] **Frachtraum:** 670 Quader

Besatzung: 150 M + 188 G + 100 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

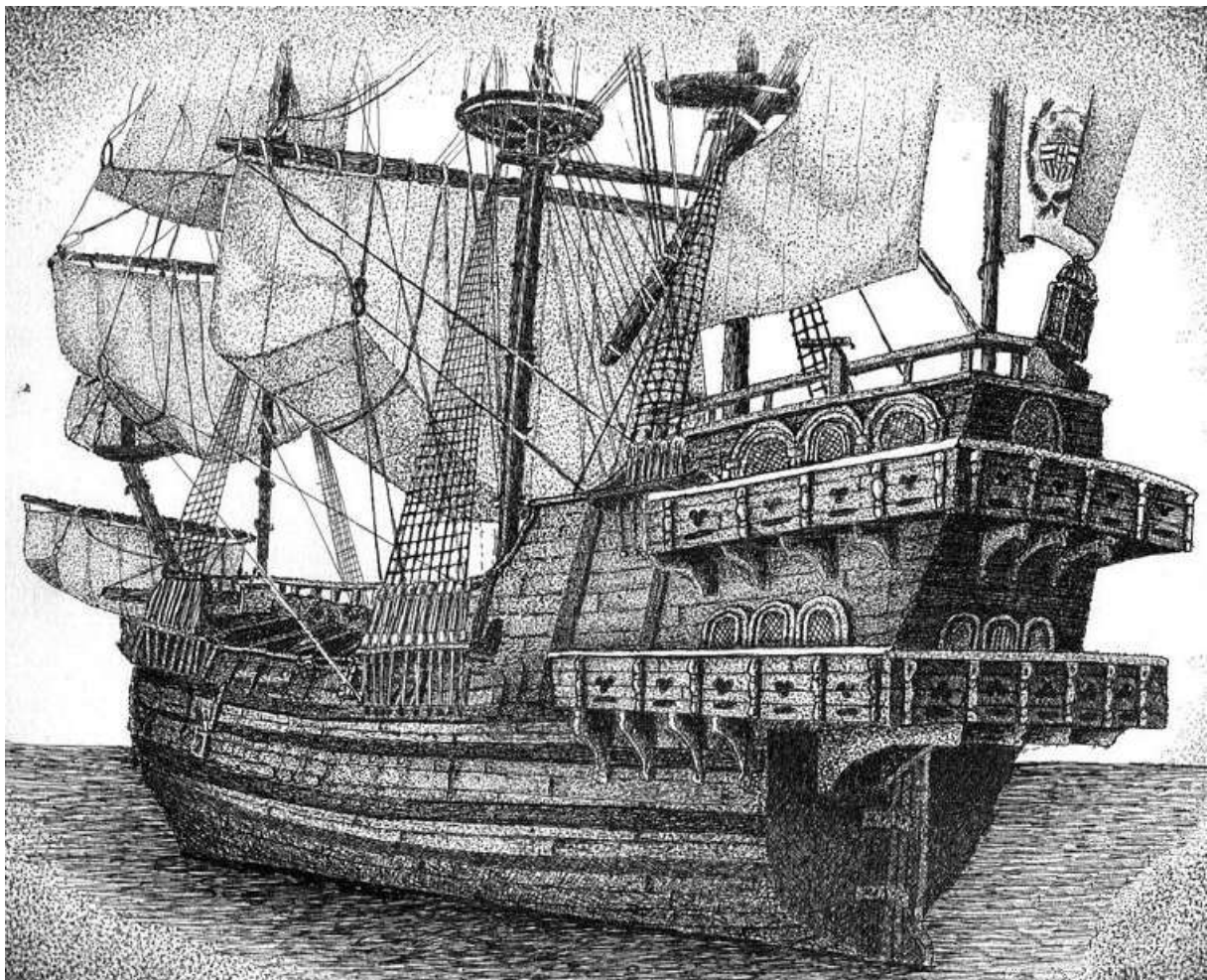
Preis: ca. 75.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 drehbare schwere Harpun-Aale voraus, 2 drehbare schwere Harpun-Aale achteraus, 8 leichte Rotzen (4+4 je Breitseite, drehbar, auf Vorder- und Achterdeck), 22 leichte Rotzen, (11 pro Breitseite), 24 Hornissen



Die Marschall Anshag von Glodenhof

Die *Marschall Anshag von Glodenhof* ist das Flaggschiff der „gräflich Asker Handelsreederei“ und wird von Danja-Irina Alwinnen von Jekdisit kommandiert.

Takelage: IV (R3, R3, H2, H1, S1) [305]

Länge: 55,0 Schritt **Breite:** 13,0 Schritt **Tiefgang:** 5,5 Schritt

Schiffsraum: 1310 Quader [655] **Frachtraum:** 790 Quader

Besatzung: 120 M + 20G + 30 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

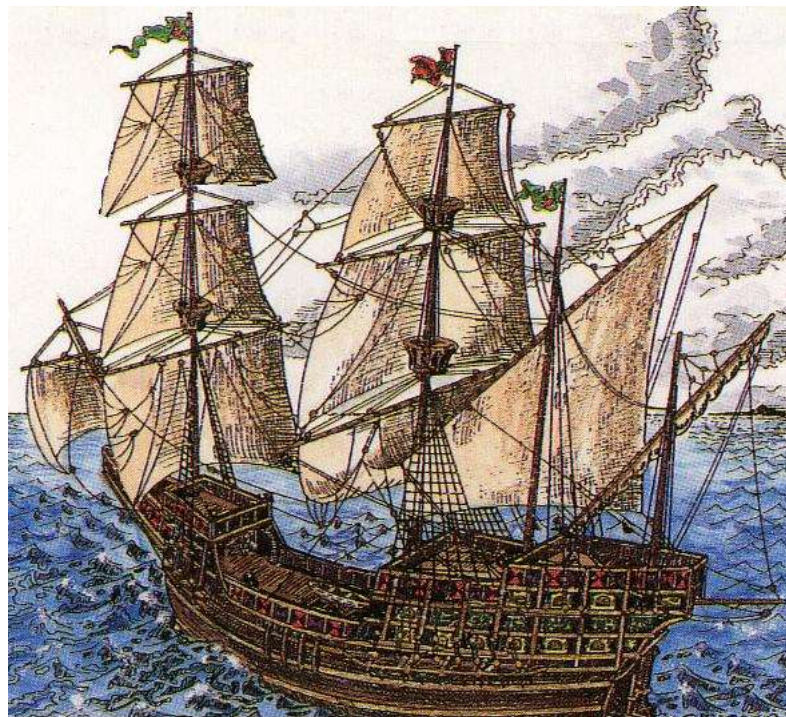
Preis: 80.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze voraus, 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen



Die Marschallin Leonia von Gareth

Getreu dem Motto „je größer, desto besser“ ist das neuste, von Iber Coljew von Ebelriedt kommandierte, Schiff der gräflich Asker Handelsreederei auch das zugleich das größte Schiff in der Flotte der Handelsreederei. Ihre Jungfernfahrt im Jahre 1029 BF führte sie auch sogleich von Festum aus bis ganz nach Brabak und zurück.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H2, S1) [335]

Länge: 58,0 Schritt **Breite:** 13,5 Schritt **Tiefgang:** 5,5 Schritt

Schiffsraum: 1340 Quader [670] **Frachtraum:** 800 Quader

Besatzung: 120 M + 20G + 30 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: 82.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze voraus, 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die *Meeresphex*

Die *Meeresphex* gehört zu den wendigsten und schnellsten Seglern in der Region zwischen Sylla und Port Stoorrebrandt. Die Roten Zhola, die Kapitänin des Schiffes, ist eine erfahrene Seglerin, die schon so manchem Sturm die Stirn geboten hat.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,75 Schritt **Tiefgang:** 3,75 Schritt

Schiffsraum: 286 Quader [143] **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: 70 M + 40 G + 25 S [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 8 Hornissen

Die *Veneta*

Die *Veneta* besitzt eine hohe Reichweite, Beweglichkeit und Seetüchtigkeit. Ihr Rumpf ist schlank, die stark gestuften Aufbauten sind niedrig und folgen den Linien des Rumpfes. Da sie im Moment nicht voll bewaffnet und besetzt ist, wird sie noch primär für Aufklärungsmissionen genutzt. Dabei ist sie trotz ihrer Einschränkungen immer noch äußerst schlagkräftig.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,75 Schritt **Tiefgang:** 3,75 Schritt

Schiffsraum: 286 Quader [143] **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: 60 M + 50 G + 15 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 10 mittelschwere Rotzen (5 pro Breitseite), 8 Hornissen

Die *Phalaxan von Toricum*

Im Sommer des 1032ten Jahres diente die 'Phalaxan von Toricum' als bewaffneter Geleitfahrer. Sie eskortierte ein Schiff, das eine wertvolle Ladung aus dem Süden nach Bethana transportierte.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,75 Schritt **Tiefgang:** 3,75 Schritt

Schiffsraum: 286 Quader [142] **Frachtraum:** 132 Quader

Besatzung: 60 M + 70 G + 20 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 21.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 mittelschwere Rotzen achtern, 6 mittelschwere Rotzen mit Axxeleratus Lademodulen (3 je Breitseite), 14 Hornissen

SCHIVONELLA

Die *Habicht*

Die *Habicht* ist auf die Piratenjagd ausgelegt. Nur der unterste Schiffsraum wird für Ladung genutzt. Das darüber liegende Deck ist von Rotzen vereinnahmt. Signifikant sind zudem die Einsatzmöglichkeit von je zwei Harpun-Aalen an den Seiten. Damit kann das Entern eines Schiffes vorbereitet oder dessen Flucht verhindert werden.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 30,2 Schritt **Breite:** 7,95 Schritt **Tiefgang:** 3,85 Schritt

Schiffsraum: 308 Quader [154] **Frachtraum:** 205 Quader

Besatzung: 64 M + 100 G + 25 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 22.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 schwere Harpun-Aale (2 pro Breitseite), 12 mittelschwere Rotzen (je 6 pro Breitseite), 12 Hornissen

Die *Stern von Ranaqides*

Die *Schivonella Stern von Ranaqides* ist nicht nur ein modernes Schiff. Sie ist ein Zeichen, welches über den Häusern Changbari und Degano und damit über Efferdas und Sewamund steht.

Geschmeidig, schnell und gut gerüstet hat die *Schivonella* im Tsa des Jahres 1030 BF die Werft der Deganos verlassen. Ziel dieses stolzen und kostspieligen Schiffes ist der tiefe Süden. Von Efferdas über Drôl nach Brabak und Hôt-Alem wird ihr Weg führen; Edelhölzer, Seide, Gewürze und vieles mehr von den exotischen Waldinseln wird der „Stern von Ranaqides“ nach Efferdas bringen.

Die Anteilseigner aus den Familien di Camaro, Dûrenald und weiteren stillen Teilhabern sehen dem Tag der ersten Heimfahrt schon mit Vorfreude entgegen. Aktuell ist das Schiff ausgelaufen und seit einigen Monden auf Fahrt. Ob es eine glückliche Heinkehr gibt, wird sich zeigen.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [135]

Länge: 29,9 Schritt **Breite:** 7,95 Schritt **Tiefgang:** 3,9 Schritt

Schiffsraum: 309 Quader [155] **Frachtraum:** 175 Quader

Besatzung: 60 M + 15 G + 5-10 S (letztere nur bei Bedarf) [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 26.300 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite)
2 schwere Rotzen (1 pro Breitseite), 2 mittelschwere Rotzen
achteraus, 6 Hornissen

KARAVELLE

Die *Vestige*

Als Kapitän Travinian Borkfried die kleine Handelskaravelle *Vestige* kaufte hat er es umfassend überholen lassen. Dabei kam es zu einigen Umbauten im Inneren des Schiffes. So war dem Kapitän sehr wichtig das es getrennte Quartiere für Männer und Frauen gibt um möglichem unzuchtigem Verhalten so weit es eben geht vorbeugen zu können. Auch ließ er im Frachtraum einen separaten Bereich für sehr Wertvolle Fracht einbauen damit niemand von der Besatzung allzu sehr in Versuchung geführt wird wenn kostbare Fracht frei zugänglich ist. Doch diese Umbauten brachten auch einen Nachteil mit sich. Fracht kann nicht über eine Ladeluke an Bord gebracht werden sondern muß die Treppen hinunter getragen werden was Ladevorgänge sehr erschwert und Zeitraubend gestaltet.

Takelage: II (H1, H1) [75]

Länge: 18,1 Schritt **Breite:** 4,4 Schritt **Tiefgang:** 2,1 Schritt

Schiffsraum: 55 Quader [27] **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 22 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 4.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Ballista (Bug, beweglich)

Die *Schwarzer Zobel*

Die *Schwarzer Zobel* ist eine typische Hylailer Karavelle: klein, schnell und wendig.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 19,0 Schritt **Breite:** 4,6 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 64 Quader [32] **Frachtraum:** 42 Quader

Besatzung: 24 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 4.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (Bug, beweglich)

Die *Cedwyn*

Für eine Pailische Karavelle ist die *Cedwyn* durch Ihre geringe Länge eher gedrungen. Dafür bietet der Breite Rumpf Platz für viel Fracht und Passagierkabinen.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Länge: 17,5 Schritt **Breite:** 6,1 Schritt **Tiefgang:** 2,55 Schritt

Schiffsraum: 90 Quader [45] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 28 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (je Bug und mittschiffs, beweglich)

KARAVELLE

Die *Angelina*

Die *Angelina* selbst ist ein Neetha-Zweimaster mit Rahsegeln an beiden Masten. Sie ein gut gemachtes Schiff dass sich trotz ihrer Jahre bemerkenswert gut gehalten hat.

Takelage: II (R1, R1) [85]

Länge: 22,8 Schritt **Breite:** 6,1 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 116 Quader [58] **Frachtraum:** 77 Quader

Besatzung: 28 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 7.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Die *Daucus Carota*

Die *Daucus Carota* ist eine recht kleine Karavelle unter dem Kommando von Nate Kudos mit der er vor allem zwischen Havena und Kuslik Handelsfahrten betreibt.

Takelage: II (H1, H1) [75]

Länge: 19,4 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader [60] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 32 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die *Kapitän Süderstrand*

Die *Kapitän Süderstrand* ist eine nach Nethaer Art getakelte Karavelle, die in Brabak vor 10 Jahren gebaut wurde. In Auftrag gegeben wurde das Schiff von der Familie Geraucis und befuhr vor allem die Route Brabak - Methumis. Im Peraine 1030 erbte Filora di Süderstrand das Schiff und verfügte somit endlich über die Mittel, ihrem Traum nach einer Nordumseglung nachgehen zu können. Bewaffnet ist das Schiff kaum, die beiden Rotzen dienen eher zur Abschreckung von diebischen Gelegenheitspiraten, Fischern oder Bukkaniern. Gegen ein ordentlich ausgestattetes Piratenschiff bleibt nur die Flucht, die aber dank einer hohen Beweglichkeit meist gelingen sollte. Auch Söldner sind, aus Kostengründen, nicht an Bord.

Takelage: II (R1, H1, S1) [90]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader [60] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 25 M + 4 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen mittschiffs (je eine pro Breitseite)

KARAVELLE

Die Efferdstümmeler

Die schnittige, zweimastige Karavelle ist ein Handelsschiff unter brabakischer Flagge.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Länge: 19,1 Schritt **Breite:** 5,6 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader [60] **Frachtraum:** 82 Quader

Besatzung: 19 M [Q12]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze, 1 Hornisse

Die Theta

Die Hylailer Karavelle Theta ist eines der Schiffe der Familie Kanbassa aus Efferdas. Das Schiff verkehrt etwa 4-5 Mal jährlich auf der Linie Efferdas - Belhanka - Methumis - Drôl - Mengbilla - (manchmal zudem Chorhop) und zurück.

Takelage: II (H1, H1, S1) [85]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 126 Quader [63] **Frachtraum:** 84 Quader

Besatzung: 25 M + 4 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: 12.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 2 schwere Rotzen (je 1 pro Breitseite),
1 mittelschwere Rotze achteraus, 2 Hornissen



KARAVELLE

Die Efferdtreu

Die Efferdtreu ist ein kleiner und schneller Handelssegler, der zwar im Vergleich zu anderen Handelsschiffen wenig Laderaum besitzt, aber dafür schneller fährt als größere Modelle des gleichen Typs. Besonders für kleine und verderbliche Fracht eignet sich die Karavelle daher besonders. Das Schiff hat drei Deckebenen. Das Achterdeck bildet die Brücke mit der Steueranlage. Darunter liegt das größtenteils offene Hauptdeck. Auf dem leicht erhöhten Bug ist eine Hornisse montiert, mehr zur Abschreckung als zu einer richtigen Verteidigung. Auf dem Weg zum Heck trifft man hinter dem Mast auf die 2 mal 2 Schritt große Ladeluke, die die meiste Zeit durch eine Lederplane abgedeckt ist. Dort geht es ca. vier Schritt abwärts zum Laderaum, der hier über zwei Leitern erreichbar ist. Geht man von hier aus weiter in Richtung des Hecks, trifft man auf das Achterkastell, auf dem das Achterdeck liegt. Durch zwei Türen auf der linken Seite sind verschiedene Bereiche des Schiffes zu erreichen. Die Linke führt über das Zwischendeck zu dem Unterdeck. Die Rechte mündet in einen kurzen Gang, der zu den Kajüten des Kapitäns und des ersten Offiziers führt. Im Zwischendeck befinden sich die Kabine des Bootsmanns und das Arsenal des Schiffes, wo auch die Bordkasse eingeschlossen ist. Über einen weiteren Treppengang ist dann das Unterdeck oder auch Ladedeck zu erreichen. Dort sind sowohl die Lagerräume für Wasser, Proviant und Ausrüstung untergebracht, als auch das Ladedeck, auf dem die Helden ihre Hängematten aufhängen werden. Durch eine Tür in Richtung Bug sind die zweigeschossig angelegte Mannschaftsquartiere zu erreichen, die über einen eigenen Zugang zum Hauptdeck verfügt.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 18,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 126 Quader **Frachtraum:** 84 Quader

Besatzung: 20 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 Hornisse

Die Dagult's Stolz

Die Dagult's Stolz ist eine kleine Karavelle die entlang der Horasischen Küste segelt.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Länge: 22,4 Schritt **Breite:** 7,4 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 127 Quader [64] **Frachtraum:** 84 Quader

Besatzung: 26 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 7.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 Hornissen

KARAVELLE

Die *Velanthe*

Die *Velanthe* ist ein kleines, leichtes und gut manövrierbares Schiff, dessen Rumpf verhältnismäßig schlank und niedrig ist und scharf in einem Spiegelheck endet. Wegen der gedrungenen Form der *Velanthe* können ihr selbst mächtige Wellen nicht schaden. Wie bei allen Karavellen ist der Rumpf so konstruiert, dass das Schiff auf den Wellen reitet und sie nicht zerschneidet. Auf ihren drei Decks bietet die *Velanthe* verhältnismäßig viel Laderaum. Die *Velanthe* besitzt drei Masten mit Havenatakelung, von denen der erste in der Mitte des Mitteldecks, das bis zum langen Heckaufbau reicht, steht. Auf dem Heckaufbau befinden sich die beiden anderen Masten.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 129 Quader[65] **Frachtraum:** 86 Quader

Besatzung: 32 M + 10 G [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

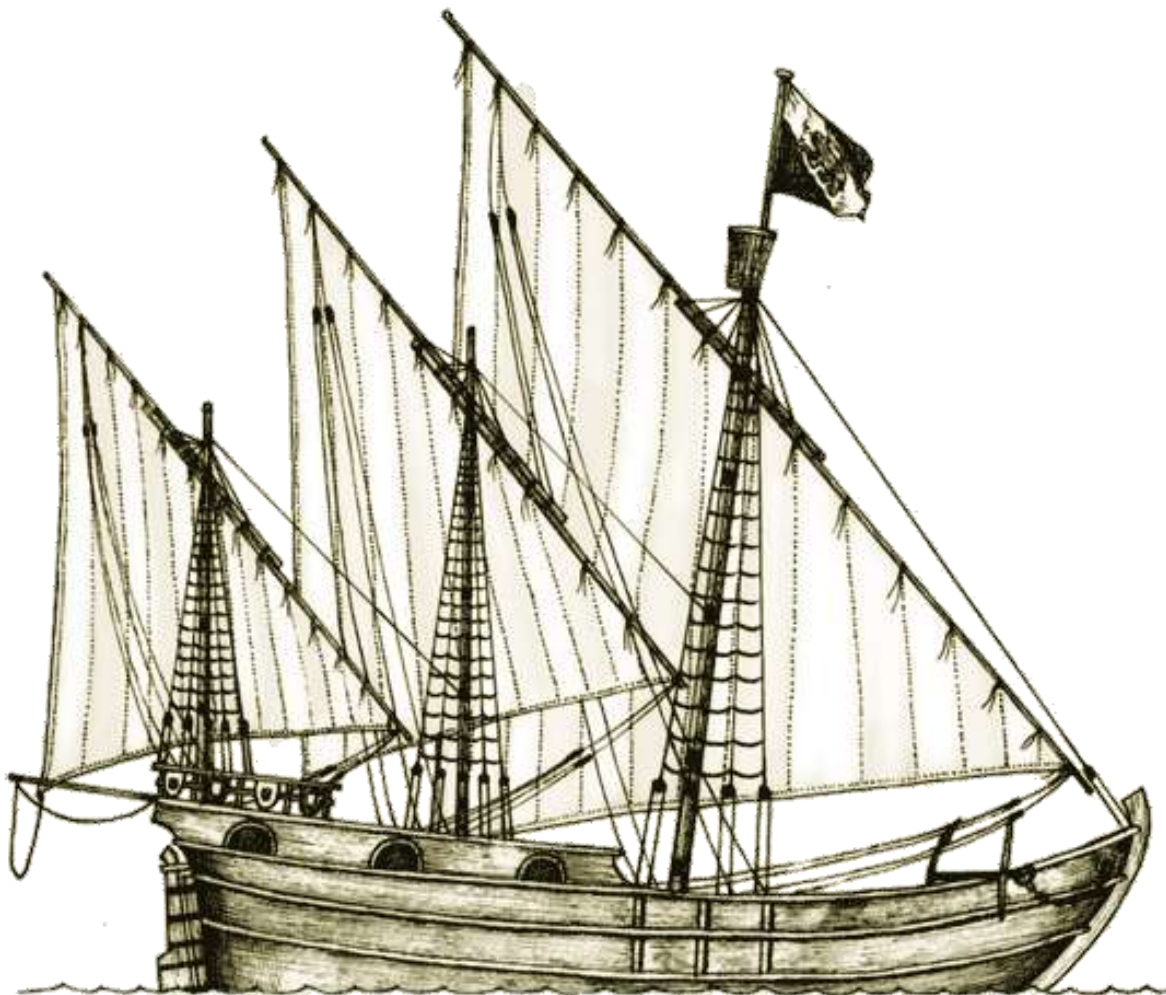
Preis: 8.400 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (drehbar, jeweils 1 im Bug und Heck), 2 Hornissen



KARAVELLE

Die *Shenilos Stolz*

Shenilos Stolz ist eine Karavelle in Diensten der Familie Brahl. Obwohl der Heimathafen des Schiffes das neue Kontor der Familie Brahl in Côntris ist, liegt die schmucke Karavelle doch häufiger im Kusliker Hafen vor Anker. Sie wird vor allem zum Handel entlang der Westküste benutzt und liefert die Weine der Weinhandlung Yaquiria Shenilo - mit freundlicher Genehmigung der Familie Brahl - auch zu entfernten Kunden. Die Karavelle befährt für größere Lieferungen natürlich auch immer wieder den Yaquir. Das Schiff ist in sehr gutem Zustand und wird regelmäßig gewartet.

Takelage: II (H1, R1, S1) [100]

Länge: 22,3 Schritt **Breite:** 4,9 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 130 Quader [65] **Frachtraum:** 89 Quader

Besatzung: 23 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 8 **Härte:** 1

Preis: 8.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (1 pro Breitseite, schwenkbar), 1 Hornisse

Die *Seehure*

Vor knapp zwanzig Jahren auf einer Werft in Neetha gebaut, wurde das Schiff vor gut vier Jahren nach einem Sturm auf einer Grangorer Werft generalüberholt. Die *Seehure* hat sich nach ihrem Umbau stark verändert. Es kam ein dritter Mast hinzu, so dass Dank der vergrößerten Segelfläche das Schiff ordentlich fährt und mit Fug und Recht als schnell bezeichnet werden kann. Nachteilig jedoch ist die geringe Lagerkapazität, die im großen Umbau geopfert wurde. Zwölf Rotzen, je sechs pro Schiffsseite, und eine schwere Rotze am Bug stellen die Bewaffnung dar. Die „Seehure“ ist somit eher ein Kriegsschiff, eignet sie sich doch unter dem Kommando eines guten Kapitäns gut für die schnelle Jagd. Ein rahgetakelter Fockmast, ein rahgetakelter Großmast und ein havenisch getakelter Besanmast sorgen für den nötigen Windfang des Schiffes. Dunkles Holz, ein blankgescheuertes Deck, jede Menge Takelage und Seilung, der Geruch von Teer und Salz... das ist die *Seehure*, wenn man auf ihr steht.

Takelage: III (R1, R1, H1, S1) [160]

Länge: 28 Schritt **Breite:** 5,9 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 132 Quader [66] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 45 M + 45 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwere Rotze (Bug), 12 mittelschwere Rotzen (je 6 pro Breitseite)

KARAVELLE

Die Heilige Maralita

Im Jahre 1030 BF wurde, der Tatsache folgend, dass alle bedeutenden Güter des Hauses an der Küste des Meeres der Sieben Winde gelegen sind, die Karavelle *Heilige Maralita* vom Hause Calven-Imirandi gebraucht erworben. Nun fungiert sie als Kurierschiff zwischen den Gütern und zum Schutz derselben.

Das Schiff wurde vor der Indienstnahme umfangreich umgebaut, so dass es heute neben einer stärkeren Bewaffnung auch einigen Luxus für die reisende Herrschaften, dafür vergleichsweise wenig Laderaum bietet. Es kann nicht verschwiegen werden, dass der Erwerb des Schiffes und die Renovierung die einstmals wohl gefüllten Kassen der Calven-Imirandi bis auf den Grund leerte, nachdem bereits der Bau des Palazzo Luciano Unsummen verschlungen hatte. Ludovigo von Calven-Imirandi bemühte sich folglich zu versichern, die Karavelle sei ein patriotischer Beitrag zur Verteidigung des Horasreiches in der Seeschlacht von Phrygaïos gewesen - wo sie schließlich jedoch nur in Reserve gehalten worden sei. Eine Anwesenheit des Schiffes vor Phrygaïos ist aber unbelegt und zweifelhaft.

Mit dem Ausbau Côntris' zum Pilgerhafen Shenilos sieht man die *Heilige Maralita* auch immer öfter den Yaquir besegeln, um Nachrichten, Personen oder - selten - Güter in die Stadt zu bringen.

Takelage: II (H1, H1, S1) [95]

Länge: 20,5 Schritt **Breite:** 5,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 133 Quader [67] **Frachtraum:** 89 Quader

Besatzung: 23 M + 22 G + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 11 **Härte:** 1

Preis: 10.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (1 pro Breitseite), 3 Hornissen



KARAVELLE

Die Seeschwalbe

Die *Seeschwalbe* ist eine Dreimastkaravelle mit einer Länge von 25 und einer Breite von 6,5 m. Sie macht gute Fahrt, und ihre Havenasegel ermöglichen es ihr, auch in der Nähe der zerklüfteten Küste hart am Wind zu segeln. Für seichtes Wasser und Küstenbereiche ist die *Seeschwalbe* ein ideales Gefährt, weil ihr flacher Kiel sie sicher über solche Riffe hinweggleiten lässt, die schwereren Schiffen längst den Bauch aufgerissen hätten. Die Galionsfigur einer dunkelhaarigen Frau in einem flatternden Gewand schmückt den Bug.

Ziar Kajirin, der Kapitän und Eigner der *Seeschwalbe*, betreibt seinen Handel zwischen Brabak und Salzerhaven. Er handelt sehr selten mit teuren Waren. Er genießt als Seemann keinen besonderen Ruf, wenn ihm auch niemand als Schiffsführer oder Kaufmann etwas Nachteiliges nachsagen kann. So verfügt er über eine ausreichende Tarnung für seine Schmuggelfahrten, bei denen er häufig stärkte, streng verbotene und deshalb sündhaft teure Rauschmittel transportiert. Der Kapitän befördert zu einem akzeptablen Preis auch legale Fracht bei seinen Fahrten.

Takelage: III (H1, H1, H1) [115]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,6 Schritt

Schiffsraum: 140 Quader [70] **Frachtraum:** 90 Quader

Besatzung: 44 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

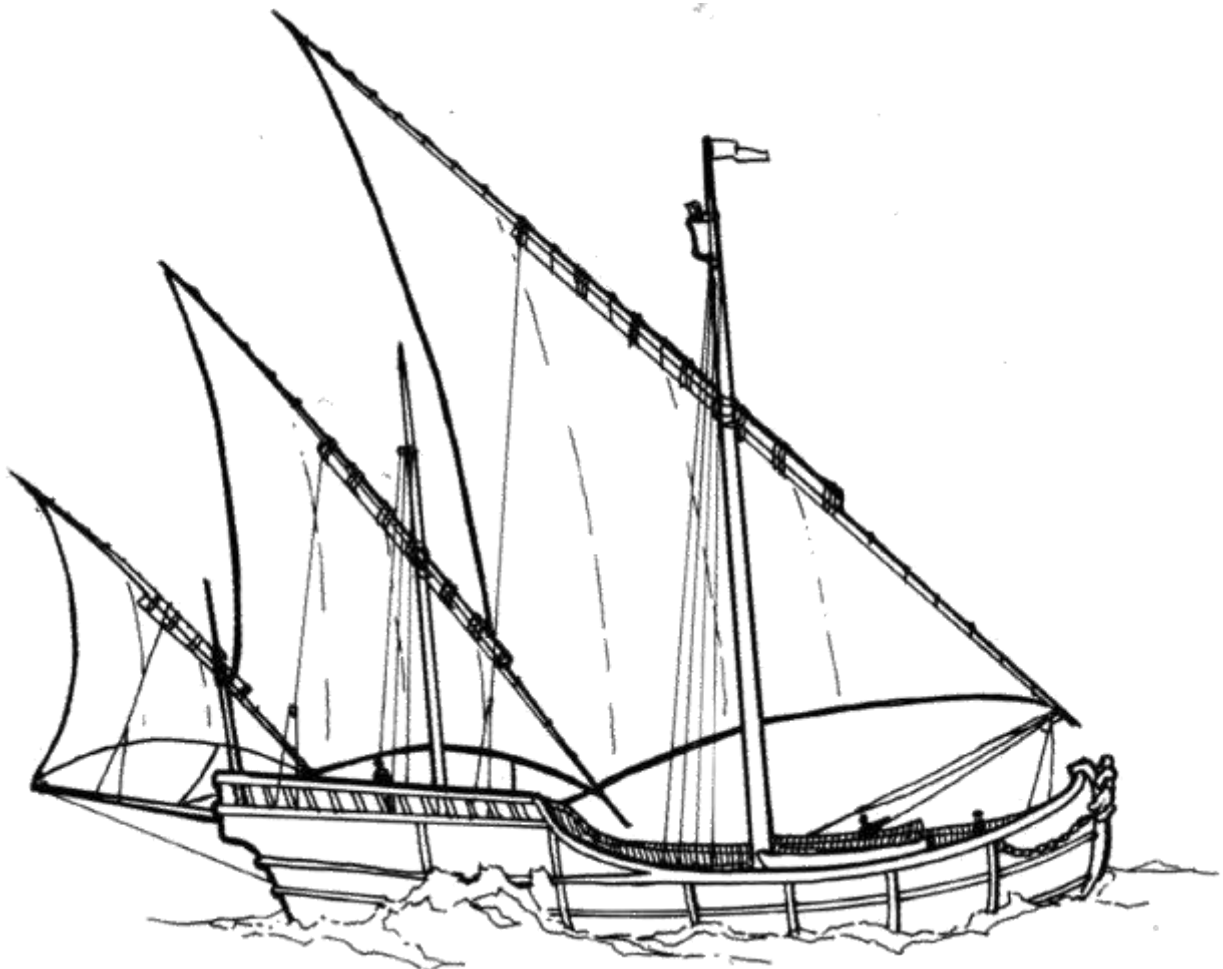
Preis: 8.400 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KARAVELLE

Die *Sankt Brigon*

Die *Sankt Brigon* ist eine Karavelle die für eine Expedition ausgerüstet wurde um eine Handelsroute zum Südkontinent Uthuria zu finden.

Takelage: II (H1, H1, S1) [95]

Länge: 20,4 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 141 Quader [71] **Frachtraum:** 90 Quader

Besatzung: 40 M + 10 G + 10 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: 8.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (1 pro Breitseite), 4 Hornissen



KARAVELLE

Die Seestern

Die Karavelle *Seestern* fuhr in der Vergangenheit für die ESHC (Efferdische Salzhandelscompagnie). Sie wurde später in die CETC (Cyclopäisch Efferdische Tuchhandelscompagnie) überführt und fährt seit Travia 1030 BF vollends für das Tuchhandelshaus Changbari. Die Karavelle ist leicht bewaffnet und fährt die Route Efferdas – Belhanka – Toricum – Silas - Urbasi. In Zukunft soll sie auch in den Handel Richtung Norden einbezogen werden. Ihre Route führt sie dann von Efferdas über Kuslik nach Pertakis, wo sie ihre Waren umschlägt und den Rückweg antritt.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 20,5 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 144 Quader [72] **Frachtraum:** 94 Quader

Besatzung: 25 M + 22 G + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: 10.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze achteraus (drehbar), 1 Hornisse

Die Meerdrache

Die *Meerdrache* hat viele Ereignisse gesehen und erlebt. Ihr Rumpf ist in vielen Plätzen durch Kratzer und Beulen und eine einzelne, große Krallenspur über die Steuerbordseite gezeichnet, der man absichtlich erlaubt hat zu bleiben. Ihre Segel sind mit stilisierten Darstellungen von Perlenmeerdrachen in Angriffshaltung verziert. Dieses Motiv findet sich auch bei der Galionsfigur des Schiffs wieder: ein machtvoller Perlenmeerdrache mit ausgebreiteten Flügeln. Sogar die einzelnen Griffenden des Steuerrades bestehen aus kunstvoll geschnitzten Drachenköpfe.

Die Bewaffnung der Meerdrache, je eine Balliste an Backbord und an Steuerbord, stammt noch aus der Zeit als das Schiff unter einer leuchtend roten Piratenflagge durch die Meere kreuzte. Heute jedoch wird das Schiff von einem Rechtschaffenenem Kapitän für Handelsfahrten zwischen Neersand und Elburum eingesetzt.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 22,2 Schritt **Breite:** 5,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 144 Quader [72] **Frachtraum:** 95 Quader

Besatzung: 45 M + 10 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 9.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Ballisten (je eine pro Breitseite)

KARAVELLE

Die Vankachel

Die 1022 BF in Grangor gebaute Vankachel fährt die nördliche Route der Nordmeer-Compagnie, derzeit: Havena - Salza - Salzhaven - Kendrar - Golf von Prem (u.a. Thorwal, Prem, Insel Hjalland) - Varnheim - Neu-Goldenhelm - Olport - Muryt

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 20,6 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 146 Quader [73] **Frachtraum:** 97 Quader

Besatzung: 25 M + 5 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 12.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze achteraus (drehbar), 1 Hornisse

Die Nordstern

Die Nordstern bereist für einen Rivaner Händler die Häfen zwischen Riva und Brabak. Dabei transportiert sie Ware und Passagiere, jedoch wird stets nur ein Teil des Laderaums mit eigener Fracht beladen, ein anderer Teil verpachtet. Zudem wird einiges von der Fracht bereits weit vor Brabak verkauft. Es obliegt dann dem Kapitän neue, profitable Fracht für die weiterreise zu erwerben wofür er am Gewinn beteiligt ist. Die *Nordstern* hat neben dem Oberdeck, das die Heckaufbauten trägt, zwei Unterdecks. Das obere der beiden liegt oberhalb der Wasserlinie und beheimatet die Quartiere der Mannschaft, der gut zahlenden Reisenden sowie die Messe, die Küche und einen kleinen, dem Efferd geweihten Raum. Bei dem zweiten Unterdeck, das sich unter der Wasserlinie befindet, handelt es sich um das Ladedeck. Neben der mitgeführten Ladung lagern hier auch die Vorräte, die die Mannschaft und die Passagiere unterwegs brauchen, und einer der Laderäume bietet bei Bedarf Platz für weniger betuchte Passagiere. In den Aufbauten des Oberdecks befindet sich die Kapitänskajüte, eine kleine Suite für besondere Gäste ("Luxussuite"), und darüber das Brückendeck mit dem Ruder. Auf dem erhöhten Bug steht eine leichte Rotze. Das Brückendeck ist von den Decks der Karavelle sowohl das höchste, als auch das kleinste, denn es umfaßt gerade einmal das Dach des Heckaufbaus. Neben dem Steuerrad gibt es entlang der Reling zwei Bänke, von denen aus man wunderbar das Meer beobachten kann; oft kommt es jedoch vor, daß der Kapitän keine Passagiere auf dem Brückendeck sehen möchte. Vom Oberdeck führt eine Treppe auf das Brückendeck empor, zwei weitere ("Niedergänge") hinunter zum Unterdeck. Eine große Ladeluke dient der Aufnahme sperriger Fracht. Das Vordeck liegt zwei Stufen höher als der größere Teil des Oberdecks und trägt neben den Winden für die Anker im wesentlichen die Rotze, die als Verteidigung für den Notfall gedacht ist.

Takelage: II (H1, H1, K1) [90]

Länge: 21,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 147 Quader [73] **Frachtraum:** 99 Quader

Besatzung: 32 M + 4 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus

KARAVELLE

Die *Efferdia*

Ein Transport von Waren zur See wird verzögert sich und wirft weniger Profit ab wenn man ein Schiff bzw. Frachtkapazitäten anmieten muß. Um dem entgegenzugehen hat sich Massimiliano Changbari für den Bau eines Schiffes entschieden. Schon lange sollte der Seeweg unabhängiger erschlossen werden, der neue Standort seines Handelshauses in Grangor und wirtschaftliche Beziehungen nach Sewamund haben letztlich den Ausschlag gegeben. Die Ladung der *Efferdia* wird aber nicht nur aus Tuchen, der Haupt- und nahezu einzige Handelsware seines Hauses, bestehen. Der freie Lagerraum wird natürlich vermietet, um die Unterhaltungskosten wieder zu amortisieren. Das Schiff wurde auch für den Notfall recht gut bewaffnet, bedenkt man die Piratenuntriebe um Windhag. Möge also Efferd die *Efferdia* gut behüten.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 20,8 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 149 Quader [75] **Frachtraum:** 92 Quader

Besatzung: 25 M + 2 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite Rotze), 2 Hornissen

Die *Emeralda*

Die Hylailer Karavelle *Emeralda* ist eines der Schiffe der Familie Kanbassa aus Efferdas. Das Schiff verkehrt etwa 5-7 Mal jährlich auf der Linie Efferdas - Kuslik - Pertakis - Sewamund (manchmal zudem Grangor) und zurück.

Takelage: II (H1, H1, S1) [95]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 93 Quader

Besatzung: 25 M + 4 G [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

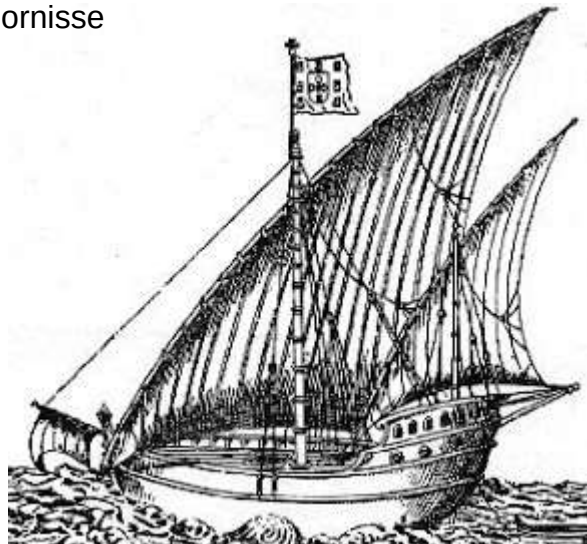
Preis: 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 2 schwere Rotzen (1 pro Breitseite), 1 Hornisse



KARAVELLE

Die *Marik Raloff*

Das einstige Flaggsschiff des Handelsmagnaten Marik Raloff wurde im Zuge der Krise des Handelshauses Raloff zur Sicherung der ausstehenden Steuerschuld des Handelshauses von der Krone konfisziert.

Takelage: II (H1, H1, S1) [95]

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 154 Quader [77] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 32 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: 12.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus, 1 leichte Rotze achteraus

Die *Argentum*

Die Dröler Karavelle *Argentum* ist eines der Schiffe der Familie Kanbassa aus Efferdas. Das Schiff verkehrt einmal im Jahr auf der Linie Efferdas - Brabak - Südmeer und zurück. Die *Argentum* ist für einen Handelssegler recht schwer bewaffnet, da sie im Konvoi das Südmeer und die dortigen horasischen Kolonien anläuft.

Takelage: II (H1, H1, S1) [105]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 155 Quader **Frachtraum:** 70 Quader

Besatzung: 30 M + 6 G [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze voraus, 4 schwere Rotzen (2 pro Breitseite), 1 Hornisse

Die *Tanzende Maid*

Die tanzende Maid ist ein typischer Vertreter des Typus der Hylailer Karavelle: zwei Masten, klein, schnell und wendig.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 18,3 Schritt **Breite:** 8,4 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 159 Quader [80] **Frachtraum:** 105 Quader

Besatzung: 32 M [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 schwere Aale (je 1 pro Breitseite)

KARAVELLE

Die Seneb Horas II

Die Seneb Horas II ist eine Perlenmeerkaravelle mit einer Oberdeckweite von 24 Schritt. Der typische, ausgeprägte Kiel und die drei Havenasegel machen sie zu einem schnellen und wendigen Schiff das für den Transport mittlerer Lasten im Perlenmeer entworfen wurde. Aufgrund der havenischen Takelung kommt sie mit einer vergleichsweise geringen Mannschaftsstärke.

Als Bewaffnung dienen leichte Geschütze, da die Perlenmeerkaravelle in der Regel nur für den Handel eingesetzt wird und mehr Wert auf ihre überragenden Segeleigenschaften denn starke Bewaffnung legt. Auch gibt es keine Geschützmannschaften - im Falle eines Kampfes sind die Geschütze von der ohnehin schon kleinen Mannschaft zu bedienen.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 24 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 164 Quader [80] **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 35 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 11 **Härte:** 1

Preis: ca. 10.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite)



KARAVELLE

Die *Blaue Nixe*

Die *Blaue Nixe* ist eine seetüchtige, flinke Karavelle, welche für lange Seereisen gebaut wurde. Sie hat ein kleines Vor- und Hinterdeck, sowie drei Masten.

Takelage: III (R1, R2, H1) [165]

Länge: 21,3 Schritt **Breite:** 8,3 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 177 Quader **Frachtraum:** 118 Quader

Besatzung: 45 M + 20 G [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 2 Hornissen

Die *Wolf von Hylpia*

Als die *Wolf von Hylpia* (noch unter anderem Namen) vor 17 Jahren im Horasischen Hafen Belhanka als Handelssegler vom Stapel lief, hätte wohl niemand geahnt, daß sie eines Tages als Piratenschiff enden würde. Als das Schiff dann vor 13 Jahren Korsaren in die Hände fiel, erkannten diese sofort dessen Eignung zur Seeräuberei. In einer kleinen, verschwiegenen Werft auf den Zyklopeninseln bekam der Zweimaster einen schnittigeren Kiel sowie ein Puppdeck. Diese Änderungen verminderten die Leeabdrift und trugen so zur Hochseetauglichkeit der »Wolf« bei. Mit Hilfe der zwei, vom Achterdeck aus zu bedienenden Ruder war es nun möglich, härter am Wind zu segeln und selbst bei widrigen Winden eine durchschnittliche Reisegeschwindigkeit von rund 12 Meilen/Stunde zu halten. Im Kampf setzt die *Wolf von Hylpia* zunächst ihre Ballistae ein, um den Gegner in Brand zu setzen. Ist die Mannschaft des angegriffenen Schiffes dann ganz mit dem Löschen der brennenden Geschosse beschäftigt, gehen die Seeräuber längsseits und entsenden ein Enterkommando.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 22 Schritt **Breite:** 7,8 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 177 Quader [89] **Frachtraum:** 118 Quader

Besatzung: 45 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Ballisten (Bug)

KARAVELLE

Die Seewolf

Bei der *Seewolf* handelt es sich um eine Dreimastige Karavelle belhankaner Bauart. Ein schlanker, gut 20 Schritt langer, wendiger Segler, von dessen drei Masten zwei havenisch und einer mit zwei Rahen getakelt ist. Zusätzlich führt sie ein Sprietsegel. Ihre vier Stückpforten an jeder Seite lassen auf gute Bewaffnung schließen. Als Beiboot führt sie eine Pinasse.

Die *Seewolf* wurde im Firun 28 Hal in Belhanka unter dem Namen *Rose von Belhanka* auf Kiel gelegt. Schon neun Monate später kaperte sie Berunin, Sohn des Gerwon, ein ehemaliger Kapitän der mittelreichischen Reichsmarine.

Die *Seewolf* ist, wie beschrieben, eine Karavelle nach neuster Belhankaner Bauweise, somit ein schlanker, wendiger Segler welcher vielen anderen Schiffen davonsegeln kann. Die Segel sind normalerweise weiß, die *Seewolf* verfügt jedoch auch über einen schwarzen Satz für Schmuggel- und ähnliche Nacht- und Nebeleinsätze. Zusätzlich verfügt Berunin über ein ganzes Sortiment an Flaggen: Seine Farben, die »Rote Möwe« der Stadt Dergelmund, die »Tränenflagge« der ehemaligen Vogtei Efferdsträne, die »Nachtblaue« der Xeraanier, die von Haffax, eine Schwarze mit Schädel, eine Weiße Flagge mit gekreuzter Axt und Armbrust in Rot, usw. Selbstverständlich sind aber, wenn er auf den Tränen einläuft, die »Tränenflagge« und die eigene Hausflagge gehißt ...

Die Bewaffnung der *Seewolf* hingegen ist nicht so stark wie es auf den ersten Blick scheint. Nur hinter zwei der Stückpforten befindet sich jeweils eine mittelschwere Rotze, unterstützt von einem einzelnen schweren Aal im Bug. Nur zu gerne würde Berunin noch sechs weitere Geschütze an Bord bringen – allein, dafür fehlt ihm sehr zu seinem Bedauern noch das Geld.

Takelage: III (H1, R2, H1, S1) [140]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 186 Quader [93] **Frachtraum:** 124 Quader

Besatzung: 52 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 2 mittelschwere Rotzen (je 1 pro Breitseite)



KARAVELLE

Die *Nimbus*

Die *Nimbus* ist eine kleine, schnelle und äußerst Hochseetüchtige Karavelle. Mit 4 Hornissen entspricht Ihre Bewaffnung dem was man häufig bei Schiffen dieser Bauart vorfindet. Den Schiffsraum hebt man sich auch lieber für mehr Frachtraum und Platz für die Besatzung auf. Denn mit der *Nimbus* wird ein ehrgeiziges Ziel angestrebt: das Erreichen des Südkontinentes Uthuria!

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [135]

Länge: 24,0 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 195 Quader [100] **Frachtraum:** 140 Quader

Besatzung: 50 M + 8 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

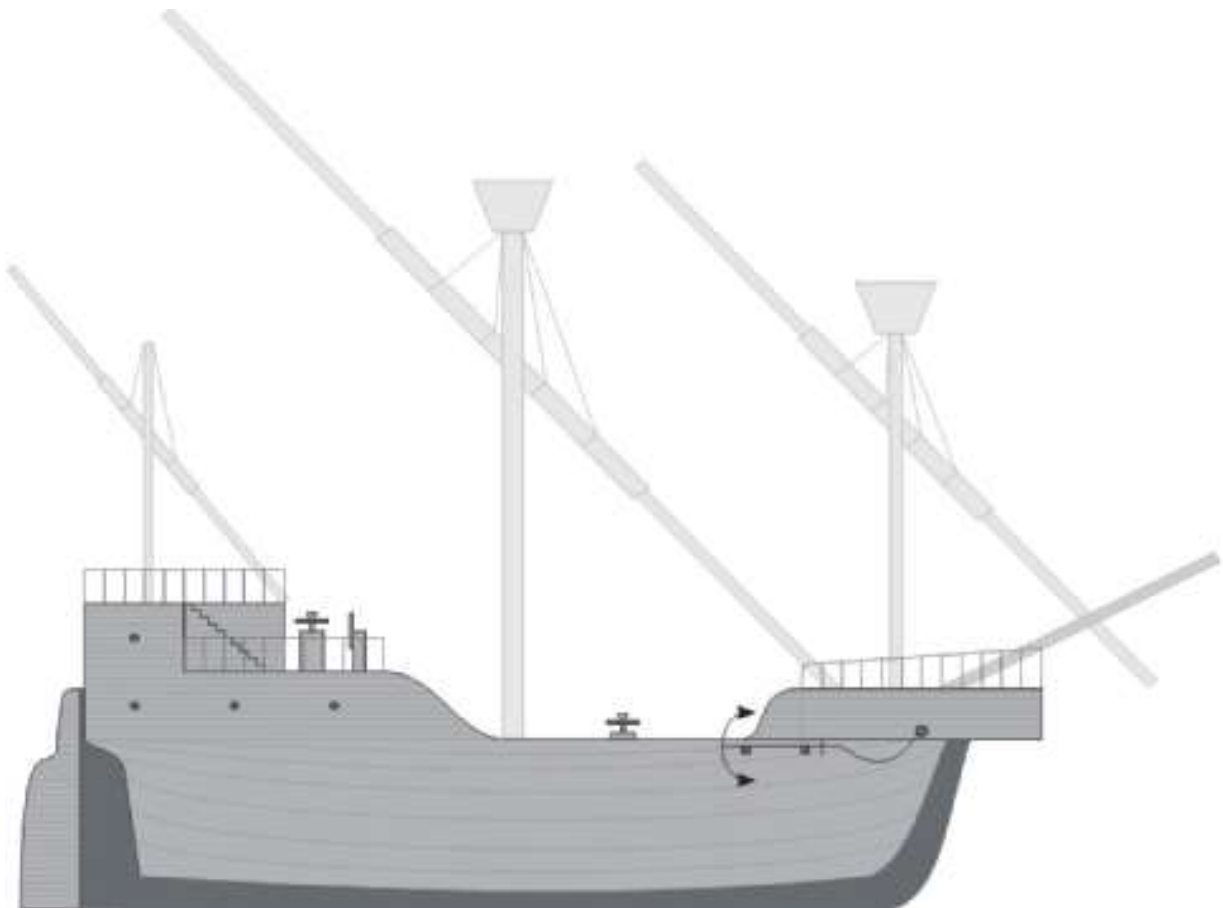
Preis: ca. 12.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10-11 Meilen/Stunde [3-4]

mit raumem Wind: 13-15 Meilen/Stunde [4-5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://www.piraten-der-charyptik.de>

KARAVELLE

Die Silberdreizack

Die *Silberdreizack* ist ein ehemaliges Kriegsschiff das nun als Handelsschiff dient. Voll beladen reitet Sie niedrig auf den Wellen, macht dabei Dank Ihrer großen Segel aber immer noch gute Fahrt wenn der Wind günstig weht. Das Schiff hat Dank einer besonderen Lackierung einen silbrig glänzenden Rumpf der in einer Galionsfigur eines Wassermannes ausläuft, der einen Silberdreizack in den Händen hält. Zu den Besonderheiten des Schiffes zählen zwei kleine, zusammenklappbare Kräne an Deck mit denen Ladung von jeder Seite des Schiffs schnell hochgezogen werden kann. Im inneren liegt neben der Luxuriösen Kapitänskajüte ein nicht minder luxuriöses Prunkzimmer mit Karten, einem Bücherregal und einem aus Edelh Holz gefertigtem Esstisch an dem die Kapitän Gäste bewirtet.

Kapitänin Aressa Mallik verdient gut durch den Handel mit Hochwertigen Waren sowie dem Transport von Waren für andere Auftraggeber. Doch nur die Kapitänin und einige Vertrauenswürdige Besatzungsmitglieder wissen um ein weiteres Geheimnis der *Silberdreizack*: ein Versteck in der Bilge das etwa 500 Stein an Ladung oder fünf Personen, wenn auch unbequem, aufnehmen kann. Zum richtigen Preis stellt dieser Raum anderer zur Verfügung oder wird selbst genutzt.

Takelage: III (H1, H1, H1) [135]

Länge: 27,8 Schritt **Breite:** 6,9 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 211 Quader [107]

Frachtraum: 140 Quader

Besatzung: 40 M [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 15.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KARAVELLE

Die Herrin der Meere

Die Herrin der Meere ist ein ehemaliger Handelsfahrer der jetzt verwendet wird um Sklaven zum Heimathafen des Schiffes in Chorphop zu bringen. Trotz Ihrer Größe verfügt die Herrin der Meere lediglich über zwei Havenisch getakelte Masten.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 32,0 Schritt **Breite:** 7,3 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 218 Quader [110] **Frachtraum:** 145 Quader

Besatzung: 38 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 7.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die Compar Sikram

Die *Compar Sikram* ist eine Schnellsegler-Karavelle und unternimmt für die Handelshäuser Wankara und Cabot Fahrten von und zu Belhanka.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [165]

Länge: 25,6 Schritt **Breite:** 6,85 Schritt **Tiefgang:** 3,8 Schritt

Schiffsraum: 222 Quader [111] **Frachtraum:** 144 Quader

Besatzung: 50 M + 8 G [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 13.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus (drehbar), 2 Hornissen

Die Eisvogel

Die Eisvogel wirkt eher wie ein gerupfter Vogel, sie ist in keinem guten Zustand. Am gepflegtesten ist noch die am hinteren Mast gehisste Flagge: gekreuzten Knochen über einem Totenschädel als sichtbares Zeichen und ganzer Stolz des Kapitäns der zusammen mit seiner Mannschaft dem Piratenhandwerk mehr schlecht als recht mit dieser erbeuteten Karavelle nachgeht

Takelage: III (R1, R1, H1, S1) [150]

Länge: 29 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 2,6 Schritt

Schiffsraum: 228 Quader [114] **Frachtraum:** 152 Quader

Besatzung: 50 M + 20 G [Q12]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus (Bug), 2 leichte Aale achteraus, 2 Hornissen

KARAVELLE

Die hohe Dame

Die *hohe Dame* ist eine Karavelle in Diensten der Familie Changbari. Nach vielen Monaten Verzögerung in der Werft von Belhanka wurde die 3-Mast-Schnellsegler-Karavelle „Die hohe Dame“ just einige Tage vor der großen Schlacht in der Zyklopendsee vom Stapel gelassen. Hastig wurden Matrosen angeheuert - was sich zu dieser Zeit recht schwierig gestaltete - die unter Kapitän Sylbano Terandero zur Unterstützung der Horasischen Flotte bald möglichst ausliefen. Tapfer schlug sich das für ein Frachter recht ordentlich bewaffnete Schiff auf seiner Jungfernfahrt, doch es wurde auch deutlich, dass die schnell zusammen gewürfelte Mannschaft noch weit von einer eingeschworenen Gemeinschaft entfernt war. Da wunderte es dem Seefahrer wenig, dass die „Hohe Dame“ Schäden davontrug und nun wieder zu Reparaturarbeiten in der Werft Belhankas liegt. Massimiliano ließ eine Feier zum Stapellauf anberaumen, die das stolze Schiff würdig in den Dienst des Handelshauses Changbari entlassen soll. In Zukunft wird „Die hohe Dame“ von Efferdas über Methumis und Neetha nach Drôl fahren um den immer weiter steigenden Bedarf an Seide zu decken.

Takelage: III (R1, H1, H1, S1) [135]

Länge: 25,9 Schritt **Breite:** 6,95 Schritt **Tiefgang:** 3,9 Schritt

Schiffsraum: 234 Quader [111] **Frachtraum:** 142 Quader

Besatzung: 50 M + 6 G [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte und 2 mittelschwere Rotzen (je 1 + 1 pro Breitseite),
1 mittelschwere Rotze achteraus, 3 Hornissen

Die Schwarze Sichel

Schlank und wendig erscheint diese lange Perlenmeer-Karavelle der mittelreichischen Ostflotte. Eindrucksvoll ist die Galionsfigur, ein schwarzes Monstrum mit sichelförmigen Krallen. Es stellt das Untier dar, das unter dem Hängenden Gletscher begraben sein soll. 996 BF lief sie in Perricum vom Stapel und wurde seitdem vor allem auf hoher See im Kaucatan und vor der Ostküste Maraskans eingesetzt. 1008 BF wurde sie von einer Seeschlange (die in diesem Jahr ungewöhnlich oft auftraten) gerammt, konnte aber wieder repariert werden. Eine Plakette am Heck weist stolz daraufhin, dass das Schiff einst Kaiserin Alara Paligan von einem Besuch in Al'Anfa nach Perricum zurückbrachte.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 25,3 Schritt **Breite:** 7,2 Schritt **Tiefgang:** 4,1 Schritt

Schiffsraum: 250 Quader [125] **Frachtraum:** 115 Quader

Besatzung: 53 M + 38 G + 30 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 18.000 Dukaten + Beaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (je 3 pro Breitseite),
2 Hornissen

KARAVELLE

Die *Fliegende Wolke*

Die *Fliegende Wolke* soll das schnellste Schiff sein, das von Drol aus segelt. Ihr Rumpf aus Tiik-Tok-Holz ist für höchste Geschwindigkeiten ausgelegt.

Takelage: IV (R2, H1, H1, H1, S1) [230]

Länge: 33,5 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 278 Quader [140] **Frachtraum:** 185 Quader

Besatzung: 70 M + 30 G [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 schwere Rotzen (je 3 pro Breitseite)

Die *Phantom*

Die Handelskaravelle Phantom und Ihre Mannschaft unter Kapitän Gredo Jarinn transportieren häufiger Höherwertige Waren. Dank der guten Bordbewaffnung, der Kampferprobten Mannschaft und nicht zuletzt auch Dank dem aus Al'Anfa stammenden Schiffsmagier ist das Schiff noch nie Opfer von Piraten geworden.

Takelage: IV (R2, H1, H1, H1, S1) [205]

Länge: 33,6 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 295 Quader [150] **Frachtraum:** 195 Quader

Besatzung: 72 M + 40 G [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

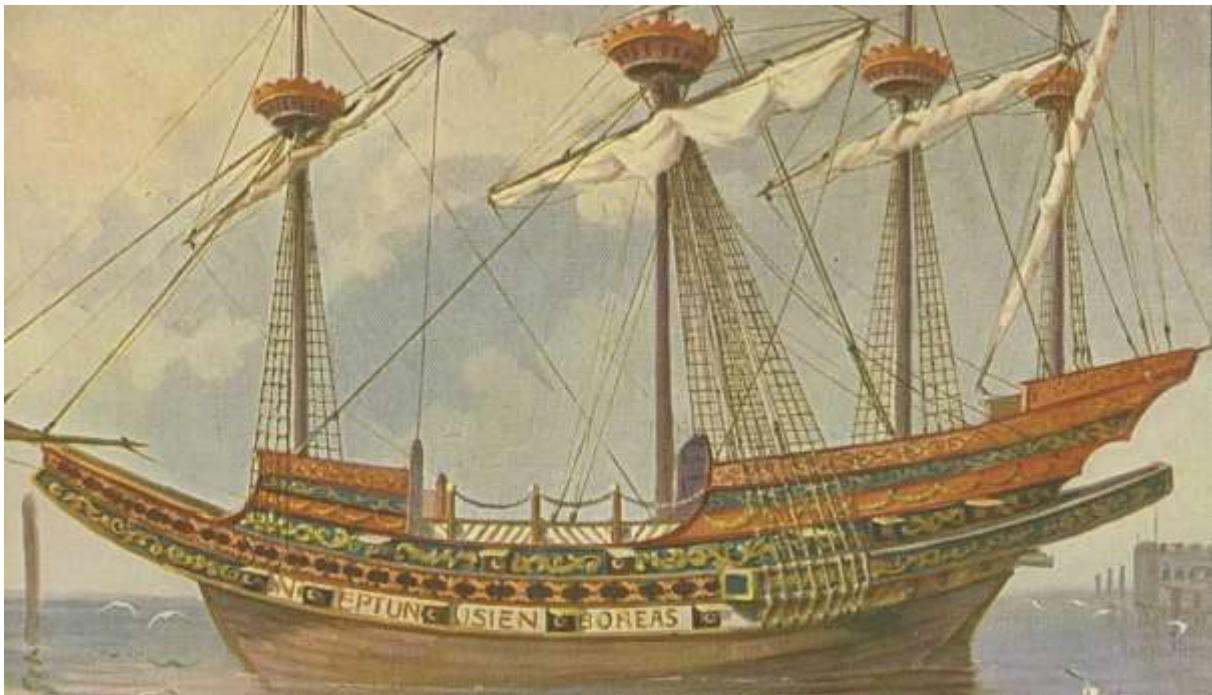
Preis: ca. 21.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 10 mittelschwere Rotzen (je 5 pro Breitseite)



KARAVELLE

Die Festum

Die *Festum* ist eine schnelle, mischgetakelte Karavelle. Sie ist das erste Schiff und damit Namensgeberin der Bornländischen Karavellen der *Festum*-Klasse. Sie ist gezielt für Fahrten auf hoher See, besonders den Fernhandel, entworfen worden und verbindet den Vorteil des Dreieckssegels, das im Perlenmeer das Kreuzen ermöglicht, mit dem Heckruder und dem senkrechten Achtersteven. Die verwindungssteife Bauweise des Rumpfes hält jedem Sturm stand und erlaubt schnelle und enge Manöver. Mit der gedrungenen Form und dem gerundeten Heck können der Karavelle selbst mächtige Wogen wenig schaden. Wer mit ihr fahren will muss jedoch einen guten Magen haben: Die Karavelle ist so konstruiert, dass sie über die Wellen des Ozeans reitet und sie nicht zerschneidet.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 29 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3,9 Schritt

Schiffsraum: 302 Quader[101] **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 60 M + 20 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

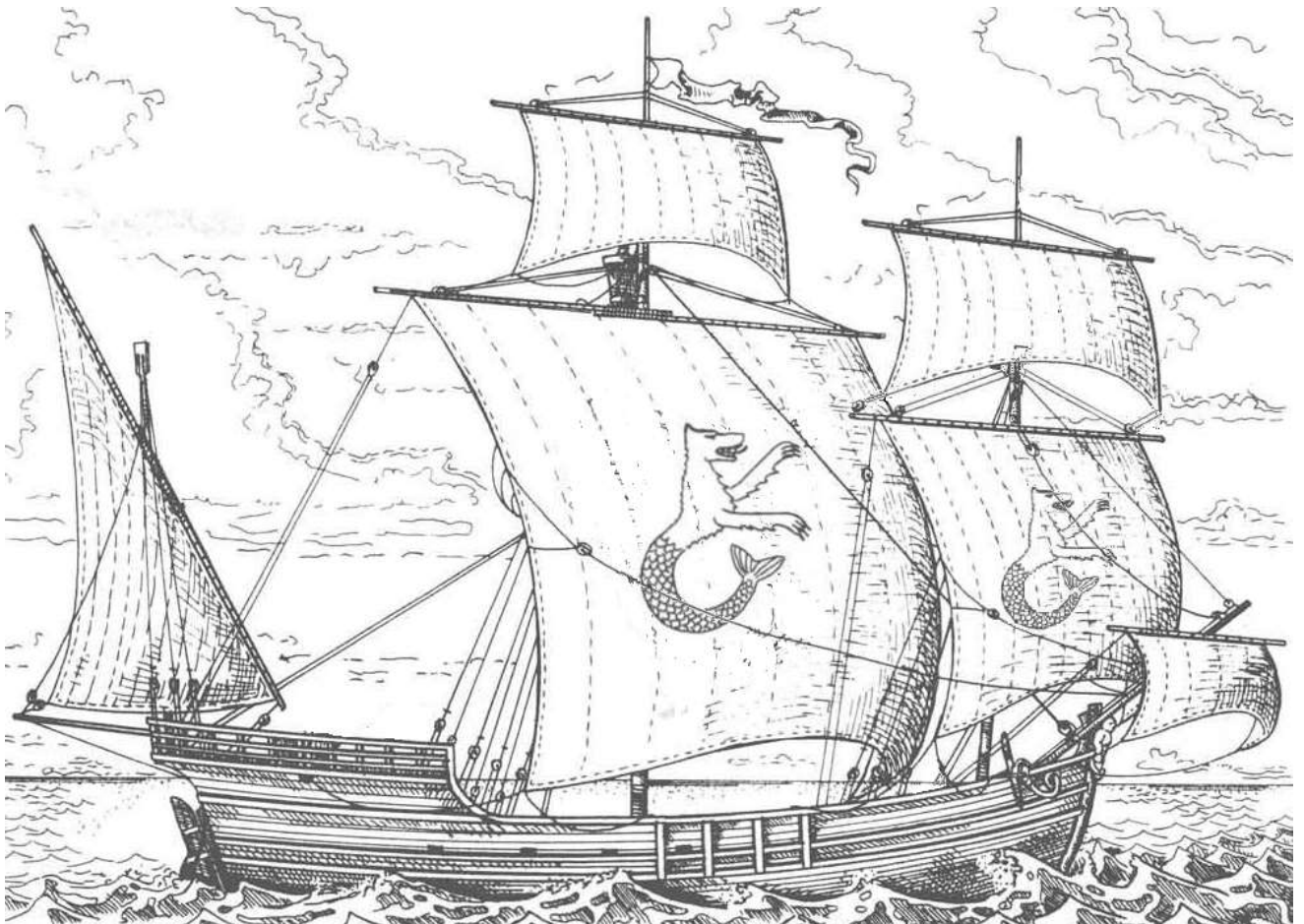
Preis: 18.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 drehbare leichte Rotze voraus, 1 drehbare leichte Rotze achteraus, 6 Hornissen



KARAVELLE

Die Zähne von Araska

Zerlumpte, dreieckige Segel knattern im Wind wild hoch über dem Deck dieses Furchterregenden Schiffes, es mit der schrecklichen Absicht vorantreibend Beute zu machen. Die drei Masten zeigen stolz die Narben von Stürmen und vorigen Kämpfen und der Bug reitet über die Wellen wie ein ausgehungertes Raubtier. Eine zerlumpte schwarze Fahne flattert über dem Großmasten, das Bild eines narbigen roten Schädels tragend. Die *Zähne von Araska* ist eine breitere Variante der Karavelle, gebaut, um mit dem rauen Meer in der Nähe vom Kap Brabak zurecht zu kommen. Einst ein Kriegsschiff ist sie heute ein Piratenschiff - und Dank Ihrer Bewaffnung eines der gefährlicheren.

Takelage: III (R1, R1, H1) [120]

Länge: 27,4 Schritt **Breite:** 11,4 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 333 Quader [165] **Frachtraum:** 220 Quader

Besatzung: 66 M + 64 G [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 24.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 leichte Rotzen achteraus,
8 schwere Rotzen (4 pro Breitseite), 8 Hornissen



Die Kaiser der Wellen

Die *Kaiser der Wellen* war einst das Flaggschiff des Handelsmagnaten Aubreck Drallion. Die Handelsflotte von Aubreck war eine der größten und Drallion einer der wohlhabendsten Handelsmagnaten der Droler Region. Doch irgendwann waren die Geschäfte rückläufig, nicht jedoch der Ehrgeiz Drallions.

Als seine Kontakte in den südlichen Dschungeln berichtet haben, dass er Handel mit mehreren Gewürzen und seltenem Kräutern monopolisieren könnte indem er einem Einflussreichen Granden sehr Kostbarere Geschenke für dessen Sammlung magischer Gegenstände anbietet hat er die Chance ergriffen. Er hat vieles von seinem Vermögen "über Nacht" verkauft um die erforderlichen Sachen zu erwerben und hat sie an Bord der *Kaiser der Wellen* gebracht. Aber das Schicksal war grausam, und der *Kaiser der Wellen* ist verschwunden. Ein Sturm hat das Schiff von ihrer Eskorte getrennt, ihre Endposition unbekannt lassend. Von dem Finanzverlust konnte sich Aubreck Dreillion nicht erholen und wurde ein einfacher Großhändler. Das wirkliche Schicksal des Schiffs ist nur einigen bekannt. Der *Kaiser der Wellen* wurde fast im Sturm zerstört, der es weit vom Kurs abgetrieben hat. Seine überlebende Mannschaft ist an einer unerforschten Insel für Reparaturen vor Anker gegangen. Leider hat die Insel einen Stamm von Eingeborenen beherbergt die einen dunklen Kult lebten. Die Mannschaft des Kaisers wurde von den Eingeborenen festgenommen und das Schiff als ein Geschenk von ihrem Gott gesehen und in einen Tempel verwandelt. Doch gab es einige Jahre später einen inneren Konflikt zwischen den Eingeboren und einigen gelang es mit dem "Tempel" wieder in See zu stechen. Doch aufgrund fehlender Kenntnisse und Vorräte fand diese Flucht ein tödliches Ende auf See, Führerlos zurück lassend.

Das Schiff ist in einem kläglichen Zustand. Seine Masten sind abgeschnitten worden und seine Galionsfigur, einstmals ein majestätischer Königsadler mit ausgebreiteten Flügeln, ist auseinander gehackt. Auch ansonsten ist die *Kaiser* in schlechtem Zustand, doch im Moment scheint die Grundstruktur noch intakt zu sein. Das Holz der Decks und Wände ist verrottet und an einigen Stellen klaffen Löcher. Das Schiff ächzt im Wind, während sich Wasser in Pfützen versammelt, wo Wellen über das Deck spülen. Das Schiff hat merklich Schlagseite, das Oberdeck neigt sich leicht nach Backbord doch nicht so sehr das es anstrengend wäre das Gleichgewicht zu halten. Es ist fast schon ein kleines Wunder, das das aufgegebene Schiff noch nicht auf den Grund des Meeres gesunken ist. Jeder, das Wrack in Augenschein nimmt und etwas Ahnung von der Seefahrt oder Schiffen hat kann erkennen das die *Kaiser der Wellen* etwas Wasser aufnimmt. Es gibt eine gute Chance, dass es innerhalb der nächsten Tage sinken wird, wenn es nicht in einen Hafen verbracht wird und umfassende Reparaturen in einem Trockendock erhält.

Takelage: IV (R2, H1,H1, H1, S1) [195]

Länge: 28,2 Schritt **Breite:** 11,5 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 357 Quader[178] **Frachtraum:** 240 Quader

Besatzung: 76 M + 24 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 22.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite), 4 Hornissen

(Die Angaben repräsentieren die Kaiser der Wellen in repariertem Zustand)

KARAVELLE

Die Aalschwanz

Die *Aalschwanz* ist eine alte Karavelle mit einer Galionsfigur die einen sich zusammenrollender Aal mit einem Frauenkopf darstellt. Das einstige Horasische Kriegsschiff wurde in einem Sturm so schwer beschädigt das der Admiralität eine Reparatur nicht mehr Sinnvoll erschien und es an eine Brabaker Werft verkauft wurde. Dort wartet das Schiff nun darauf repariert zu werden. Der Preis spiegelt den Wert in Ihrem aktuellen Zustand wieder.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [155]

Länge: 30,5 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 4,1 Schritt

Schiffsraum: 379 Quader [185] **Frachtraum:** 247 Quader

Besatzung: 70 M + 35 G + 15 S [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 11 **Härte:** 1

Preis: 6.900 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die Ehrenwort

Die *Ehrenwort* ist ein 32 Schritt langes und 9,1 Schritt breites Handelsschiff. Es ist solide gebaut mit 5 Halbfinger dicken Wänden und soliden Türen. Doch das hat Ihr nicht gegen einen Piratenüberfall geholfen obwohl die Mannschaft den Piraten einen harten Kampf geliefert hat. Dem Piratenkapitän gefiel das Schiff dermaßen gut das er diejenigen der Mannschaft der *Ehrenwort* die sich ihm nicht anschließen wollten kurzerhand über Bord warf (was dafür sorgte das sich ihm viele anschlossen) und dieses Schiff zusätzlich übernahm. Nun segelt das Schiff mit einer Rumpfmannschaft von 20 Leuten zu einem versteckten Hafen auf Souram.

Die Mannschaft des Piratenschiffes hat die *Ehrenwort* gründlich durchwühlt so dass das Schiff außer allgemeinen Sachen wie Hängematten, Laternen, Tau und einige andere einfache, für den Betrieb des Schiffes erforderliche Dinge leer ist. Das gilt auch für die ursprünglich an Bord befindlichen 4 Hornissen und die zwei nach achter ausgerichteten Aale. Lediglich die Vorrichtungen zu beiden Seiten der Reling sowie die Verankerungen der Aale auf der Achtertrutz geben noch einen Hinweis auf die einstige Bewaffnung der *Ehrenwort*.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [160]

Länge: 32,0 Schritt **Breite:** 9,1 Schritt **Tiefgang:** 4,2 Schritt

Schiffsraum: 408 Quader [204] **Frachtraum:** 272 Quader

Besatzung: 65 M [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 24.700 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 leichte Aale achteraus, 4 Hornissen

KARRACKE

Die Seespinne

Bei der *Seespinne* handelt es sich um eine relativ kleine Karracke, 26 Schritt lang und 10 Schritt breit. Sie verfügt über zwei rahgetakelte Masten und einen kleineren achteren Mast mit einem havenisch-getakelten Segel. Die *Seespinne* verfügt lediglich über zwei schwere Rotzen auf der Vordertrutz und insgesamt sechs Hornissen. Die Besatzung zählt 90 Leute, davon 28 für die Geschütze. Darunter finden sich auch einige Handwerker.

Vor langer Zeit gelangte dieses einst in Havena gebaute Schiff in den Besitz der Thorwalschen Fjordzwinger-Sippe. Kapitän ist der Hetman der Sippe, Ragnar Toreson, während Tjorolf Lurgason der Steuermann ist. Heimathafen der Seespinne ist Skjolden. Das Dorf Skjolden, Heimat der Fjordzwinger, liegt im Svartvanfjord am nördlichen Hjalddingolf. Skjolden ist eine der ältesten Siedlungen. Thorwals, ist aber nie zu sonderlicher Größe herangewachsen.

Takelage: III (R1, R1, H1) [135]

Länge: 26,0 Schritt **Breite:** 10,0 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 251 Quader [125] **Frachtraum:** 168 Quader

Besatzung: 62M 28G [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen (voraus), 6 Hornissen

Die Kieselstein

Obwohl die *Kieselstein* ein recht altes Schiff ist befindet es sich in einem guten Zustand. Zudem ist das Schiff für eine Karracke mit knapp 24,5 Schritt Länge auch eher klein zu nennen. Wie im Gegensatz dazu sind seine drei Masten jedoch von größerem Umfang als üblich. Am Hauptmast weht das Banner des Schiffseigners: ein goldener Hammer auf weißem Feld. Dies Wappen gehört zu einem Uhdenberger Minenbesitzer der die Handelsfahrten von Riva bis Brabak mit der alten Karracke als netten Zuverdienst zu seinem Minengeschäft betrachtet.

Takelage: III (R2, R2, H1) [180]

Länge: 24,4 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 278 Quader [140] **Frachtraum:** 185 Quader

Besatzung: 60 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 1 schwere Rotze achteraus (Drehbar)

KARRACKE

Die *Krakon*

Unter der dunklen Takelung mit den Piratenflaggen knarrt das Holz einer kleinen Karracke, die schon viele Seemeilen hinter sich gebracht hat. Die zwielichtige Besatzung kennt nur eine Transportware: Menschen. Wie Vieh werden die Sklaven unter Deck eingepfercht - je mehr desto besser. Bis zu 200 Sklaven müssen sich hier die stickige Luft in völliger Dunkelheit teilen. Die engen Ketten rauben einem den Atem, ebenso wie die Notdurftkübel, in die manchmal Kinder fallen und fast ersticken. Die *Krakon* ist das, was die Meridianer auf Brabaci als tumba bezeichnen: Sarg. Der Seelenverkäufer schert sich wenig um die Ware, die zum überwiegenden Teil aus frischem Raub- und Wildfang besteht. Billig an der Regenwaldküste oder im Land der Ersten Sonne erworben, sollen die Sklaven woanders hohe Preise erzielen. Dies "woandes" ist in der Regel entweder die Stadt Chorhop oder Al'Anfa. Die Kapitänin Bastudina Eisenhand (weißhaarig, sadistisch bis zum Äußersten, gnadenlos, aber äußerst effizient, stets nobel gekleidet) verfügt zum einen über einen guten Handelspartner in Chorhop und hat sich zum anderen in Al'Anfa in die Reihen der mächtigen hoch gearbeitet und residiert dort zwischen Ihren Fahrten in einer prächtigen Stadtvilla. Doch längst nicht alle Sklaven erreichen den Markt: Wer auf See zu viel Ärger bereitet ist ebenso schnell "überflüssiger Ballast wie bei gelegentlichen Nahrungsmangel "überzählige Fracht" über Bord gestoßen wird. Man sieht - die Überlebenschance der Sklaven ist gering. Das begründet auch die häufigen Begleiter der *Krakon*: Haie folgen dem Schiff manchmal monatelang.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [190]

Länge: 28,3 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 360 Quader [180] **Frachtraum:** 240 Quader

Besatzung: 68 M + 20 G + 20 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 1 leichter Aal achteraus, 8 Hornissen



KARRACKE

Die *Güldenmaid*

Die *Güldenmaid* ist eine ältere Karracke. Kommandiert wird das Schiff mittlerweile von Grolomon Herzstein, einem Händler aus Drol, der das Schiff vor einigen Jahren erwarb. Ebenso wie Ihr Baugleiches Schwesterschiff, die *Hedonia*, erinnert sie mit Ihren eleganten Linien, ihren flachen, gestuften Trutzen und ihrer für eine Karracke hohen Wendigkeit und Geschwindigkeit fast schon an eine Schivone. Die *Güldenmaid* ist ein zuverlässiges Schiff das mit Ihrem Steineichenen Rumpf und ihren abgedichteten Luken selbst dem schwersten Seegang widersteht. Anders als Ihr Schwesterschiff *Hedonia*, das vor etlichen Jahren nach schwerem Sturm in der südlichen Charyptik vor der Insel der Gefahren auf Klippen gelaufen und gesunken ist, durchkreuzt die *Güldenmaid* nach wie vor unter Horasischer Flagge die Meere zwischen Paavi, Ghurenia und Festum. Mehr als nur eine Abschreckung ist dabei neben den ständig mitgeführten 20 Kusliker Seesöldnern die überschwere Rotze im Bug. Vor allem da für das geschützt ein Vorrat an Hylailer Feuer mitgeführt wird.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [190]

Länge: 29,8 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 4,2 Schritt

Schiffsraum: 375 Quader [187] **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 70 M + 20 G + 20 S [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

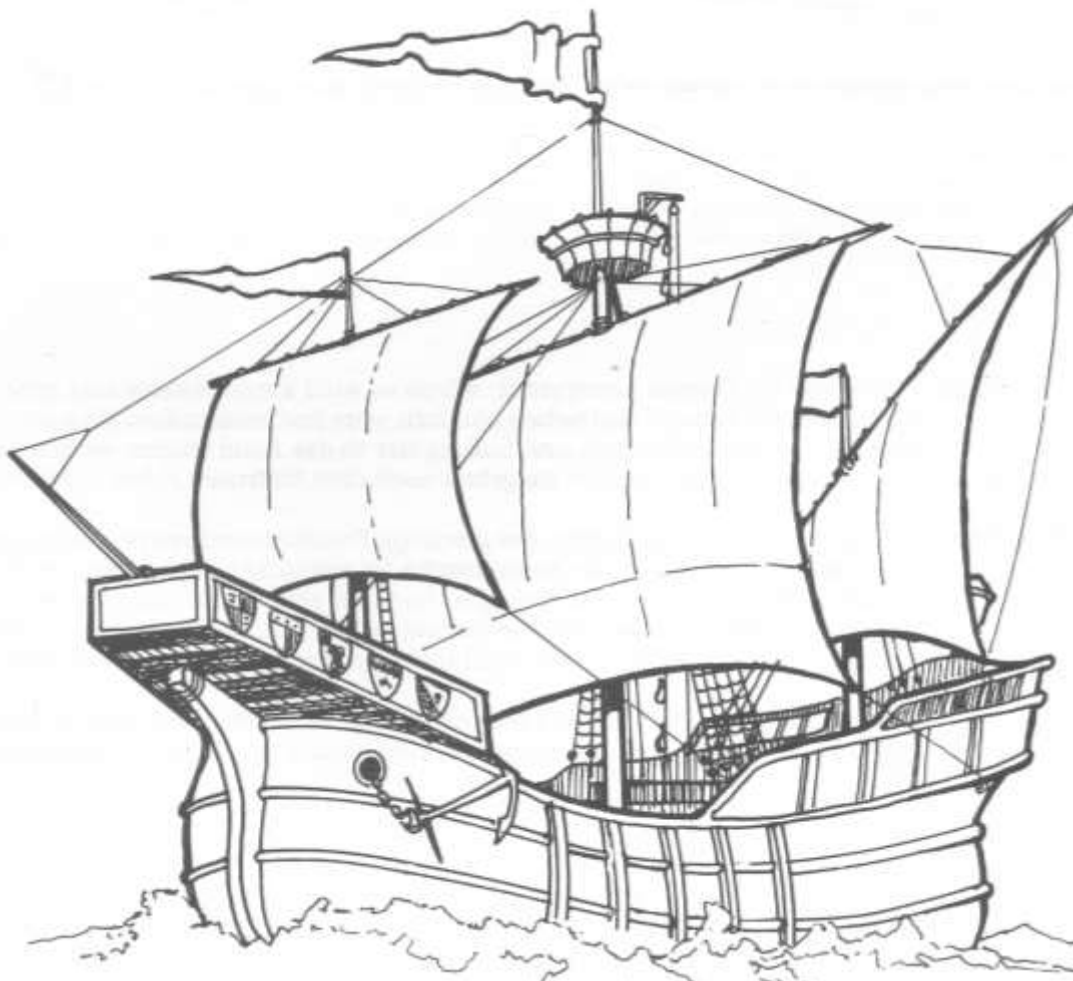
Preis: ca. 27.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 2 leichte Aale (drehbar, Achtertrutz)



KARRACKE

Die Finsterkamm

Die Finsterkamm ist eine kleine alte Karracke mit weitausladender Vorder- und Achtertrutz. Wappenschilder schmücken die Breitseite des Schiffes. Das große Segel zeigt die Fuchsfahne Garetiens dieses 50 Jahre alten und mehrfach ausgebesserten Schiffes. Früher hieß die Karracke *Elfenflügel*, wurde jedoch in den Gebirgsnamen umbenannt, als es in den Dienst der Perlenmeerflotte gestellt wurde. Die Finsterkamm hat wenige Bailisten an Bord, besitzt dafür aber sechs Schinakel, die fast die gesamte Mannschaft aufnehmen können. Die Unterkünfte sind nicht nur beengt und unbequem, sondern auch noch feucht und morsch. Aber das ist schließlich ein Kriegsschiff und keine Luxusschivone. Ein Klabautermann stibitzt bisweilen etwas aus der Kombüse und erschreckt Matrosen. Die Seeleute glauben, dass er das alte Schiff vor dem Untergang bewahrt.

Takelage: III (R2, R2, H1) [180]

Länge: 26,2 Schritt **Breite:** 9,9 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 390 Quader [195] **Frachtraum:** 260 Quader

Besatzung: 69 M + 58 G + 50 S [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 24.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 schwenkbare Harpun-Aale auf der Vordertrutz, 2 schwere Aale voraus, 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 1+2 pro Trutzenseite), 2 leichte Aale achteraus, 4 Hornissen



KARRACKE

Die *Triarchon*

Die Karracke *Triarchon*, einst als Kaiser *Perval der Grausame* Teil der Westflotte des Mittelreichs, kam in beschädigtem Zustand während der Eroberung Harbens in grangorischen Besitz. Das Haus Tribêc, federführend hierbei war Hesindiego Tribêc, nutzte die Gunst der Stunde und ließ das Schiff von Tronthilde Azzenbrat für die Flotte von Grangor instandsetzen.

Für diese stach es schließlich auch im Geleit von Gilmon Quent von Grangor aus in See, um dem Erzfeind Al'Anfa das Fürchten zu lehren. Nach der Seeschlacht von Phrygaios ist das Schicksal von Schiff und Besatzung allerdings ungewiss. Es steht zu befürchten, der stolze Segler mit den markanten grünen Segeln sei mitsamt einigen Sewamunder Freiwilligen und Kriegsbegeisterten gesunken.

Auf der anderen Seite gibt es Gerüchte von Seefahrern im Sewamunder Hafen, es habe eine Meuterei auf der *Triarchon* gegeben und das Schiff habe sich entgegen seinem Befehl in unbekannte Gestade abgesetzt.

Takelage: IV (R1, R2, H1, H1, S1) [210]

Länge: 34,5 Schritt **Breite:** 12,5 Schritt **Tiefgang:** 5,25 Schritt

Schiffsraum: 755 Quader [375] **Frachtraum:** 594 Quader

Besatzung: 124 M + 102 G + 60 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 54.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 pro Breitseite), 4 schwere Aale (2 pro Breitseite), 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 10 Hornissen



KARRACKE

Gareth-Klasse

Die Karacken der Gareth-Klasse sind die modernsten Segelschiffe des Mittelreiches. Sie stellen eine Modernisierung der alten Karracken dar und sind wie die allermeisten Kriegsschiffe aus Steineiche gefertigt.

Takelage: IV (R3, R3, H2, H2, S1) [350]

Länge: 38,2 Schritt **Breite:** 13,7 Schritt **Tiefgang:** 5,7 Schritt

Schiffsraum: 995 Quader [500] **Frachtraum:** 660 Quader

Besatzung: 140 M + 192 G + 50 S [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

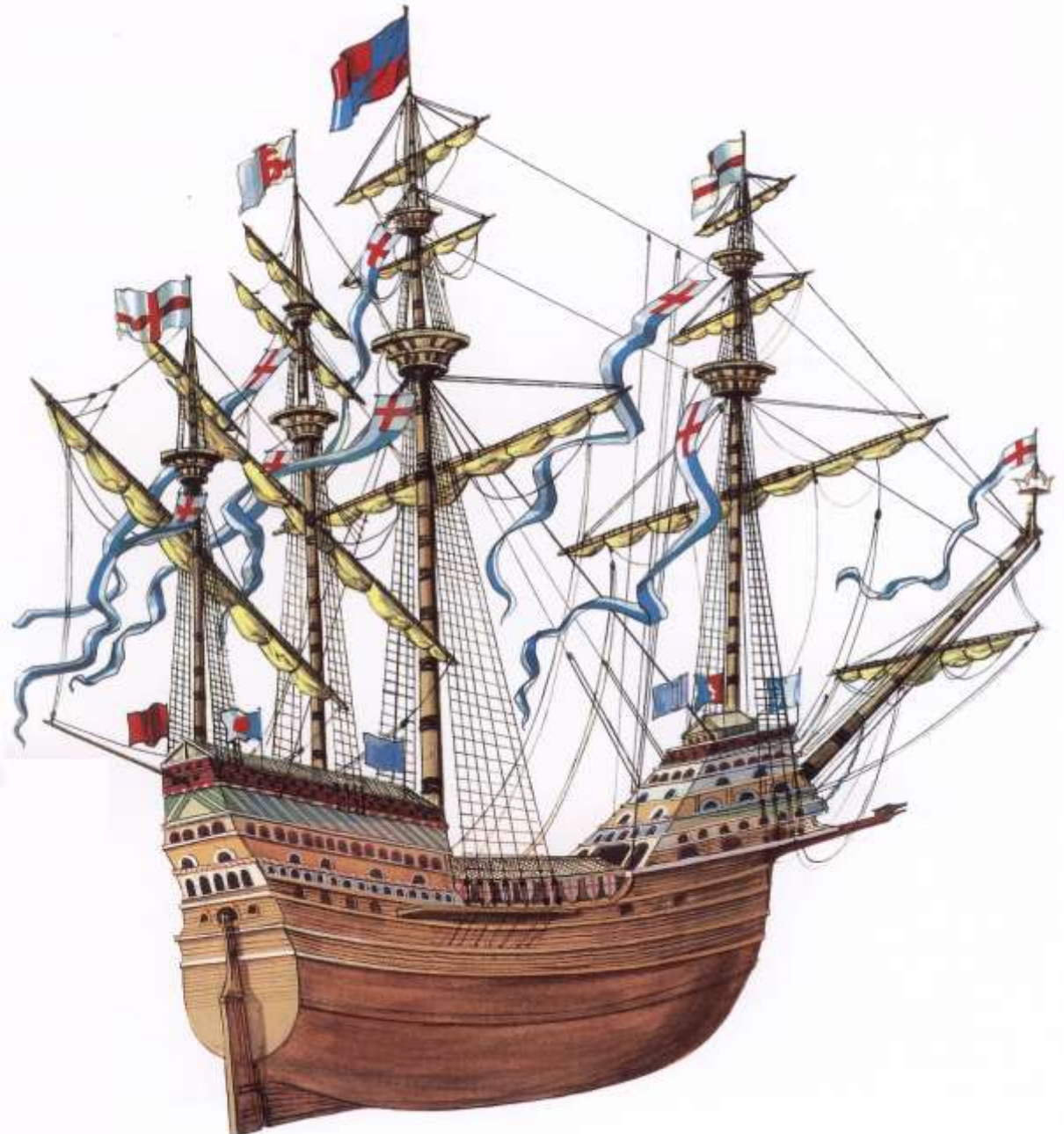
Preis: ca. 72.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 4 schwere Aale (2 pro Breitseite),
2 mittelschwere Rotzen achteraus, 8 mittelschwere und 8 schwere
Rotzen (je 4 und 4 pro Breitseite), 14 Hornissen



KOGGE

Die Seestern

Die Seestern ist ein einfach gebautes Schiff mit einem kleinen Kastell im Vorschiff und einem größeren im Achterschiff, Klinkerbeplankung und ein Heckruder. Wie für Koggen Typisch ist auch bei der *Seestern* der steile, fast gerade Steven und der hochbordige Rumpf. Aus der Schiffswand ragen die Enden der Decksbalken nach außen, auf denen die Decksplanken liegen. Feste Auf- und Abgänge gibt es nicht, dazu dienen Leitern. Vor- und Achtersteven steigen geradlinig auf, der verlängerte Vorsteven ragt aus dem Bugkastell auf. An diesem Vorsteven sind Taue zur Segelbedienung befestigt. Zum Heißen der Rah dient die Ankerwinde neben dem Mast, die mittels eingesteckter Stäbe bewegt wird.

Takelage: I (R1) [70]

Länge: 23,5 Schritt **Breite:** 6,2 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 112 Quader [58] **Frachtraum:** 75 Quader

Besatzung: 20 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



KOGGE

Die Vaka

Die *Vaka* ist eine der größeren Koggen aus Havena. Was Sie von vielen anderen Koggen unterscheidet sind die Passagierkabinen und Verschlüge für Pferde oder andere Tiere sowie der fest zur Besatzung gehörende Schiffsmagier. Eine weitere Überraschung stellt die Hornisse im Krähenneist dar. Dank der Anbringung auf einer umlaufenden Schiene hat Sie das ganze Deck im Schussfeld. Was jedoch kaum einer weiß: die Galionsfigur birgt ein Geheimnis. Die schwer vergoldete Figur stellt den Kopf und den Körper eines völlig bekleideten jungen Mannes dar. In Wahrheit ist die Figur ein mittel der Humusvariante des GRANIT UND MARMOR verwandelter Mensch Namens Vin. Vin arbeitete für den Werftbesitzer der die *Vaka* baute - und unterschlag immer wieder Gold. Als der Werftbesitzer dies bemerkte setzte er mit eines Nachts mit ein paar Gehilfen den Mann fest, ließ ihn an den Bug der *Vaka* nageln und schickte die Gehilfen fort. Kurz vor Vin's Tod verwandelte der Besitzer, bei dem es sich ohne das es irgend jemand wußte um einen erfahrenen Gildenlosen Magier handelte, in die hölzerne Galionsfigur. Vin hatte ihn bestohlen - nun sollte er auf ewig dafür sühnen.

Takelage: I (R1) [65]

Länge: 25,4 Schritt **Breite:** 5,9 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader [60] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 20 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



KOGGE

Die *Umdoreels Speer*

Dieser ehemalige Walfänger, der in seinen Proportionen grob einer kleinen Kogge entspricht, wurde vor über 30 Jahren in Paavi gebaut und hatte das Pech, im Herbst in einer Bucht der Grimmfrostöde überwintern zu müssen. Im Firun wurde die Mannschaft von Sammlern überfallen, welche die „Graf von Paavi“, wie das Schiff damals noch hieß, nun zum Zwecke der Piraterie im Nordmeer nutzen.

Takelage: I (H1) [70]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader [65] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 25 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Die *Jungfrau von Arvun*

Mit einer Länge von knapp 18 Schritt gehört die *Jungfrau von Arvun* zu den kleineren Koggen. Neben den üblichen Laderäumen weist das Schiff auch zwei größere Kabinen für Passagiere auf. Dazu kommt noch ein separat gesicherter Raum, die so genannte Schatzkammer, für besonders Wertvolle Fracht. Dazu kommt noch eine Kabine für den Fest zur Mannschaft gehörenden Bordmagier. Dessen Aufgabe besteht vorrangig darin für günstiges Wetter zu sorgen so das die *Jungfrau von Arvun* stets eine gute Fahrt mach und Passagiere sowie Fracht zügig und sicher an Ihr Ziel gelangen. Eine weitere Besonderheit ist der fest montierte Kran der das Be- und Entladen beschleunigt. Das alles entspringt der Motivation des recht harten Kapitäns und Schiffseigners, Barnabas Prie, möglichst viel Zeit Gewinnbringend auf See zu verbringen und wenig Zeit unnütz zu vertrödeln.

Takelage: I (R1) [60]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 7,1 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 132 Quader [66] **Frachtraum:** 88 Quader

Besatzung: 18 M [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



KOGGE

Die *Cusimo*

Die *Cusimo* ist ein Kogge von schlanker Bauart. Ungewöhnlich für eine Kogge verfügt die *Cusimo* über zwei Masten, getakelt mit Havenasegeln. Sie wurde im Jahr nach der Geburt des späteren Herzogs Cusimo Garlischgrötz von Grangor vom Stapel gelassen und nach ihm getauft. Die alte Kogge dient derzeit dem Forscher Bernardo Tribêc als Erkundungsschiff. Mit dabei sind wie auf früheren Fahrten abermals Hilal al Ketab, Yikraman Bey und Avedanne-Marbis Salfridjos.

Takelage: II (H1, H1) [95]

Länge: 28,5 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 140 Quader [70] **Frachtraum:** 93 Quader

Besatzung: 28 M [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 8.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen (2 pro Breitseite)

Die *Esmeralda*

Für eine Kogge ist die *Esmeralda* mit einer Länge von 18,20 Schritt auf Höhe der Wasserlinie eher klein. Ihr bauchiger Rumpf bietet mit 120 Quader Wasserverdrängung jedoch einer erstaunlichen Menge an Fracht Raum. Der Platz für die Mannschaft ist da schon beengter: Die durchschnittliche Deckshöhe beträgt nur wenig mehr als 2 Schritt und für die einfachen Matrosen sind weder Kajüten noch feste Kojen vorgesehen. Die normale Besatzungsstärke beträgt 20 Mann, Raum für bis zu fünf zahlende Passagiere ist jedoch vorhanden. Mit ihrem großen Rahsegel macht die *Esmeralda* bei günstigem Wind zwar mehr als 11 Meilen/Stunde Fahrt, doch ist es nicht möglich, das Schiff hart an den Wind zu bringen oder komplizierte Wendemanöver durchzuführen. Insgesamt wurde der Ladekapazität von den Konstrukteuren der Salzerhavener Werft mehr Bedeutung zugemessen als Wendigkeit oder Komfort. Der einzige Schmuck der *Esmeralda* ist der Drachenkopf am Vordersteven. Dazu ein Zitat des Schiffsbaumeisters: Auch die Thorwaler verzierern Ihre Schiffe so - nur ist unserer größer und besser, wie auch unser Schiff besser als die ollen Boote der Thorwaler ist!

Takelage: I (R1) [50]

Länge: 18,2 Schritt **Breite:** 7,2 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 144 Quader [72] **Frachtraum:** 96 Quader

Besatzung: 20 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

KOGGE

Die *Ardora*

Die *Ardora* ist eine umgebaute Kogge der HPNC. Teile des Frachtraums wurden für Kajüten geopfert, wodurch es dem Schiff möglich ist, bis zu 10 Passagieren eine bequeme Überfahrt zu ermöglichen. Der Kapitän Lorenzo Hagelsaum (grauhaarig, gut gekleidet und frisiert) ist ein alter, erfahrener Seebär, der seit vier Götterläufen im Dienst der HPNC steht. Durch den steten Umgang mit hochrangigen Mitgliedern der Compagnie weiß er sich erstaunlich gut zu benehmen und seine Gäste zu unterhalten.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 24,0 Schritt **Breite:** 8,0 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 147 Quader [78] **Frachtraum:** 98 Quader

Besatzung: 24 M + 4 G[Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

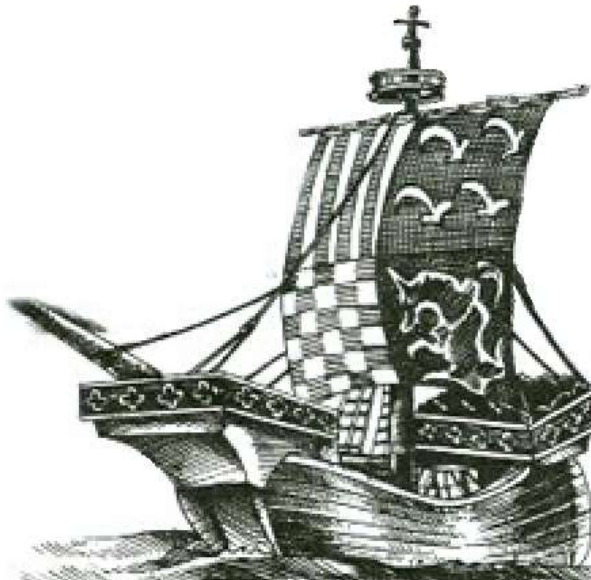
Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittelschwerer Aal voraus



Die *Eiserne Gezeiten*

Die *Eiserne Gezeiten* ist eine Havener Kogge die bei einer Ihrer Fahrten gen Chorhop von Piraten aufgebracht wurde. Heute macht das Schiff zwischen Chorhop und Brabak jagt auf Ahnungslose Händler. Besonders aufwendig ist bei dem Schiff die Galionsfigur gestaltet. Sie stellt eine starke, stolze Frau dar vor deren Händen eine rostige Eisenkette unbeweglich baumelt.

Takelage: I (R1) [65]

Länge: 28,0 Schritt **Breite:** 7,3 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 163 Quader [60] **Frachtraum:** 109 Quader

Besatzung: 24 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

KOGGE

Die *Wellentänzer*

Die *Wellentänzer* ist eine gut geführte Kogge deren Angestammter Ankerplatz im Dockgebiet von Havena liegt. Typisch für Koggen ist die *Wellentänzer* ein Segelschiff mit einem einzelnen Mast, einem Bugspriet, Rahsegeln, einem einzelnen Deck, einem Vorder- und einem Achterkastell. Die *Wellentänzer* macht häufige Reisen entlang der Küste zu Nostria, Salzerhaven, Kendrar und den Städten des Horasreiches und gelegentlich sogar den Städten der Zyklopeninseln. Sie wird immer nach Hause nach Havena für den Winter zurückkehren und bleibt häufig im Hafen wo schon einmal Wochen auf einmal vergehen können, während sie eine neue Ladung erwartet.

Kapitän Martak ist hoch fähig, aber etwas verdrießlich und mürrisch. Seine Mannschaft ist ihm gegenüber treu und loyal. Viele seiner Matrosen haben Jahrzehnte damit zugebracht mit dem alten Seebären zu segeln. Die meisten würden ihr Leben für ihn geben, weil er für die Mannschaft dasselbe machen würde. Der *Wellentänzer* wird Passagiere für eine Standardgebühr und Pferde zum doppelten Preis einer Person übernehmen. Das Schiff hat Zimmer für vier Passagiere, bis zu sechs Pferde, und mehrere Tonnen der Ladung.

Takelage: I (R1) [50]

Länge: 25,5 Schritt **Breite:** 6,8 Schritt **Tiefgang:** 3,0 Schritt

Schiffsraum: 173 Quader [67] **Frachtraum:** 115 Quader

Besatzung: 25 M + 25 G [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: 10.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen (drehbar, Bug), 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite)

Die *Walross*

Die *Walross* lief vor 25 Jahren in Riva vom Stapel und diente in Enqui als privates Kriegsschiff, als schwimmende Festung im Hafen und als Piratenjäger. Als die Kogge den Überfall der Friedlosen Hetfrau Ingibjara Hjaldastróttir nicht verhindern konnte floh sie nach Riva. Die letzten Jahre war das Schiff als Waljäger und Nordlandfahrer unterwegs zwischen Riva und Frisov. Zweimal lief die Kogge bereits Paavi an. Das Auffälligste an der *Walross* sind ihre Trutzen. Sowohl Bug als auch Hecktrutz sind mit Backsteinziegeln gekachelt, die Krähenester, eins am Mast und eins am Bugspriet, sind aus Steineichenholz gefertigt und kleinen Türmen nachempfunden.

Takelage: I (H1, S1) [80]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 8,0 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 187 Quader [93] **Frachtraum:** 125 Quader

Besatzung: 30 M + 12 G + 5 S [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.400 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Harpun - Aal voraus, 2 leichte Rotzen auf dem Heckkastell (je eine pro Breitseite)

KOGGE

Die *Signore Cordovan*

Die *Signore Cordovan* ist eine Kogge in Diensten der Weinhandlung Yaquiria Shenilo.

Die flachbodige alte Kogge wurde zu ihrem 50-jährigen Jubiläum im Jahre 1023 BF komplett generalüberholt, dennoch sieht man ihr die starke Benutzung und ihr Alter an. Das Schiff wird entlang der Küste des lieblichen Feldes und den Yaquir hinauf bis nach Pertakis von der WYS genutzt, deren Gründungsmitglieder die dunkle Kogge gemeinsam erstanden. Im Jahre 990 BF überstand ihr Holz gar einen Brand, als sie in Kuslik vor Anker lag. Die Brandursache blieb jedoch unbekannt. Das schwarze Holz scheint jedoch sehr feuer resistent zu sein und unterstreicht zudem den doch sehr ehrfurchtsgebietenden Anblick des Einmasters.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 29,8 Schritt **Breite:** 7,4 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 200 Quader [100] **Frachtraum:** 170 Quader

Besatzung: 27 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse voraus, 2 schwenkbare Arbalonen achtern



HOLKEN

Komtur-Klasse schwerer Holken

Die bornländischen Holken der *Komtur*-Klasse werden für wertvolle Fracht oder allgemein für militärische Zwecke eingesetzt. Der Grund dafür ist recht einfach: aufgrund Ihrer guten Bewaffnung haben diese Schiffe nur wenige andere Schiffe zu fürchten.

Takelage: III (R2, R2, H1) [190]

Länge: 39 Schritt **Breite:** 14 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 819 Quader [410] **Frachtraum:** 546 Quader

Besatzung: 120 M + 80 G [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

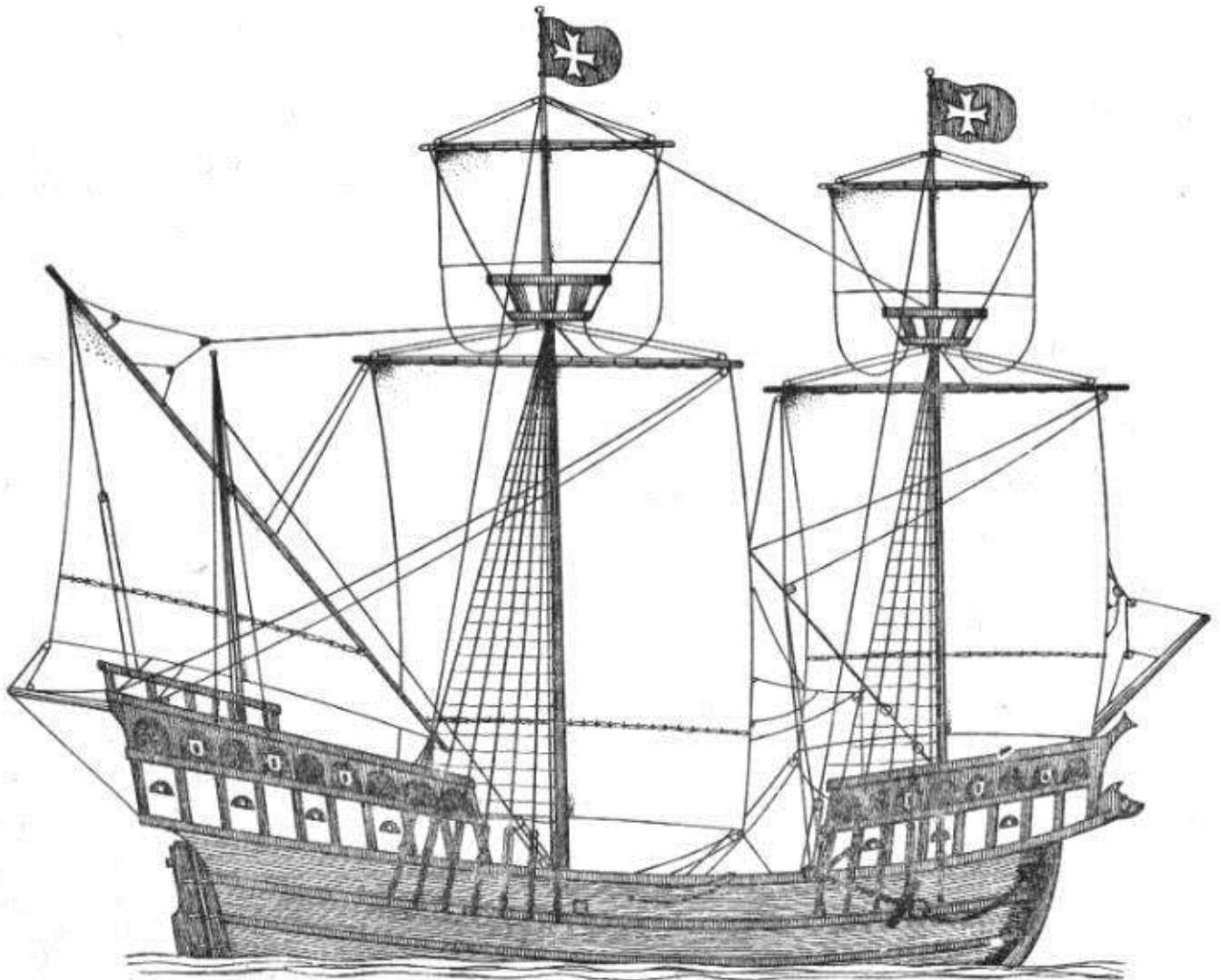
Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 12 leichte Rotzen (6 pro Breitseite), 8 Hornissen



HOLKEN

Die Graf vom Berg

Der Holken *Graf vom Berg*, benannt nach einer beliebten Sagengestalt, fuhr knapp 50 Jahre für ein Perricumer Handelshaus bevor das Schiff an das Mittelreich verkauft wurde um in den Perricumer Marinewerften zu einem schwimmendem Gefängnis umgebaut zu werden und als Dauerlieger auf der Reede vor Mendena zu liegen.

Der Rumpf der *Graf vom Berg* weist die typische gewölbte Form eines Holkens auf. Vorder- und Achterkastell ragen steil auf. Um für den neuen Zweck als Gefängnisschiff mehr Raum zu gewinnen, wurde jedoch das Deck zwischen den Kastellen überbaut, so dass ein neues durchgehendes Deck entstand. Über dieses neue Deck wurde ein Spitzdach gesetzt, aus dem nur der gemauerte Schornstein der Kombüse ragt. Das Dach wird vorn vom Vorderkastell um einen halben Schritt überragt, achtern von der Kapitänskajüte, so dass sich dem Betrachter beinahe das Bild eines Langhauses bietet, das zwischen zwei flachen Türmen liegt. Die Takelage wurde bis auf die untersten Rahen abgebaut. Das Schiff wäre also theoretisch noch seetüchtig, effektiv ist es aber fast unbeweglich und die Masten werden als Galgen bzw. Laternenmasten benutzt. Insgesamt weist das Schiff nun drei durchgehende Decks auf. Die Gefangenen werden in den untersten Decks gehalten, Bug- und Achterkastele bieten der Besatzung Schutz und sind entsprechend befestigt. Das Schiff liegt an vier schweren Ankerketten in der Mündung der Tobimora. Jedes sich nähernde Boot wird von den Wachen angerufen und streng kontrolliert.

An Bord der *Graf vom Berg* befinden sich um die 200 Gefangenen. Schwerverbrecher jeder Couleur vom Schmuggler bis zum Mörder oder Piraten verbüßen hier ihre Haftstrafen oder warten hier auf ihren Prozess oder ihre Hinrichtung. Die unterschiedliche Herkunft der Gefangenen, die drangvolle Enge im Schiffsbauch und die unzureichende Versorgung selbst mit dem Nötigsten führen immer wieder zu regelrechten Machtkämpfen und Gewaltexzessen. Lediglich eine kleine Gruppe von Insassen, die ihr Quartier tief unten im lichtlosen Rumpf des Holkens hat, wo es unter der Wasserlinie stets dunkel und modrig ist, genießt durch ihr brutales Vorgehen gewisse Vorrechte.

Die Wachen haben kein Interesse, sich in die Konflikte unter den Gefangenen einzumischen und sind nicht bereit, ihre Gesundheit zu riskieren, um in die Kämpfe einzugreifen. Die kargen Rationen, die Lebensbedingungen an Bord, Krankheiten und Gewalt führen zu regelmäßigen Todesfällen. Die Leichen werden nach Seemannsart in ein Laken eingenäht und dem Meer übergeben. Obwohl den Häftlingen keine Waffen erlaubt sind, finden sich an Bord diverse selbst gebaute Nagelkeulen und dergleichen mehr und es mag auch geschmuggelte Säbel geben. Dies führt dazu, dass viele Kämpfe mit schweren Verletzungen enden, und das in einer Situation, wo der kleinste Schnitt ein oftmals tödliches Wundfieber hervorruft.

Takelage: III (H1, R2, H1, S1) [140]

Länge: 35,0 Schritt **Breite:** 14,0 Schritt **Tiefgang:** 4,7 Schritt

Schiffsraum: 957 Quader [479] **Frachtraum:** 650 Quader

Besatzung: 7 M 12S [Q13]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 47.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 Hornissen

POTTE

Die Hammerhai

Die Hammerhai ist ein kleiner Einmaster, kaum größer als ein Fischerboot. Als Küstenfrachter unterwegs bringt das Schiff zumeist Brantwein von Khunchom nach Selem. Wegen der schweren Weinfässer im Laderaum liegt das Schiff tief im Wasser. Die Mannschaft besteht aus drei Männern und vier Frauen einschließlich Kapitän Zena. Zena, eine mutige, aber geldgierige Frau, setzt Schiff und Mannschaft bei stürmischer See aufs Spiel, weil sie weiß, daß sie in Selem die Preise für ihre Ladung diktieren kann, solange sie als einzige die gefährliche Passage wagt.

Takelage: I (R1) [45]

Länge: 16,4 Schritt **Breite:** 5,7 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 69 Quader [35] **Frachtraum:** 25 Quader

Besatzung: 7 M [Q12]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

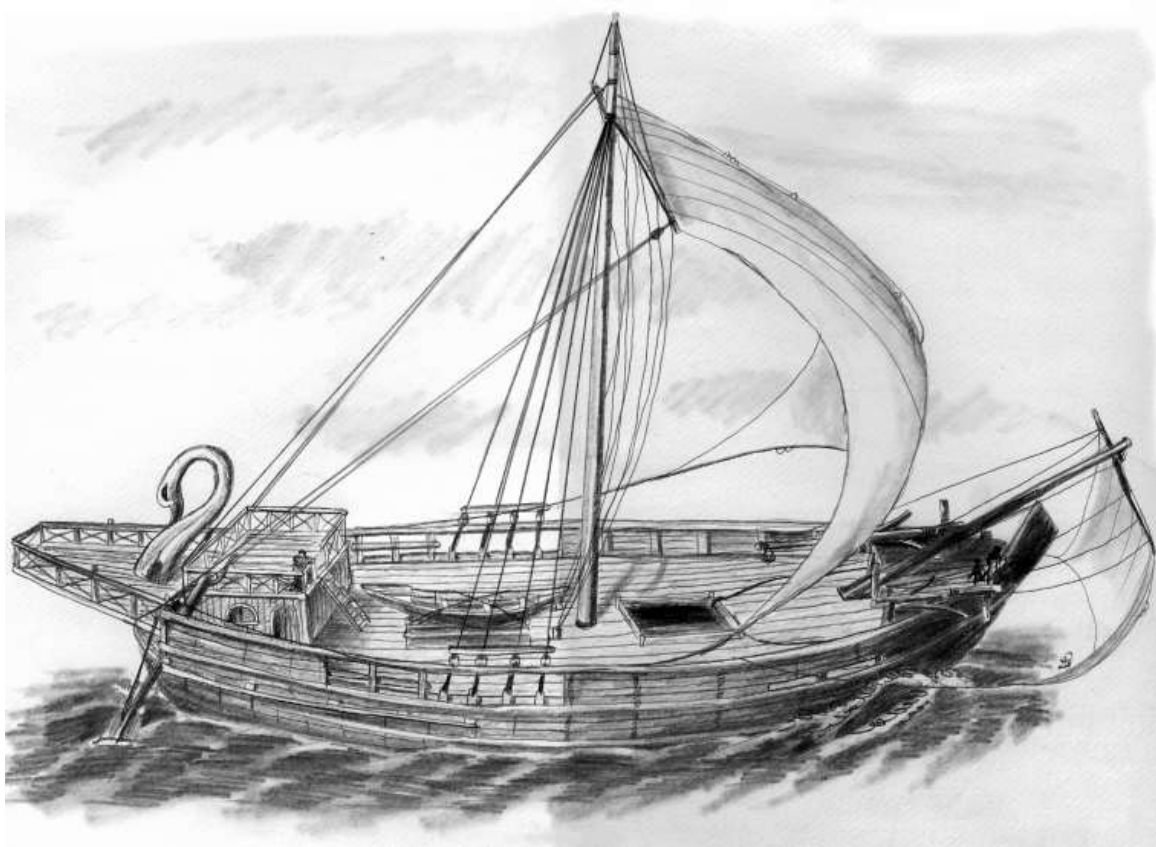
Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



Die Domna Serenita

Ursprünglich war das Schiff eine Potte, die mit Handelswaren durch das Meer der Sieben Winde schipperte. Leider hatte sein Besitzer, Kapitän Tequona, kein Glück bei seinen Unternehmungen und war daher froh, als ihm das Angebot unterbreitet wurde, sein Schiff zu einem schwimmenden Hotel umbauen zu lassen – ohne sich an den immensen Kosten dafür beteiligen zu müssen. Mit den Umbauten in der Werft von Rethis hat er sich noch nicht ganz angefreundet, haben sie doch ziemlich in das Erscheinungsbild seines ehemaligen Eigentums eingegriffen. Trotzdem lehnte er natürlich nicht den Posten des Kapitäns des Passagierschiffs ab. Wenigstens stellte er zu seiner Beruhigung bei den ersten Manövern im Hafen fest, dass sein Schiff sich auch unter einem neuen Namen gleich verhält wie eh und je.

An Bug und Heck finden sich die Deckaufbauten, deren Wände im Stile einer modernen Karavelle an die Form des Rumpfes angepasst wurden. Diesem Umbau fiel auch der für die Potte typische Balkon am Heck zum Opfer. Etwas Besonderes ist der lang gezogene Bugsprit, an dem das Sprietsegel aufgezogen werden kann, das beim Steuern hilft. Er trägt nämlich die Galionsfigur, die geschnitzte Statue einer entspannt liegenden Frau. Außerdem ragt ein zweiter, kleiner Mast über das Ruhedeck, der allerdings nicht zum Segeln dient, sondern nur die Befestigung des Lastkrans ist. Dieser Lastkran überragt die Messe und dient zweierlei Aufgaben. Zum einen hilft der Kran beim Beladen des Schiffes mit Wasserfässern und Vorräten. Zum anderen kann mit Ihm das backbord vertäute Beiboot zu Wasser gelassen werden. Gegenüber des Beibootes befindet sich Steuerbord die Treppe in die unteren Deckbereiche. Bedingt dadurch ergibt sich ungewöhnliche Form der Messe im Deckhaus am Bug.

Peraikles dylli Sienna, der neue Eigner des Schiffes, hatte die Idee, ein Schiff in ein schwimmendes Gasthaus zu verwandeln, um die Sehenswürdigkeiten der verschiedenen Inseln der Zyklopensee bequem erreichen zu können. Die Route klappert die meisten der Sehenswürdigkeiten der Inseln ab. Da viele der angefahrenen Orte mit einem der Zwölgötterkulte verbunden sind, hat sich Peraikles etwas Originelles ausgedacht: Die Fahrt dauert insgesamt genau 12 Tage und jeder der Tage steht unter der Schirmherrschaft eines der zwölf Götter. So wurde die Reise auch beworben, allerdings wissen die Passagiere nicht, in welcher Reihenfolge vorgegangen wird.

Die Reiseroute gestaltet sich wie folgt:

Start in Rethis mit Tempelbesuch (Efferd), Garén mit Leibesertüchtigungen (Rondra), Mylamas mit Besuch der Philosophenschule (Tsa), Balträa mit Besuch des Praiostempels (Praios), Kutaki mit Besuch der alten Zyklopenschmiede (Ingerim), Putras mit einer Jagd (Firun), Ayodon/Pailos mit Kochen (Travia), Teremon mit Handelsmarktbesuch (Phex), Kemethis/Pailos mit Schafzuchtbesichtigung (Praise), Phenos mit Irrgartenbesuch (Hesinde), Palakar mit Nekropolenbesuch (Boron), Teremon mit Weingutbesuch und Abschlußfest in den Rahjagrotten (Rahja).

Takelage: I (R1, S1) [85]

Länge: 20 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 100 Quader [50] **Frachtraum:** 65 Quader

Besatzung: 14 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 12 **Härte:** 0

Preis: 8.250 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

POTTE

Die *Corbita*

Die *Corbita* ist ein typisches Handelsschiff: breit und rundlich. Ästhetisch ist einzig der wie ein Schwanenhals gebogene Achtersteven. Es hat einen Hauptmast, von Stagen und Wanten gehalten. Die Segel, aus Leinen und mit einem Netz aufgenähter Lederstreifen verstärkt, können mittels eines schon sehr umfangreichen Tauwerks (Gordings, Geitauen, Brassen und Schoten) je nach Windverhältnissen gerefft werden. Um die Segelfläche zu vergrößern, können über der Rah des Hauptsegels noch zwei kleinere dreieckige Toppsegel gesetzt werden. Die Tauen werden in Blöcken über Rollen geführt. Schwerfälliges Kreuzen gegen den Wind ist ebenfalls möglich. Ein Beiboot befindet sich an Deck. Das durchgehend geschlossenes Deck hat mehrere Frachtluken. In der Hütte wohnen der Kapitän, die Offiziere und wichtige oder vermögende Passagiere. Zudem besitzt es noch eine Galerie um den Achtersteven mit einem balkonartigen Vorsprung.

Takelage: I (R1) [70]

Länge: 20 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader [58] **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 15 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 7.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Die *Magnolie*

Die *Magnolie* ist eine unter Dröler Flagge segelnde Potte. Sie transportiert Reis und andere Massengütern. Manchmal werden mit ihr jedoch auch Sklaven geschmuggelt. Das weiß-gelb bemalte Schiff gehört Marchese Rigbardo du Mosthenes. Kommandiert wird das Schiff von Kapitänin Hellinore Serpolet, eine alte Gespielin des Marchese.

Takelage: I (R1) [45]

Länge: 22,1 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 190 Quader [95] **Frachtraum:** 125 Quader

Besatzung: 18 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



POTTE

Die Golfball

Bei der *Golfball* handelt es sich um eine Rahbesegelte Potte, dem Namen entsprechend rund und robust. Die ehemals Al'Anfanische Potte hieß ursprünglich *Gernotio*. Gerüchteweise soll Darida von Friedwang einen Mehrheits-Anteil an der Potte, vererbt von ihrem Bruder, besitzen bzw. besessen haben. Im Jahre 28 Hal strandete die Potte, auf der sich der damals in Acht und Aberacht verfallene Gernot von Friedwang, vormals Baron zu Friedwang, befand, durch einen Orkan an der Küste der Insel Efforas.

Der Vogelfreie wurde erschlagen, die noch lebende Mannschaft wegen Paktiererei und Mitwirkung an Sklaverei teils hingerichtet, teils zu Haft auf Efferdskorn und Zwangsarbeit verurteilt. Die Ladung der Potte, die als »Strandprise« galt, wurde gleichmäßig an alle bei der Bergung Beteiligten verteilt. Das Schiff selbst aber wurde nach Neukörne verbracht, wo es instandgesetzt wurde und in den persönlichen Besitz des damaligen Vogtes Wilbur von Binsböckel überging.

Seinen neuen Namen *Golfball* bekam es, nachdem einer der Hafenleute abfällig bemerkte, sie sähe aus und schwimme »wie ein plumper Korkball auf dem Wasser«, anstatt durch die Wellen zu pflügen (wie es ein »anständiges« Schiff tue). Daraufhin meinte ein anderer: »Und nu isse ein Golf-Ball« (In Anlehnung an den Golf von Perricum in dem die Insel Efforas ja liegt). So wurde sie dann auch ins Hafenregister von Neukörne eingetragen.

Bis heute dient die Potte unter der Eignerschaft von Junivera T. von Binsböckel (des Vogtes Erbin) zum einen (in gelegentlicher Reede, d.h. Verpachtung) zur Versorgung der Efferdstränen, zum anderen aber als Hilfsschiff im Kampf wider die Schrecken der Blutigen See. Die Potte ankert bevorzugt im Militärhafen unterhalb der Festung, deren Versorgung sie zu dienen scheint.

Takelage: II (R1, H1) [270]

Länge: 26,1 Schritt **Breite:** 7,1 Schritt **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 247 Quader [124] **Frachtraum:** 165 Quader

Besatzung: 45 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



Die *Sanct Parvenus*

Die *Sanct Parvenus* ist sehr ungewöhnlich für eine Kogge. Ein Experimentierfreudiger Schiffbaumeister brachte einen zweiten Mast an und takelte obendrein beide Masten Havenisch. Das Schiff wurde, ebenso wie die Karavelle *Marik Raloff*, zur Sicherung der ausstehenden Steuerschuld des Handelshauses von der Krone konfisziert.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 29,0 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 290 Quader [145] **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: 50 M [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 10 **Härte:** 0

Preis: ca. 19.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Die *Ungebunden*

Das einstige Handelsschiff wurde von seinem jetzigen Eigner, Rik ibn Taluf, in ein Passagierschiff umgebaut. Nach der Devise "lieber gemütlich als Schnell" bringt die *Ungebunden* Passagiere in Ihren Zehn Doppelkabinen, zwei Einzelkabinen, drei Suiten und einer Prunkkabine zu Ihrem Ziel. Dabei steuert die *Ungebunden* allen Häfen zwischen Beilunk und Elburum an.

Takelage: I (R1, T2, S1) [95]

Länge: 38,1 Schritt **Breite:** 12,2 Schritt **Tiefgang:** 4,4 Schritt

Schiffsraum: 682 Quader [340] **Frachtraum:** 455 Quader

Besatzung: 52 M [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

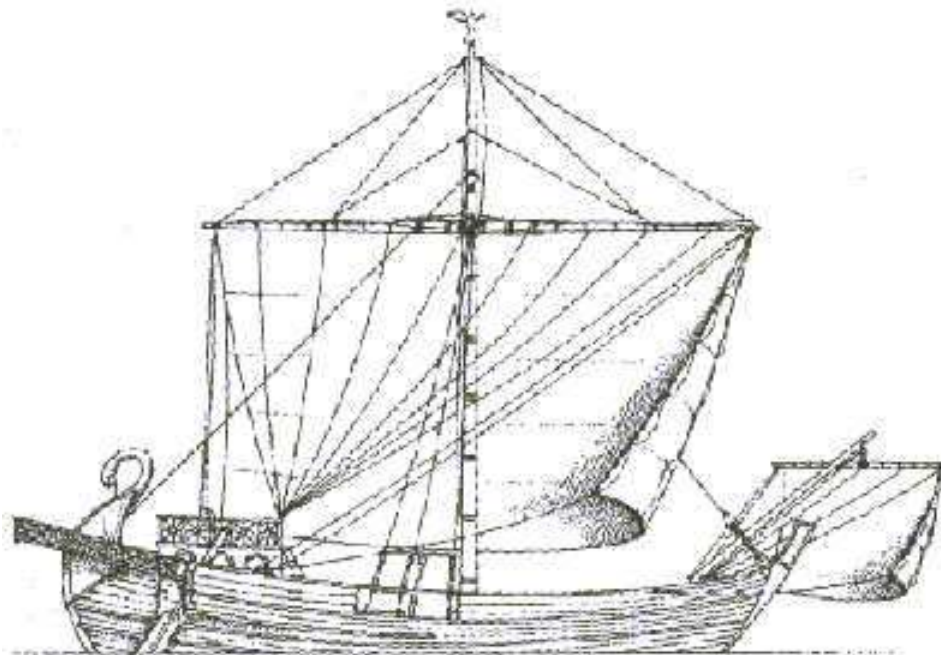
Preis: ca. 47.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus (Bug)



ZEDRAKKE

Heiliger Zorn

Die Khunchomer Flotte bietet im Vergleich zu den Flotten anderer Reiche einige Besonderheiten. Zum einen ist die Flotte nicht Zentral stationiert und auch nicht in Flottenverbänden organisiert. Vielmehr sind die Schiffe in Khunchom, stromaufwärts und entlang der Küste stationiert. Zum anderen besteht die Flotte größtenteils aus kleinen, leicht bewaffneten Lorchas und Thalukken mit einem Schiffsraum von 30 bis 100 Quadern. Dazu kommen einige wenige, große Schiffe. Die größten Schiffe der Khunchomer Flotte sind alle als "Galeerenknacker" ausgelegt. Sie haben weit reichende Geschützen an Bord und sind gegen Enterversuche mit Netzen und Eisenhaken gesichert. Mit dieser Kombination bewahrt Khunchom sowohl gegenüber Aranien als auch gegenüber dem Mittelreich und Al'Anfa seine Souveränität auf dem Meer.

Das größte dieser Schiffe ist die schon fast gigantisch zu nennende Zedrakke *Heiliger Zorn*, die über und über mit Rotzen und Aalen gespickt ist. Auch ist dieses Schiff aus der stabilen, Feuerfesten Steineiche gefertigt worden.

Takelage: V (Z1, Z1, Z1, Z1, Z1) [275]

Länge: 59,5 Schritt **Breite:** 9,8 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 700 Quader [350] **Frachtraum:** 465 Quader

Besatzung: 120 M + 214 G + 60 S [Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 42.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Aale (Bug), 3 schwere Rotzen (Bug), 16 mittelschwere Rotzen (je 8 pro Breitseite), 14 schwere Aale (je 7 pro Breitseite), 2 schwere Aale (Heck), 3 schwere Rotzen (Heck), 6 Hornissen



ZEDRAKKE

Die Wiedergeburt

Infolge der Havarie der Schlangenfluch in der Seeschlacht von Sinoda im Praios 1022 BF erhielten die Freibeuter Abrizabads ein neues Schiff aus der Flotte der Seetetarchin. Der Name der kleinen Zedrakke *Wiedergeburt* war treffend gewählt, denn im Innern mussten Coragon und die anderen Handwerker im Prinzip das Schiff neu bauen. Denn zuvor waren Trennwände und Kabinen entfernt worden, um möglichst viele Kämpfer in diesem Truppentransporter unterbringen zu können. Den blaugrünen Anstrich des Schiffes wie auch die Takelung mit Zedrakkensegeln behielt man bei. Neben den zwei existierenden Masten wurde nach einigen Berechnungen ein dritter kleiner Mast am Heck angebracht. Die Steuerung der Zedrakke war von den Vorbesitzern glücklicherweise bereits von dem üblichen Seitenruder zu einem Heckruder umgestellt worden. Fast sämtliche Geschütze der *Schlangenfluch* fanden auf der Wiedergeburt einen neuen Platz, auch wenn einige vielleicht bald auf die *Kaucatan* übersiedeln.

Den Handwerkern gelang es, neue Kabinen einzubauen, die zwar klein sind, aber den nötigen Komfort bieten. Der große Laderaum wurde zum Abschied aus Sinoda mit zahlreichen kostbaren Waren gefüllt.

Nach knapp zwei Jahren Dienst und mehreren umfangreichen Reparaturen fand die Wiedergeburt am 20. Ingerimm 1023 BF in der Schlacht von Abrizabad ihre letzte Ruhestätte auf dem Meeresgrund, nachdem sie von dem Charyptoroth-Paktierer Vitario durch einem Mahlstrom in die Tiefe gerissen wurde.

Takelage: III (Z1, Z1, Z1) [150]

Länge: 21,0 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader [42] **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 40 M/G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichte Rotze Achteraus, 2 schwere und 2 mittlere Rotzen (je 1+1 pro Breitseite), 3 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

LORCHA

Die *Sab-al-Khomhud*

Die *Sab-al-Khomhud* (Tochter des Skorpions) ist eine in rot, grün und gelb schreiend bunt bemalte Lorcha, die wohl ursprünglich aus dem Tulamidenland oder Maraskan stammt. Sie verfügt über drei Masten, die mit Zedrakken- oder Drachenflügelsegeln getakelt sind. Die Lorcha war bislang ein Korsarenschiff, das für Al'Anfa beziehungsweise Charypso auf Kaperfahrt segelte. Sie war an dem Angriff der Korsarenflotte unter Führung von Al Khasim auf die horasische Kolonie Sant Ascanio beteiligt. Im Laufe der Seeschlacht von Sant Ascanio wurde sie von der Besatzung der zum Sinken verdammt *Hammerhai* geentert. Die Freibeuter der *Hammerhai* fuhren dann mit dem neuen Schiff und einem Teil des Schatzes aus Sant Ascanio fort.

Sofern man auf einem Schiff von Wohnkomfort sprechen kann, gibt es im hochgezogenen Achterdeck neben einer Kapitänskajüte noch zwei kleine Kabinen, in denen mehrere Pritschen und Hängematten Platz haben, sowie eine kleine Kombüse.

Die *Sab-al-Khomhud* sank in der Nacht auf den 19. Peraine 1020 BF in einem schweren Sturm zwischen Souram und Altoum.

Takelage: III (L1, L1, L1) [120]

Länge: 30,0 Schritt **Breite:** 8,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 62 Quader [31] **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 36 M + 38 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 4.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 4 leichte Rotzen (2 pro Breitseite), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 4 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

LORCHA

Die *Sturmvogel*

Die Lorch *Sturmvogel* unter dem Kommando von Kapitän Eduard Elder ist ein solides und ansehnliches Schiff. Sie bringt es auf eine Länge von ca. 30 Schritt und einen Schiffsraum von grob geschätzt 150 Quadern. Sie hat zwei Masten mit jeweils einem Zedrakensegel, außerdem drei Dreieckssegel zwischen Bugstange und vorderem Mast. Am Heck befindet sich ein Aufbau und das Steuerrad, unter dem sich die Kajüten des Kapitäns und des 1. Maats befinden. Der Bug ist erhöht, unter ihm befindet sich die Schiffskaserne. An Steuerbord und Backbord befindet sich mittschiffs je ein Rettungsboot. Die *Sturmvogel* ist Tulamidischen / Südaventurischen Ruam unterwegs und transportiert momentan hauptsächlich Obst und Getreide. Sollte das Schiff einmal das Interesse von Piraten erwecken, erwartet diese eine Böse Überraschung: mit insgesamt 8 Rotzen ist die *Sturmvogel* mehr als gut bewaffnet – wenn die Mannschaft auch kaum ausreicht alle Geschütze zu gleichzeitig zu bemannen und dann noch das Schiff zu bedienen.

Takelage: II (Z1, Z1, S3) [120]

Länge: 30,0 Schritt **Breite:** 7,2 Schritt **Tiefgang:** 2,1 Schritt

Schiffsraum: 151 Quader [76] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 25M 28G [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (voraus), 2 leichte Rotzen (achters),
4 mittelschwere Rotzen (mittschiffs, schwenkbar)



THALUKKE

Die Schatten von Akraabaal

Die Schatten von Akraabaal lief vor 20 Jahren als Horasblitz im lieblichen Feld vom Stapel. Sie diente der Horasflotte als Jäger und Depeschenschiff.

Vor sechs Jahren ging es vor der Küste Maraskans verloren und wurde von einer Expedition, der auch Jezabella di Contador angehörte, geborgen und wieder seetüchtig gemacht. Die ehemals farbenfrohe Thalukke mit ihren verspielten Schnitzereien die Sagen und Mythengestalten zeigen wurde der Einfachheit halber komplett geteert und über dem Achterdeck ein schwarzes, statt ein rotes Tuch gespannt. Sie fährt sich sehr schnell und braucht eine Mindestbesatzung von 18 Mann zum Segeln.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader [41] **Frachtraum:** 55 Quader

Besatzung: 28 M + 22 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

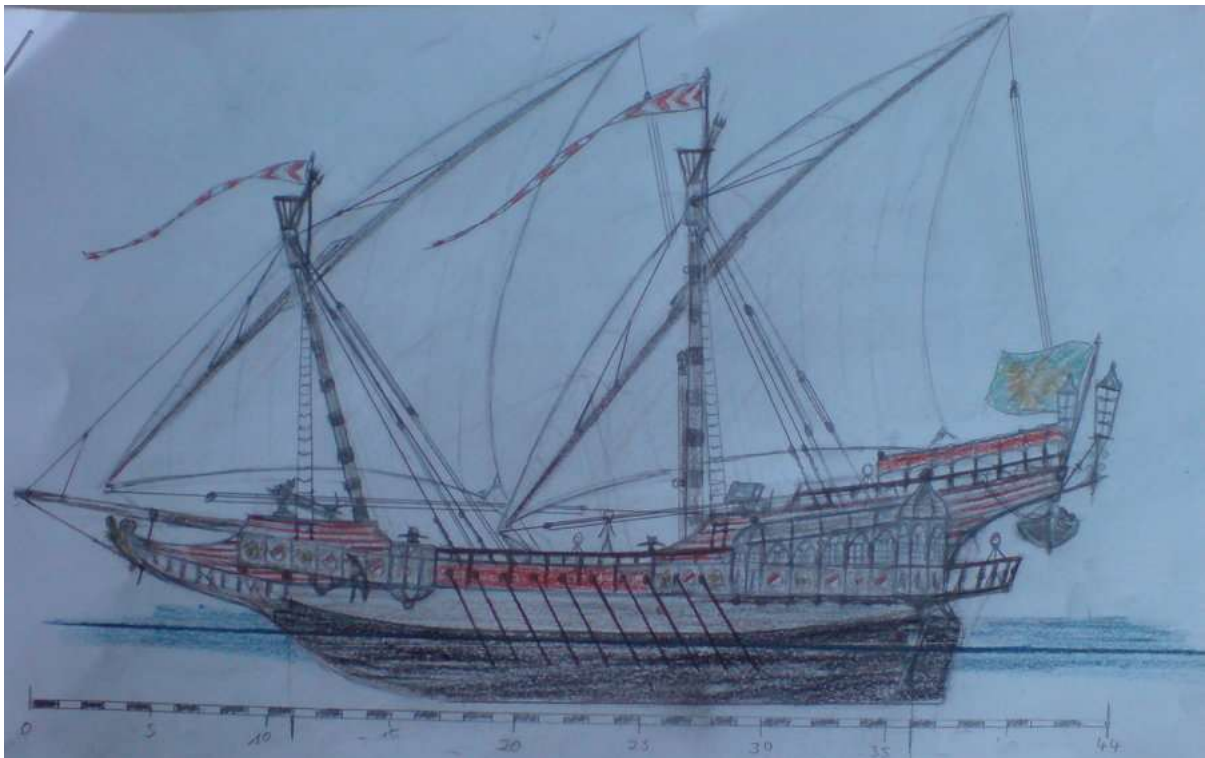
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze voraus, 2 leichte Rotzen achtern, vier Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Graf Zahl (Dsa4.de-Forum) bzw. Zackebuh (deviantart.com)

THALUKKE

Die *Nirgendmeer*

Die *Nirgendmeer* ist eine klassische Thalukke: Der schlanke Rumpf ist auf Kiel gebaut, ohne Verwendung von Metall, und endet auf einem spitzen Heck. Der Antrieb erfolgt durch ein Dreieckssegel an einer schrägen Rahe und durch flache Paddel. Der Einmaster ist 20 Schritt lang und etwas mehr als 3 Schritt breit. Der Tiefgang beträgt weniger als 2 Schritt. Die Steuerung des schnellen Seglers erfolgt durch ein Seitenruder. Mit einem starken Steuermann kann die *Nirgendmeer* verblüffend schnell die Richtung wechseln. Sie hat keine Trutzen, nur auf dem kleinen Heckaufbau befindet sich eine halboffene Hütte. Entlang des Mastes und der Reling verlaufen Bambusrohre, in die in regelmäßigen Abständen kleine Löcher geschnitten sind. Eine Handpumpe, die mit dem Röhrensystem verbunden ist, befindet sich im Bug. Über die Reling sind oft allerlei Totenköpfe und Knochen gehängt, die aber von Affen stammen, nicht von Menschen. Eine kleine Glocke hängt an einem Querholz am Mast.

Das Schiff hieß ursprünglich *Bahram* (tul. : Kranich) und wurde vor zwei Jahren von gestrandeten Galeerensklaven auf einer kleinen, unbekannten und unbewohnten Insel gefunden und wieder flott gemacht. In einer Kiste fanden sich mehrere Tiegelchen, Mörser und Notizbücher - offensichtlich das Gepäck eines Alchimisten. Mittels einer Rezeptur, die sich in einem der Bücher fand, kam den Flüchtlingen eine Idee: Sie wollten fortan frei und unabhängig als Kleinhändler und Gelegenheitspiraten ihren Lebensunterhalt verdienen. Die Geistersalbe und ein entsprechendes Auftreten verleiht ihnen Schutz, indem sie sich bei Gefahr (oder auf Beutefahrt) als Geisterschiff ausgeben. Diese Paste ruft ein unheimliches Glühen hervor, wenn sie in der Luft zerstäubt wird - die Röhren verteilen die Substanz und sorgen dafür, dass das Schiff für etwa eine Stunde in einen grüngelben Geisternebel gehüllt wird. Die Stimmung an Bord ist rau, aber herzlich - eine kleine, verschworene Gemeinschaft, die das Schicksal zusammengeführt hat.

Takelage: I (H1) [40]

Länge: 20 Schritt **Breite:** 3 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20] **Frachtraum:** 27 Quader

Besatzung: 15 M [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



THALUKKE

Die Rote Koralle

In Khunchom für Ruban ibn Dhachmani entworfen und gebaut, ist die 22 Jahre alte *Rote Koralle* eine schlanke, wohlproportionierte und wendige Perlenmeerthalukke. Die *Rote Koralle* ist eine zweideckige, einmastige Thalukke mit einer havenischen Takelung, die sie, trotz großer Segelfläche, zu einfacher Handhabung und schneller Reaktion befähigt. Die Besatzung besteht aus dem Kapitän Hadschi ben Hammud, dem Steuermann und 12 Matrosen. Man kann das Schiff jedoch auch mit weitaus weniger Personal segeln. Eingesetzt wird die *Rote Koralle* aufgrund Ihrer guten Segeleigenschaften als Handelsschiff zu den Perlen- und Südmeerinseln.

Takelage: I (H1) [40]

Länge: 15,4 Schritt **Breite:** 3 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 19 Quader [10] **Frachtraum:** 10 Quader

Besatzung: 14 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: 1.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die Azurfinja

Die schnittig gebaute, zweimastige, mit blauem Tuch havenisch/havenisch besegelte Thalukke hat Ihren Heimathafen mit der Stadt Neukörne auf den Efferdstränen im Golf von Perricum. Die blauen Segel werden nur auf Handelsfahrt und bei Fischfang aufgezogen. Ansonsten fährt die Thalukke unter weißen oder rostroten Segeln. Gelegentlich fährt die Azurfinja auch unter »fremdem Kommando« bzw. in Auftrag. Zu den Besonderheiten der Azurfinja gehört Ihre überraschende Kampftauglichkeit. Der Bugbereich (mit gekürzter Spier) ist verstärkt und der Vorderstegen ist mit einem Metallband versehen, um gegnerischen Ruderschiffen die Riemen abfahren zu können. Zudem kann bei Bedarf ein Hilfsmast (Avesmast) auf dem weit überkragenden Achterdeck errichtet werden. Auch führt das Schiff stets einige Ruder mit sich die aufgrund der geringen Größe der Azurfinja das Schiff erstaunlich gut voran bringen können.

Takelage: II (H1, H1) [85] / [105 mit Hilfsmast] **Ruder:** 2x8 [16]

Länge: 21,0 Schritt **Breite:** 4,0 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 42 Quader [21] **Frachtraum:** 23 Quader

Besatzung: 35 M [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] / sehr hoch [5] mit Hilfsmast **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 4.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze am Bug (unter leicht abnehmbarer Flechtwerkhütte) 2 Hornissen

Die Kaucatan

Einst wurde die *Kaucatan* unter dem Namen *Dolorita* in der Werft von Deredan Karinor, dem Bruder des ehemaligen Oberhauptes der Grandenfamilie Karinor, gebaut. Das Schiff war ein Geschenk an Bertram Karinor, einem Mitglied der Grandenfamilie aus einem bisher bedeutungslosen Seitenarm der Familie. Dieser äußerte im Alter von 19 Götterläufen den Wunsch, mehr von der Welt sehen zu wollen, weshalb man beschloss, ihn auf Expeditionen zu den Waldinseln zu senden. Das Schiff wurde daher als Mischung aus royaalem Lustschiff und Expeditionsschiff gebaut, was die räumliche Hierarchie an Bord erklären mag. Neben 36 Hängematten auf engstem Raum verfügt das Schiff über zwei Kajüten mit je vier Kojen und zwei Kajüten mit jeweils zwei Betten. Letztere dienten dem Grandenspross und seinen Begleitern als Unterkunft, während erstere der gehobenen Mannschaft und den Offizieren zustand. Neben der Kapitänskajüte verfügt auch die Kombüse über einen eigenen Schlafrum. Eben diese Hierarchie führte – zusammen mit dem herrschaftlichen Verhalten des Grandensprosses – jedoch letztlich zu einer Meuterei, an deren Ende die Mannschaft das Schiff übernahm.

Das Schiff war ursprünglich fast unbewaffnet, lediglich zwei Hornissen waren installiert. Die neuen Eigner montierten zunächst zwei leichte Aale, die sie von einem anderen Schiff erbeuteten, auf dem neuen Schiff und Kapitanya Yashima kaufte zwei leichte und eine mittelschwere Rotze um im Ergebnis auf eine angemessene Bewaffnung zu kommen.

Takelage: III (H1, H1, H1) [120]

Länge: 26 Schritt **Breite:** 5,2 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 87 Quader [43] **Frachtraum:** 42 Quader

Besatzung: 50 M/G [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

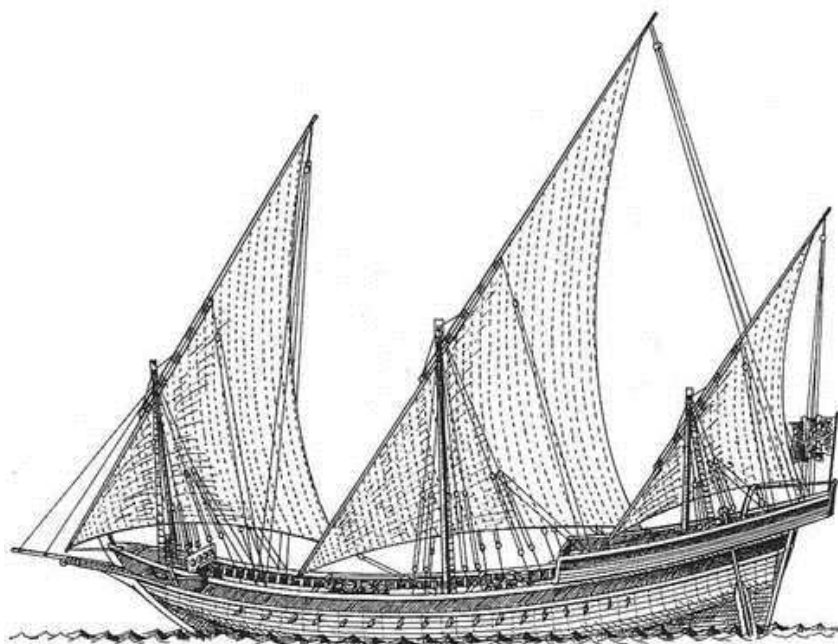
Preis: 6.750 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichter Aal achteraus, 2 leichte Rotzen (1 pro Breitseite), 1 mittelschwere Rotze (beweglich, mittschiffs), 2 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

THALUKKE

Die *Alveranie*

Die *Alveranie* ist eine kleine, schlanke zweimastige Thalukke. Mit Ihrem Rumpf aus Andergaster Steineiche und Ihren beiden großen Segeln ist Sie sowohl sehr stabil wie auch sehr wendig und schnell. Diesem Schiff kann man auf fast allen Meeren und in fast jedem hafen begegnen. Doch liegt das nicht an einem Geschäftstüchtigen Eigner oder Kapitän. Vielmehr gehört dieses Schiff einer kleinen Gruppe Freunde die, auf Aves Pfaden wandelt, dieses Schiff für Ihre Reisen quer durch Aventurien nutzen.

Takelage: II (H1, H1) [80]

Länge: 20,7 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 62 Quader [31] **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 20 M [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

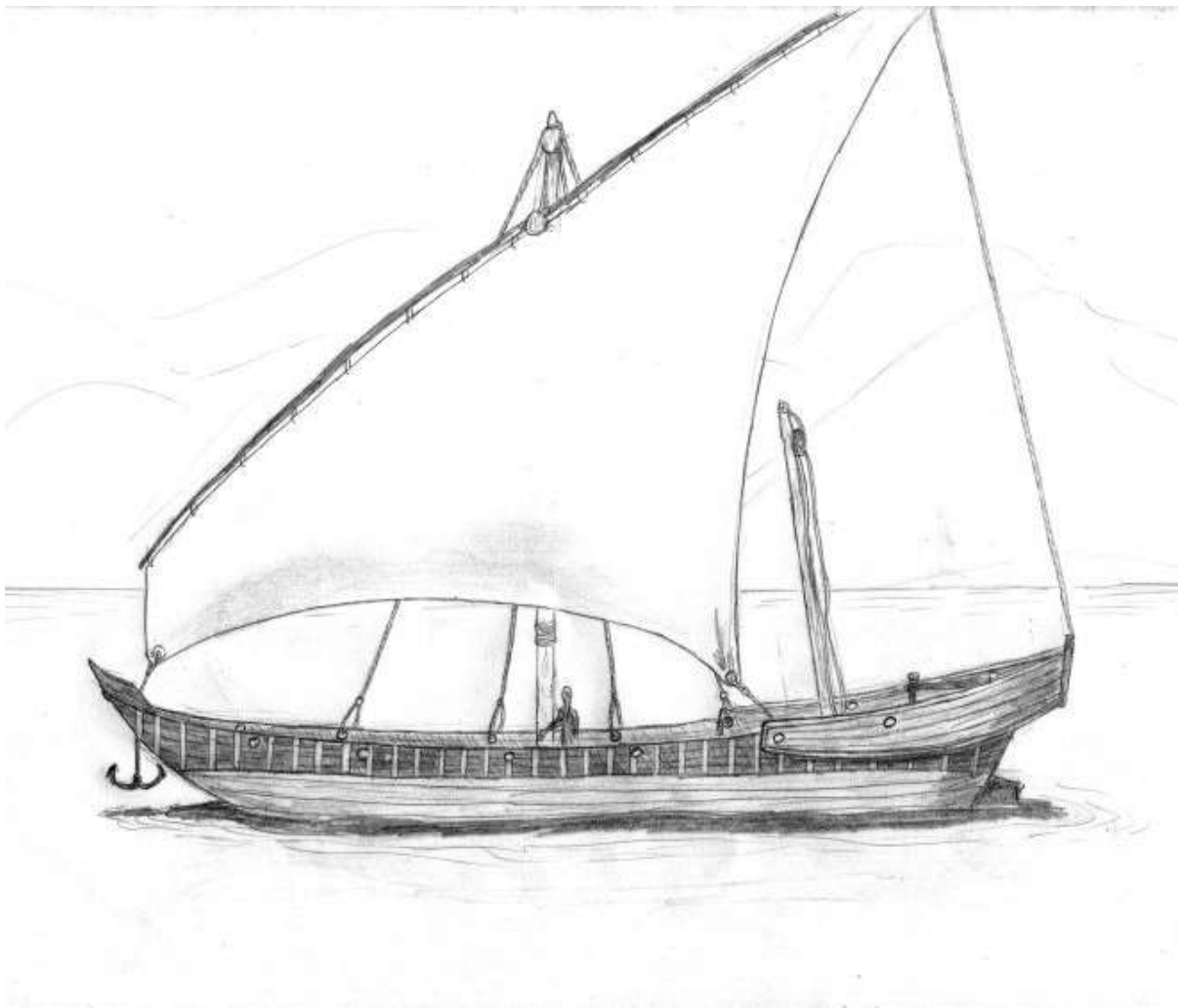
Preis: ca. 4.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



FLUSSGALEERE

Widder-Klasse Flussgaleere

Flussgaleere die auch gesegelt werden kann.

Takelage: I (H1) [40]

Riemen: 2x10 [20]

Länge: 20,4 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 110 Quader [55] **Frachtraum:** 65 Quader

Besatzung: 13 M + 32 G + 20 R+ 25 S [Q146, R:Q12]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

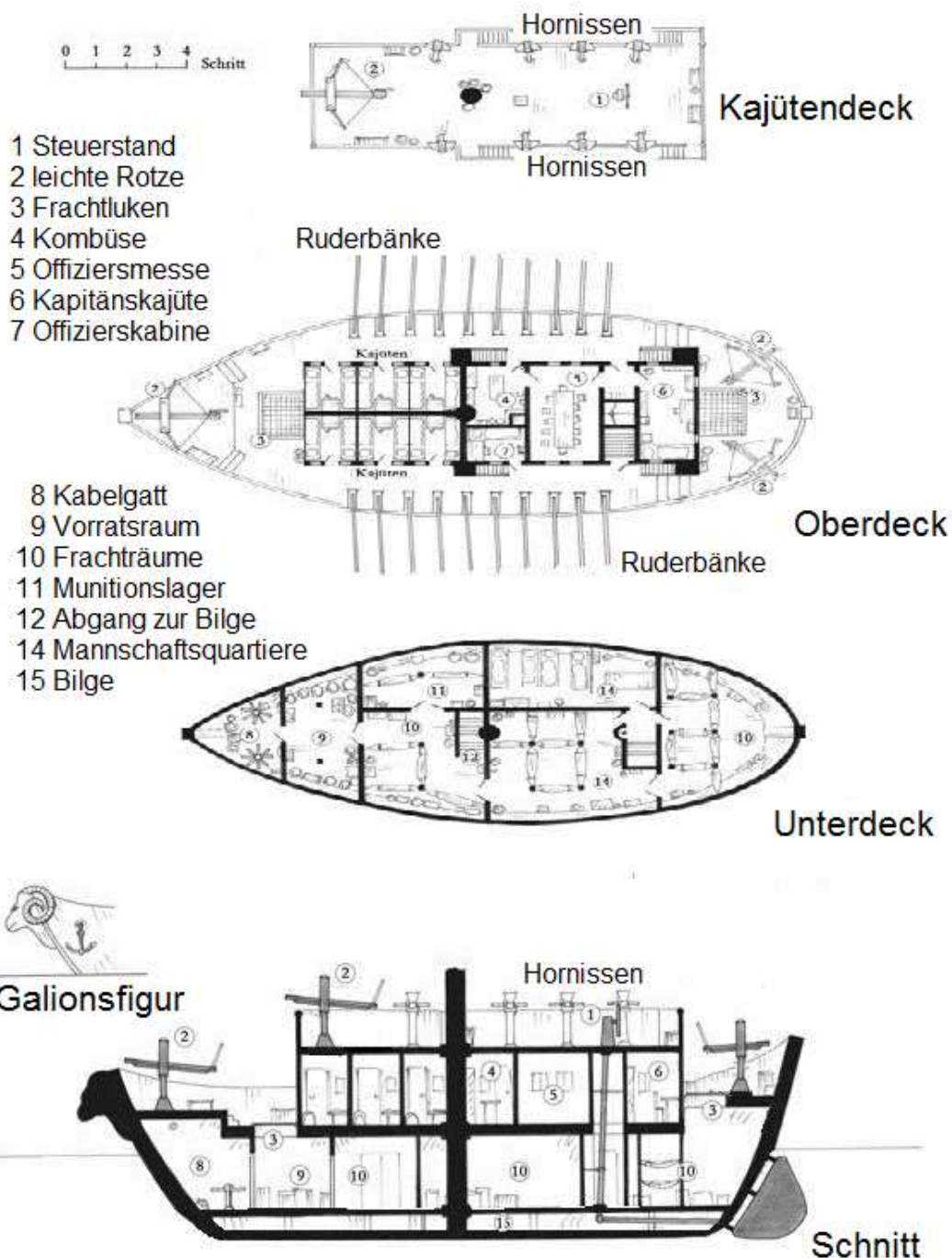
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen (beweglich; 1 Bug, 1 mittschiffs, 2 Heck), 8 Hornissen



FLUSSEGLER

Die Wellenreiter

Die *Wellenreiter* ist ein typischer Flußsegler: 18 Schritt lang, dabei von unziemlich wirkender Breite (8 Schritt), erhebt sich die Bordwand nur etwa eineinhalb Schritt über die Wasseroberfläche. Wenig würdevoll wirkt der plumpe, zweckmäßig grauschwarz gestrichene Rumpf. Ein noch unbesegelter Mast dient der Fortbewegung, dazu können noch je sieben Ruderbänke an jeder Bordseite besetzt werden. Eine Mannschaft von 18 Seeleuten betreibt den Segler.

Die *Wellenreiter* verfügt über ein geschlossenes Deck, der größte Teil des Schiffsrumpfes wird selbstverständlich als Laderaum genutzt, Bug und Heck bieten Platz für die Mannschaft, sowie für benötigte Gerätschaften. Anders als auf Hochseeseglern braucht kaum Platz für Proviant oder ähnliches freigehalten zu werden, da dieser beliebig in den Dörfern am Ufer des Flusses aufgefrischt werden kann. Achtern auf Deck befindet sich ein Aufbau, dieser dient der Kapitänin und dem Steuermann als Quartier. Hier werden auch die Werkzeuge sowie einige Äxte und Entermesser aufbewahrt. Außerdem birgt er eine Nische für eine kleine Kombüse mit Kohleofen. Die Quartieren der Offiziere und Seeleute sind karg und zweckmäßig eingerichtet. In milderer Nächten wird für die Mannschaft eine Persenning über dem Deck ausgespannt, dort lässt es sich immer noch angenehmer schlafen als unter Deck. Fortbewegt wird die *Wellenreiter* von einem großen Rahsegel am Hauptmast. Die langen Riemen werden bei Nichtbenutzung auf Böcken rechts und links des Mastes aufbewahrt. Gesteuert wird mit einem Seitenruder an Steuerbord.

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2x7 [14]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 72 Quader [36] **Frachtraum:** 44 Quader

Besatzung: 18 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 4.300 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 3,75 Meilen/Stunde

stromab: 7,5 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



Die Stern von Havena

Die *Stern von Havena*, eine Flussgaleere, fährt als Passagierschiff auf dem großen Fluss zwischen Ferdok und Havena. Der Frachtraum wird für die persönliche Habe der Passagiere genutzt; nur selten nimmt der Kapitän des Schiffes, Haruk Ulfaran, andere Fracht an Bord. Allerdings überbringt die *Stern von Havena* ebenfalls häufig Nachrichten entlang Ihrer Reisstrecke. Das Zelt im Heck bietet etwa 10 Passagieren Platz, je nachdem wie viel Wert die Passagiere auf Bequemlichkeit legen. Während der Kapitän und sein Steuermann Ogech sich eine kleine Kapitänskajüte, kaum mehr als ein kleiner Verschlag ganz im Heck des Schiffes, teilen schlafen die Ruderer und Matrosen bei Ruderbänken während die Wachen bei dem Kastell einen Platz finden.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x7x3 [14]

Länge: 24 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 44 Quader [22] **Frachtraum:** 15 Quader

Besatzung: 8 M + 42 R + 5 S [Q14,R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.700 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf gerudert: 4,5 Meilen/Stunde

stromab gerudert: 9,5 Meilen/Stunde

gerudert (Eil, 2 SR): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: keine



FLUSSSCHIFF

Das Vergnügungsschiff *Rethis*

Auf den Aventurischen Flüssen sind Treidelkähne - breite Lastkähne mit geringem Tiefgang, großem Laderaum und einer kleinen Hütte für die Besatzung die von Ochsen oder schweren Kaltblütern auf einem neben dem Fluss verlaufenden Treidelpfad gezogen werden - ein weit verbreiteter Anblick. Die *Rethis* ist ein solcher Treidelkahn, auch wenn sie auf den ersten Blick nicht daran erinnert. Im Havenischen Stadtteil Südufer liegt dieses Schiff die meiste Zeit vor Anker. Nur gelegentlich ist die *Rethis* auf dem Fluß unterwegs. Dabei ziehen ausgewählte Gestütswarunker die *Rethis* damit die Gäste nicht durch unansehnliche Tiere in Ihrem Empfinden gestört werden. Den Bug schmückt die geschnitzte Figur eines Mädchens. Der Name des Schiffes ist mit vergoldeten Buchstaben an den Seiten des Schiffes aufgemalt. Das Schiff trägt einen schwarz-roten Anstrich. Auf dem Oberdeck befindet sich ein 16 Meter langer Aufbau mit Fenstern aus Glas der ein Speiselokal beherbergt. Eine Reihe von Bullaugen zeigt an, dass sich unter Deck weitere Räume befinden. Vom Oberdeck führt eine steile Treppe ins Unterdeck. Die Falltür am Fuß der Treppe führt über eine Leiter in den Kielraum. Er enthält als Ballast nassen Sand. Das baugleiche Vorgängerschiff der *Rethis*, die *Thetis*, war für eine gepfefferte Küche und gesalzene Preise berüchtigt. Besonders gerühmt aber wurde die Bedienung, denn auf der *Thetis* arbeiteten nur bildhübsche Serviererinnen. Es war ein offenes Geheimnis, dass jene jungen, hübschen Mädchen noch zu anderen Dienstleistungen gegen entsprechendes Entgelt bereit waren. Doch schon nach einigen Jahren änderte sich dies. Als die damalige Besitzerin der *Thetis*, Ludilla Armagainh, Ihren Ruf in der Stadt verbessern wollte ließ sie im Unterdeck einen offiziellen Spielsalon einrichten. Die neben Schankwirt und Koch weiteren Bediensteten, Neun an der Zahl, arbeiten vorwiegend im sehr beliebten Spielsalon im Unterdeck. Bestand das Publikum zu Zeiten der "leichten Mädchen" hauptsächlich aus wohlhabenden Kapitänen, Steuerleuten, herumziehenden Glücksrittern und manch reichem Havener Bürger so ist die heutige *Rethis* ist eines der exklusivsten Etablissements der Stadt und beliebter Treffpunkt für die Adligen und Reichen. die die im Oberdeck die exzellente Küche des Speiselokals genießen oder im Unterdeck ein kleines Vermögen bei den angebotenen Spielen verprassen.

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt

Schiffsraum: 50 Quader [25] **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 5 M + 12 Personen Personal [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 3.000 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 1,67 Meilen/Stunde

stromab: 3,3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



LASTKAHN

Die Fedora

Die *Fedora* ist ein typischer Lastkahn, wie man ihn auf fast allen größeren Wasserläufen Aventuriens sehen kann. Von Bug bis Heck misst er etwa 12 Schritt, die größte Breite beträgt knapp 3 Schritt. An einem kurzen Mast, an dem auch ein Ladebaum montiert ist, kann bei günstigem Wind ein Rahsegel aufgezogen werden, ansonsten wird das Schiff gestakt, oder - wo ein Treidelpfad zur Verfügung steht - von Ochsen oder Pferden gezogen. Die Besatzung des Kahns besteht aus 8 Personen. Diese haben keine Kabinen sondern schlafen zumeist an Deck. Einzig die hübsche Galionsfigur - eine barbusige Frau mit wallenden Lockenhaaren - und der vergoldete Schriftzug mögen die *Fedora* von anderen ähnlichen Schiffen unterscheiden.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2x7 [14]

Länge: 12 Schritt **Breite:** 2,9 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 12 Quader [6]

Frachtraum: 8 Quader

Besatzung: 8 M [Q13]

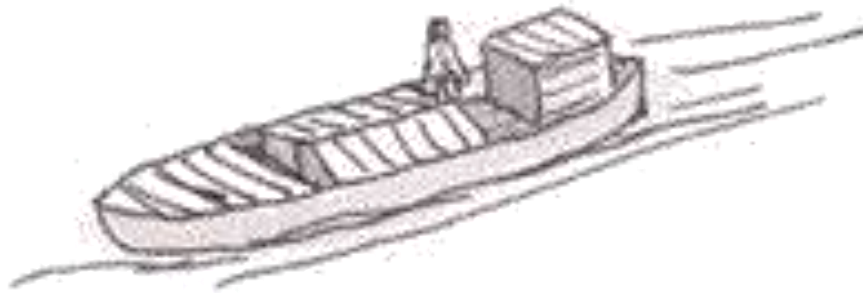
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 800 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 2,5 Meilen/Stunde

stromab: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



WINDENFRACHTER

Eine Besonderheit der Flüsse Yaquir und Born (ganz selten auch auf dem Mhanadi und dem Großen Fluss zu beobachten) sind die Windenfrachter. Da sich diese Schiffe meist in der Mitte des Stroms bewegen, können sie einen etwas größeren Tiefgang haben und daher mehr Lasten transportieren.

Wenn man genau hinschaut, dann kann man die dazugehörigen Ankerboote erkennen. Kleine, leuchtend bunt bemalte Schiffchen, die von vier oder sechs Ruderern getrieben eifrig stromaufwärts hasten. Es sieht so aus, als würden sie vor den schwerfälligen Windenfrachtern flüchten, aber nach hundertfünfzig oder zweihundert Schritt holen sie plötzlich die Ruder ein. Neben den Bötchen spritzt Wasser auf, ein Anker wird über Bord geworfen. Die Winde auf dem Frachter spult das lange Ankertau auf, während das Ruderboot sich von der Strömung zum Lastkahn zurücktreiben lässt, um einen zweiten Anker aufzunehmen und das Spiel von vorn zu beginnen.

Die Winde auf dem Frachter wird meistens von Menschen betrieben. Nur ein reicher Flußkapitän, der einen prächtigen Kahn sein eigen nennt, läßt ein Pferd vor seine Winde spannen.

Die Karpfen

Die *Karpfen* ist ein solcher Windenfrachter. Mit einer Länge von 26 Schritt und einer Besatzung von 30 Personen gehört Sie zu den größeren Schiffen Ihrer Art. Ihre Fracht ist zumeist Eisenerz, welches Sie von Albenhus nach Havena transportiert.

Länge: 26 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 18 M + 12 R [Q136]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf (Winde): 2,5 Meilen/Stunde

stromab: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Anmerkung: 2 Beiboote , je 2x3 Riemen, werfen die Anker aus.



FLUSSSCHIFF

Die *Delphin*

Der Flussegler *Delphin* fährt schon lange Zeit im Namen der Familie Changbari den Sikram entlang und befördert neben Verkaufswaren vor allem die großen Mengen an Flachs, die für die Herstellung von Leinen nötig sind. Die Route führt von Toricum über Torremund, Ankram nach Silas. Ein Baugleiches Schiff, als *Forelle* in Kuslik in Auftrag gegeben, soll von Pertakis nach Vinsalt und weiter über Bomed und Unterfels bis ganz nach Punin fahren sobald die Handelsverbindungen etabliert sind.

Takelage: I (H1) [50]

Länge: 12 Schritt **Breite:** 3,9 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 14 Quader [7]

Frachtraum: 9 Quader

Besatzung: 8 M + [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch ☐

Struktur: 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse

Die *Flussotter*

Die *Flussotter* ist ein Flussegler, der von Toricum über Torremund, Ankram und Silas nach Urbasi fährt. Das Schiff beliefert das Kontor in Urbasi und versorgt das Binnenland mit Waren von der Küste und aus ganz Aventurien.

Takelage: I (H1,S1) [70]

Länge: 15 Schritt **Breite:** 4,3 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 26 Quader [13]

Frachtraum: 16 Quader

Besatzung: 10 M + [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch ☐

Struktur: 10 **Härte:** 1

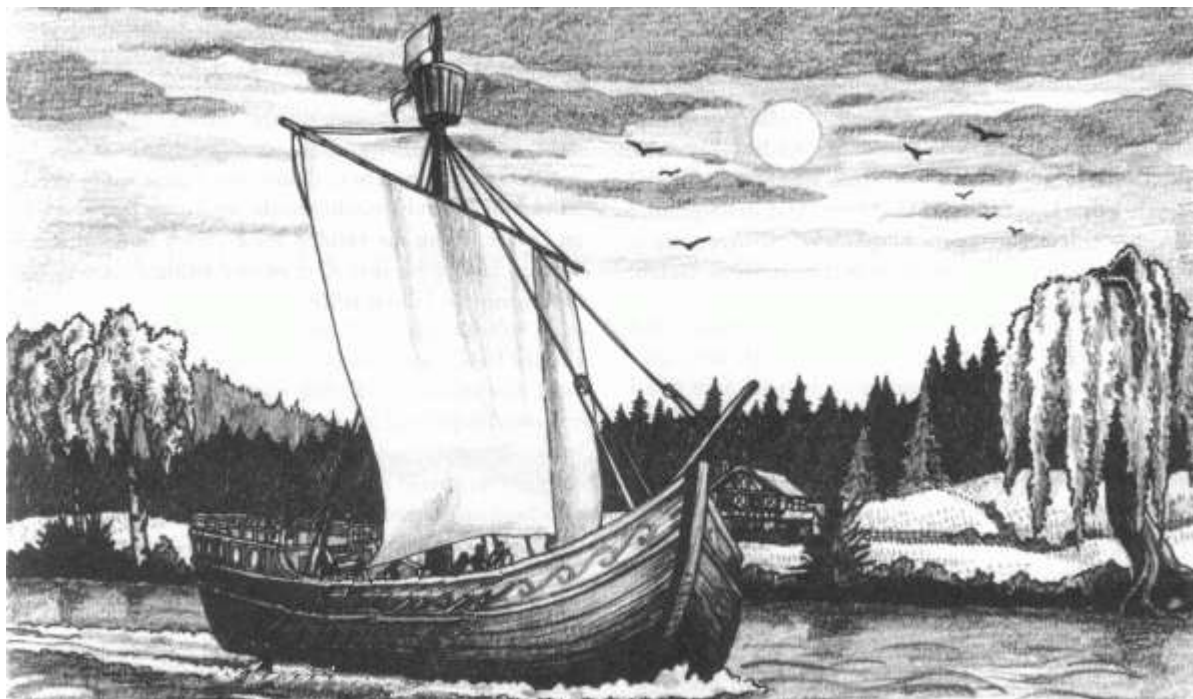
Preis: ca. 2.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 Hornissen



FLUSSSCHIFF

Die Miros Treu

Bei der *Miros Treu* handelt es sich um ein kleines Frachtschiff, wie es auf fast allen größeren Flüssen Aventuriens unterwegs sein könnte. Sie ist 12 Schritt lang und an ihrer breitesten Stelle fünf Schritt breit. Zur Zeit transportiert sie einige Ballen mit Stoffen, die Kapitän Aslivson in Albenhus verkaufen will, um dann für die Rückfahrt den wertvollen Koschbasalt an Bord zu nehmen. Die *Miros Treu* ist ein Ruderschiff, das durch eine vierzehnköpfige Rudermannschaft angetrieben wird - das Hilfssegel kommt nur selten und als Unterstützung zum Einsatz. Flussaufwärts ist das Rudern ein recht mühsames Geschäft, weswegen in diese Richtung nicht nur die Fahrt wesentlich länger dauert, sondern auch weniger oder leichtere Ladung an Bord genommen wird. Bis auf den Laderaum und die Kapitänskajüte gibt es keine geschlossenen Bereiche an Bord, aber immerhin können im Fall von Regen über den Ruderbänken Planen aufgehängt werden. Passagiere dürfen sich überall dort aufhalten, wo sie nicht im Weg sind: also im Laderaum und auf den freien Flächen im Bug oder in der Nähe des Steuerruders am Heck.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2x7 [14]

Länge: 12 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 30 Quader [15] **Frachtraum:** 15 Quader

Besatzung: 8 M + 14 R [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

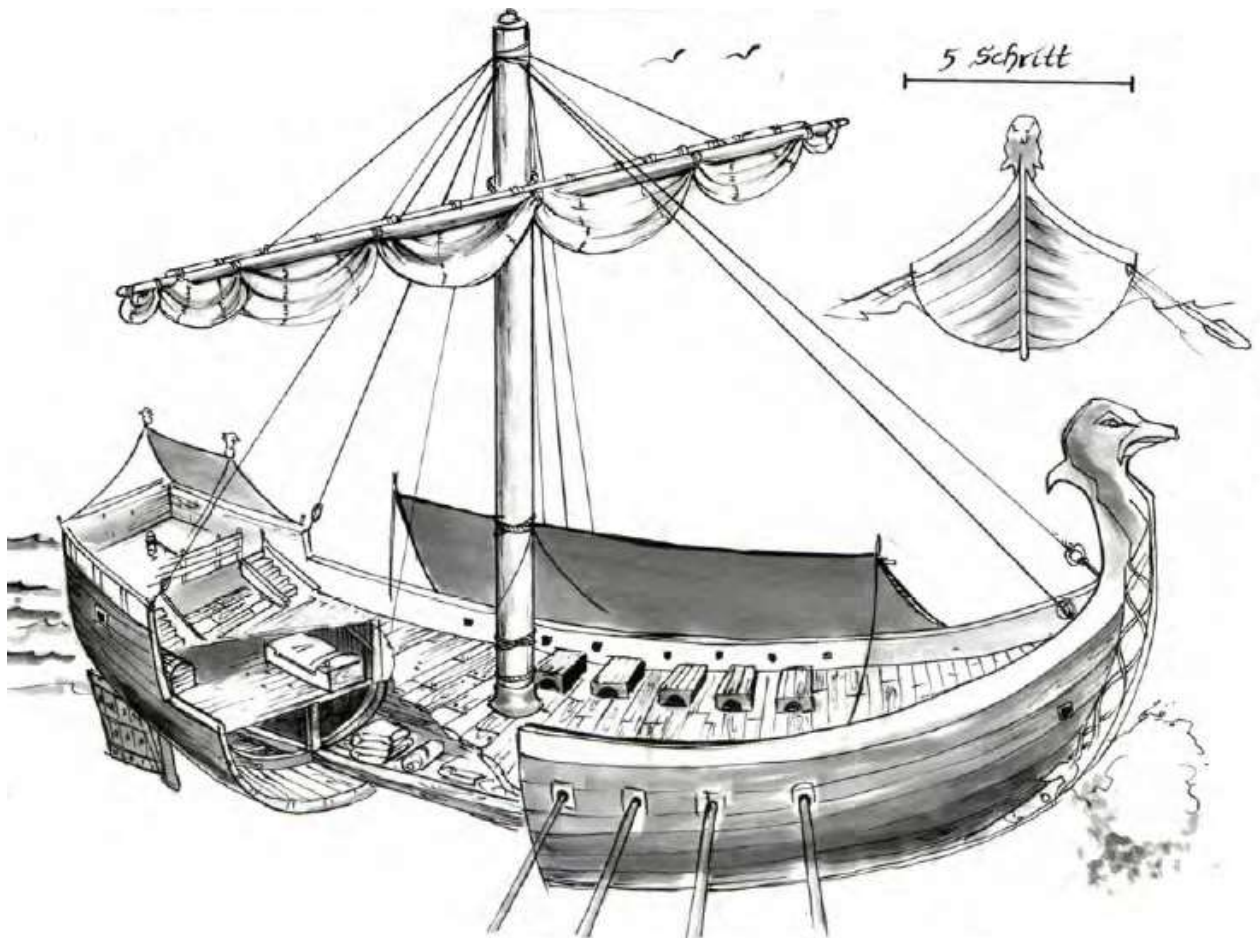
Preis: 1.800 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf gerudert: 4,5 Meilen/Stunde

stromab gerudert: 9,5 Meilen/Stunde

gerudert (Eil, 2 SR): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: keine



LASTKAHN

Die Tommelnixe

Die Tommelnixe ist kein Luxuriöses Flussschiff, sondern ein Warentransportboot. Als So genannte "Thorwaler Lade" stellt Sie eine kleinere Abart des Otta-Typs dar, die für die Flussschiffahrt entwickelt wurde. Die Lade ist Fünfzehn Schritt lang und drei Schritt breit. Im hinteren Bereich ist das Deck leicht erhöht und mit einem niedrigen Aufbau überdacht. Die klassischen Otta-Köpfe haben Platz für die hinteren Seiten- und das vordere Streichruder gemacht. Ein Mast ermöglicht die Windnutzung und das Anbringen eines Treidelseils. Flussaufwärts kann zum Treideln zusätzlich gerudert werden. Um das Beladen einfach zu halten, sind die Seitenwände niedrig. Auch der Aufbau ist weitgehend plan, um mit zusätzlicher Last beladen werden zu können.

Die Tommelnixe wird von Acht Leibeigenen gezogen, die sich in zwei vage an ein Pferdegespann erinnernde, hintereinander gespannte hölzerne Treidelbalken stemmen.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2x7 [14]

Länge: 15 Schritt **Breite:** 3 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 15 Quader [7]

Frachtraum: 7 Quader

Besatzung: 5 M + 8 Personen Treidelmannschaft [Q13, Treidelm.: Q11]

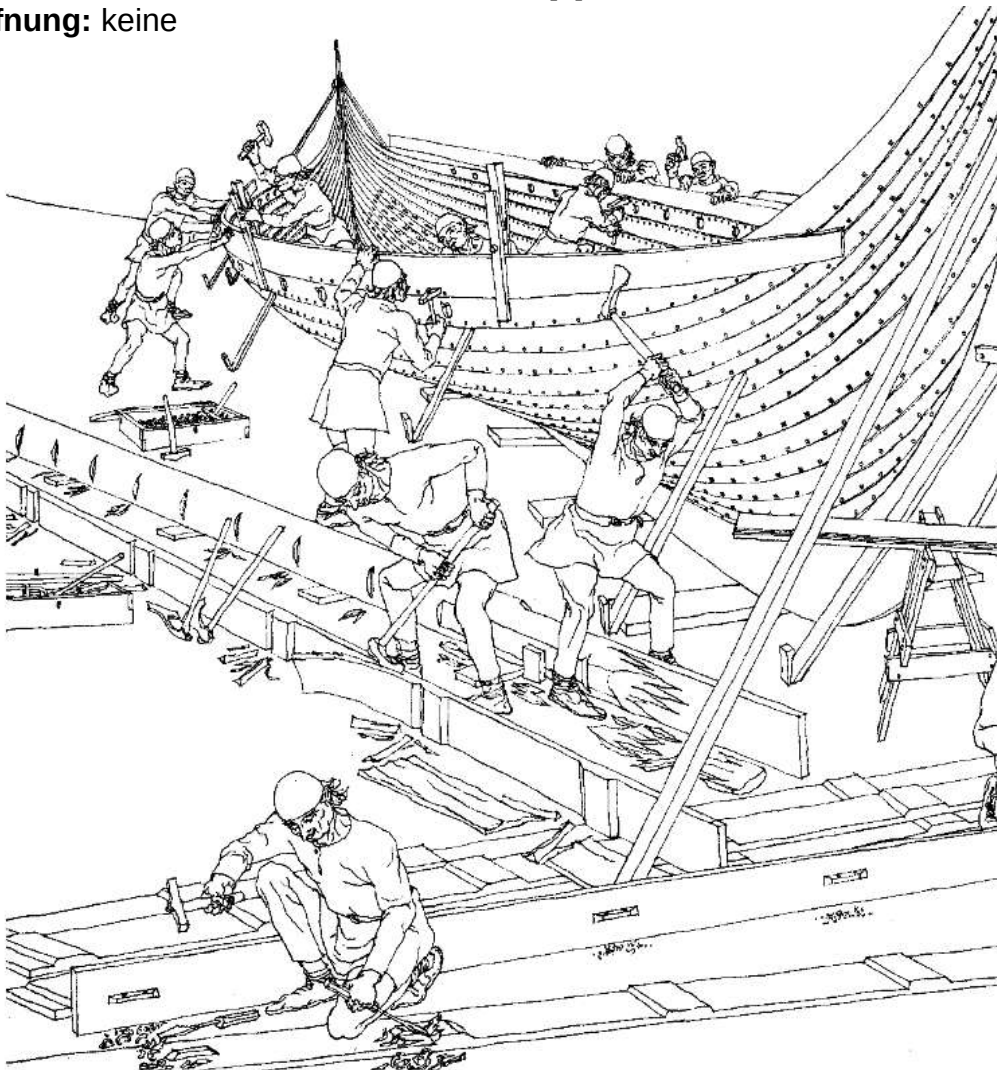
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 850 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 2,5 Meilen/Stunde

stromab: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



FISCHERBOOT

Dhau - tulamidisches Fischerboot

Takelage: I (H1) [35]

Länge: 12,6 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 20 Quader [10] **Frachtraum:** 13 Quader

Besatzung: 9 M [Q12]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

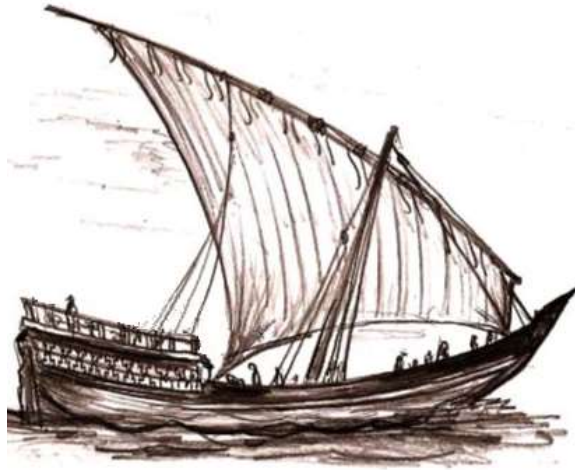
Preis: ca. 1.200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



HUKER - größeres Fischerboote aus Paavi und Riva.

Takelage: I (R1) [40]

Länge: 16,8 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20] **Frachtraum:** 26 Quader

Besatzung: 10 M [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: ca. 2.400 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



FISCHERBOOT

Kraier - Südbornisches Fluss- und Fischereiboot

Takelage: I (R1) [30]

Länge: 8,4 Schritt **Breite:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 0,7 Schritt

Schiffsraum: 6,5 Quader [3] **Frachtraum:** 4,8 Quader

Besatzung: 6 M [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 400-700 Dukaten (je nach Alter und Zustand)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



Die Riffratte

Die *Riffratte* ist ein kleiner, offener Fischkutter. Sie ist noch keine 20 Jahre alt und somit noch relativ gut in Schuss. Sie hat einen havenisch getakelten Mast mit einem Segel und ist in Port Oreal als schneller Segler bekannt. Um das Schiff zu segeln genügt eine Besatzung von drei eingespielten Matrosen. Als Besonderheit für einen Fischkutter kann die „Riffratte“ auch gerudert werden. Dann benötigt sie eine Besatzung von sechs Ruderern und einem Steuermann. Das Boot ist das optimale Transportmittel für kurze Strecken und auch bedingt hochseetauglich. Somit ist es ein überaus geeignetes Schiff für Schmuggler, Fischer oder auch Heldengruppen.

Takelage: I (H1) [30]

Riemen: 2x3

Länge: 9,5 Schritt **Breite:** 3,4 Schritt **Tiefgang:** 0,7 Schritt

Schiffsraum: 7,5 Quader [3] **Frachtraum:** 3 Quader

Besatzung: 7 M [Q13]

Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 600 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Lothlorion@stk-net.de

BEIBOOT

Die *Sturmvogel* I

Das Haifangboot ist ein kleines, schlankes und schnelles Ruderboot. Bei sehr gutem Wetter und ruhiger See lässt sich ein Mast mit einem havenisch getakeltem Segel aufriggen, um die Ruderer zu entlasten. Auf sich gestellt ist das Boot nicht hochseetauglich, was aber auch nicht nötig ist, da es immer in unmittelbarer Nähe zu seinem Haifangschiff *Sturmvogel* eingesetzt wird. Das Boot bietet Platz für vier Ruderer, einen Bootsteuerer und einen Harpunier im Bug. Die Harpune ist an einer langen, festen Leine befestigt, die um die beiden Poller im Bug gelegt wird. So kann zum einen der harpunierte Hai dem Boot nicht mehr entkommen und zum anderen kann der Harpunier im Falle eines Fehlwurfes seine Harpune wieder einholen. Die Haijagd ist in einem solchen Boot aber immer noch sehr gefährlich, schon oft ist es vorgekommen, dass ein harpunierter Hai – wenn die Leine nicht schnell genug gekappt wurde – ein ganzes Boot beim Tauchen in die Tiefe gezogen hat. Auch bringt ein Rammstoß eines Hais das Boot sehr schnell zum kentern

Takelage: I (H1) [30]

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 4,0 Schritt **Breite:** 1,0 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 0,4 Quader [1]

Frachtraum: 0 Quader

Besatzung: 6 M [Q14]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: keine

SCHINAKEL

Die *Schinakel*

Das Schinakel ist ein tulamidisches Ruderboot ohne Hilfsbeseglung, das zur Flussschifffahrt, zur Küstenfischerei und als Leichter und Manövrierhilfe in engen Häfen eingesetzt wird. Schinakeln werden in vielen Küstendörfern Südostaventuriens gebaut, da sie keiner Werftanlage bedürfen und schnell fertig gestellt sind.

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 3,8 Schritt **Breite:** 1,0 Schritt **Tiefgang:** 0,2 Schritt

Schiffsraum: 0,25 Quader [1]

Frachtraum: 0 Quader

Besatzung: 6 M [Q11]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 200 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KANU

Das Kanu (mohisch: Insel von Hand) wird von zahlreichen Waldmenschenstämmen zur Fischerei und zum Erreichen benachbarter Strände verwendet. Es ist häufig aus einem ausgehöhlten Stamm gefertigt, dessen Enden angespitzt werden (ein 'Einbaum'; bisweilen aus dem leichten, kaum brennbaren Tiik-Tok-Holz der Nebelwälder). Die Länge der Kanus ist nur durch die Höhe der vorhandenen Räume beschränkt. Es gibt Kriegskanus, die mehr als 50 Ruderern (die gleichzeitig auch Krieger sind) Platz bieten und teilweise Plattformen für Häuptlinge, 'Frömmeler und Bläser bieten. Gerudert werden die Kanus mit einseitigen Handpaddeln, selten findet sich einmal eine einfache Hilfsbesegelung. Zur Stabilisierung verfügen Kanus meist über ein bis zwei Ausleger. Auslegerkanus können über erstaunliche Reichweiten verfügen - wenn sie genügend Wasservorräte mitführen.

kleines Kanu

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 2,9 Schritt **Breite:** 0,9 Schritt **Tiefgang:** 0,2 Schritt

Schiffsraum: 0,2 Quader [1]

Frachtraum: 0 Quader

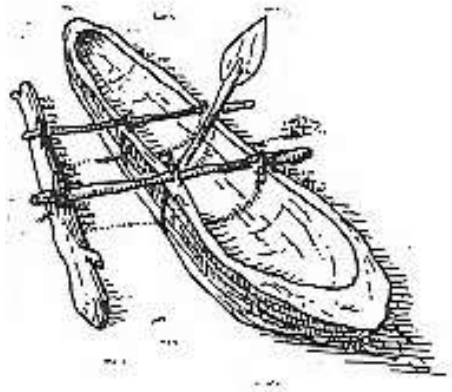
Besatzung: 4 M [Q12]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 10 **Härte:** 0

Preis: 120 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



Miniwatu-Kriegskanu

Riemen: 2x26 [52]

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 1,6 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 4 Quader [2]

Frachtraum: 1 Quader

Besatzung: 52 M [Q12]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 800 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KAJAK

Das *Kajak* ist ein Wasserfahrzeug, das von den Nivesen für die Fluss- und Küstenschifffahrt genutzt wird. Es besteht aus einem flexiblen Gerüst aus Holz - meist Treibholz - oder Fischbein, das mit wasserdichten Fellen bespannt wird. Diese Hülle wird mit Lederriemen so vernäht, dass nur eine Öffnung verbleibt, die gerade Platz für den Oberkörper des Bootsführers bietet. Auch diese Öffnung kann mit Schnüren nahezu wasserdicht verschlossen werden, was dem Bootsführer Manöver wie eine komplette Rolle ermöglicht, ohne das Boot zu gefährden. Das mit einem Doppelpaddel angetriebene und erstaunlich seetüchtige Kajak wird zur Robbenjagd und zum Fischfang eingesetzt. Die erjagte Beute wird außen am Boot festgezurt. Sobald die Sippe im Herbst ihr Sommerquartier verlässt, werden die Boote abgespannt, so dass nur die blanken Gerippe zurückbleiben.

Riemen: 1x1 [1]

Länge: 5 Schritt **Breite:** 0,6 Schritt

Tiefgang: 0,2 Schritt

Schiffsraum: 0,2 Quader [1] **Frachtraum:** 0 Quader

Besatzung: 1 M [Q11]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 60 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



UMJAK

Sesshafte Nivesensippen am Golf von Riva und Ifirns Ozean nutzen neben dem *Kajak* noch das *Umjak*. Ein *Umjak* besteht ebenfalls aus einem Bootsgerippe, das aus Treibholz oder Walkknochen gefertigt und anschließend mit Leder oder Fellen bespannt wird. Im Gegensatz zum Kajak ist das Umjak relativ breit und nicht geschlossen. Ein solches Boot, das bis zu acht Personen fassen kann, wird von den Nivesen für die Robben- und Waljagd, mitunter auch als reines Transportboot genutzt. Einige dieser Boote verfügen zusätzlich über einen kleinen Mast mit einem viereckigen Segel aus Tierfellen.

Takelage: I (R1) [30]

Riemen: 2x1 [2]

Länge: 6,0 Schritt **Breite:** 1,5 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 1,0 Quader [1]

Frachtraum: 0,5 Quader

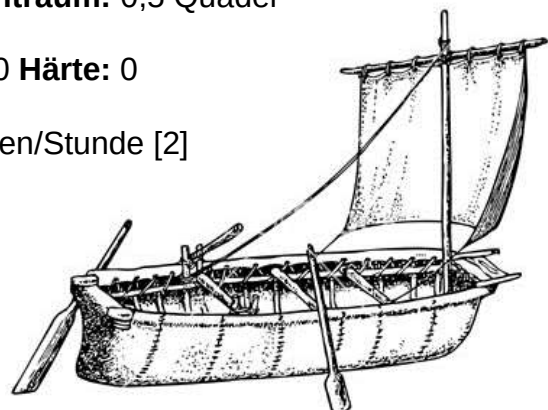
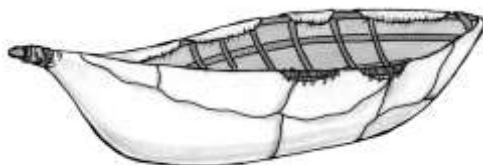
Besatzung: 8 M [Q11]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 10 **Härte:** 0

Preis: ca. 100 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



SCHILFBOOT

Die Azl'Zlah

Wo die Achaz früher auch zu den Seefahrenden Völkern gezählt werden werden heute fast nur noch in den Echsensümpfen in Azzln die Schilfboote der Achaz gefertigt und bemannt. Diese Schilfe besitzen einen breiten Rumpf, der sich zu beiden Enden schnell verengt. Die Schilfbündel werden nebeneinander fest zusammengeschürzt und die spitzen Enden als Vor- und Achtersteven hochgezogen. Diese lang gestreckten Boote mit niedrigem Freibord zeichnen sich ebenfalls durch einen geringen Tiefgang aus. Die Schiffe sind meist sowohl mit Segeln als auch Rudern ausgestattet.

Ein solches Schilfboot ist die Azl'Zlah. Es hat einen länglichen, sichelförmigen Rumpf aus dicht geschnürten Schilfbündeln mit erhöhtem Vorder- und Hinterteil. Der Kiel verlängert sich am Heck unter Wasser in eine Steuervorrichtung. Dieses Steuer ähnelt einem Schwanz und wird vom Steuermann mit demselben gesteuert. Mittschiffs erhebt sich ein einzelner Mast, an dem mit zahlreichen Tauen ein übergroßes rechteckiges Segel befestigt ist. Im Mittelteil des Schiffs befindet sich eine Kajüte.

Takelage: I (R1) [50]

Riemen: 2x4

Länge: 15 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 25 Quader [12] **Frachtraum:** 8 Quader

Besatzung: 4 M + 8 R [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]

Gerudert (Rammen): 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KATAMARAN

Der Katamaran (mohisch: Hand- macht-ewigen-Boden) ist ein Schiff mit zwei Rümpfen. Er ist eine Weiterentwicklung des Auslegerkanus und wird vorwiegend im südaventurischen Raum oder im Hohen Norden verwendet. Für die Verhältnisse des Perlen- und Südmeeres verfügt der Katamaran dank seiner zusätzlichen Stabilisierung über eine ausgezeichnete Hochseetüchtigkeit bei gleichzeitig minimalem Tiefgang (was in den Gewässern der Waldinseln mit ihren Riffen und flachen Lagunen ein entscheidender Vorteil ist). Eine Brücke, die über die zwei Rümpfe gespannt wird, sorgt für zusätzlichen Raum für Proviant und Fracht, und unter ihr können größere gefangene Fische befestigt werden. Wie die Kanus können die Katamarane bei widrigen Winden gerudert werden. Viele verfügen über einen Mast, an dem ein Havena- oder Drachensegel befestigt wird, große Katamarane mitunter über zwei Masten. Der Aktionsradius eines Katamarans beträgt mehr als hundert Meilen, bevor die mitgeführten Vorräte knapp werden. Bevorzugtes Baumaterial ist das Tiik-Tok-Holz von den Waldinseln.

Auch hat der Mechanikus Leonardo aus Havena einen Katamaran bauen lassen, die 10 Schritt lange *Tiefensucher*, von der aus er seine Taucherglocke eingesetzt hat. Die Makshapurim und Shindrabarim in Myranor setzen ebenfalls Katamarane in verschiedenen Größen ein.

Mit der Zeit haben sich weitere Typen wie der Trimaran, ein Schiff mit drei Rümpfen von denen der mittlere der Hauptrumpf und die beiden anderen Ausleger sind, herausgebildet. Einen solchen Trimaran nutzt der Freibeuter bzw. Pirat Suldokan.

Takelage: I (Kr1) [30]

Riemen: 2x3 [6]

Länge: 11 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 0,4 Schritt

Schiffsraum: 7 Quader [3]

Frachtraum: 5 Quader

Besatzung: 7 M [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 10 **Härte:** 0

Preis: ca. 500 Dukaten

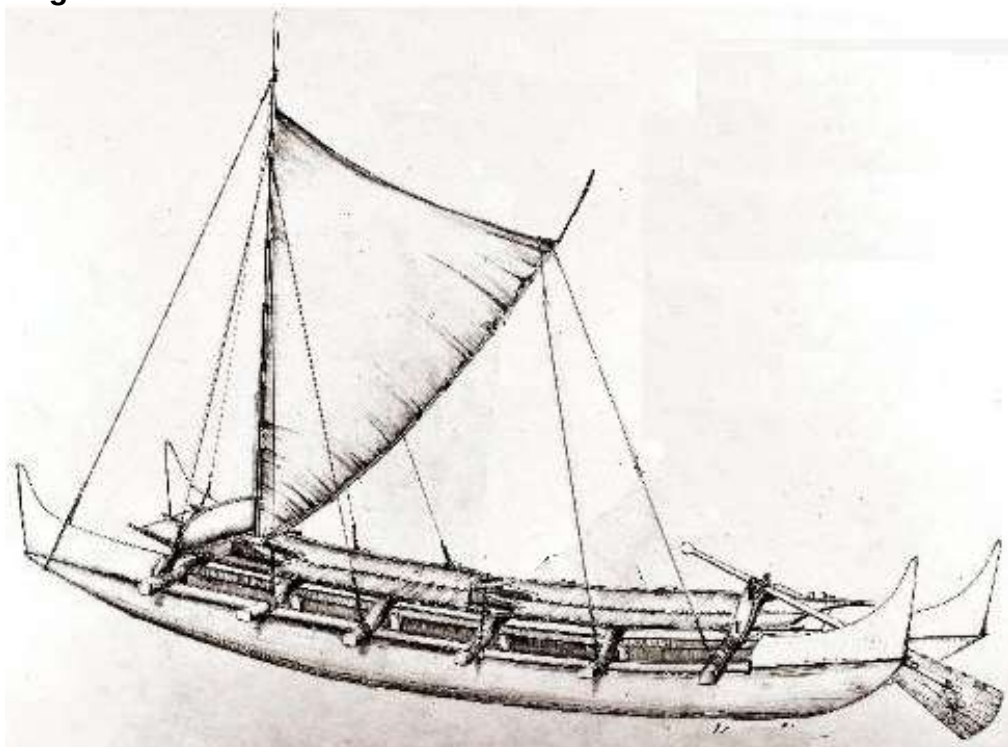
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



KATAMARAN

Die Gempac

Die *Gempac* ist ein sehr alter Katamaran. Auf den verbindenden Querhölzern ist ein Mast und ein kleiner überdachter Unterschlupf, der sowohl als Sonnen- oder Regenschutz oder auch als Schlafplatz genutzt werden kann, angebracht. Am Mast ist das typische Krebscherensegel angebracht. Diese Segelform fängt den Wind vortrefflich auf und verleiht dem Schiff bei Fahrten hart am Wind eine gute Geschwindigkeit. Bei besonders starkem Wind und bei der Fahrt vor dem Wind werden manchmal riesige farbenprächtige Bauschsegel, die an Masttopp und den beiden Bugen befestigt werden, gesetzt. Diese Segel erhöhen die Geschwindigkeit zusätzlich. Es ist schon eine Augenweide, die *Gempac* hart am Wind fahrend und auf einer Kufe balancierend durch die See pflügen zu sehen. Bedingt durch die zwei Kufen und die leichte Bauweise hat die Gempac praktisch keinen Tiefgang, kann also überall zur Übernachtung an den Strand gezogen werden. Entgegen der äußeren Anmutung ist das Boot auch noch sehr stabil. Nur bei falscher Handhabung, sprich zu hart am Wind fahren, oder bei zu starkem Wind besteht erhöhte Kentergefahr. Sollte es doch einmal so weit kommen und die Gempac kentert, so läßt sie sich geradezu spielend leicht wieder aufrichten.

Takelage: I (Kr1) [30]

Riemen: 2x3 [6]

Länge: 12 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 7 Quader [3]

Frachtraum: 4 Quader

Besatzung: 7 M [Q13]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 500 Dukaten

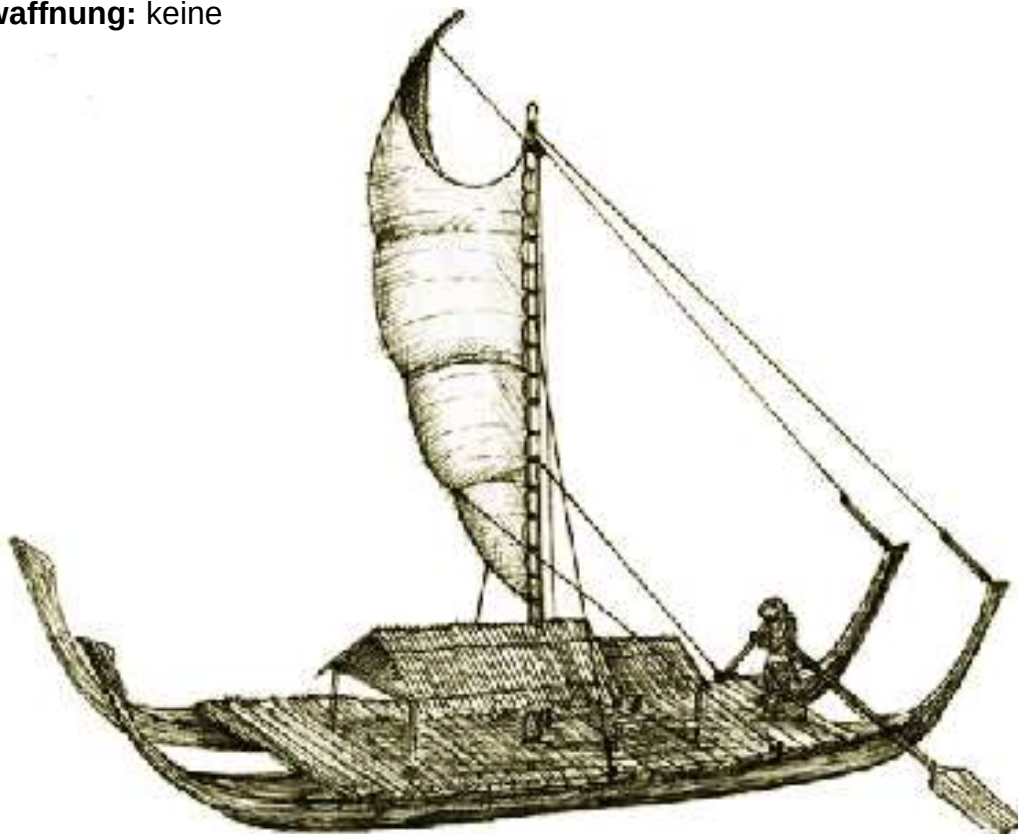
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



AUSLEGER-SCHIFF

Die Caracoa

Die Caracoa ist ein glattes Schiff mit Hochgezogenen Enden vorne und hinten, einem erhöhten Kämpferdeck mittschiffs und Laufstegen auf den Auslegern so dass dort in zwei Reihen die Ruderer sitzen können.

Der Rumpf ist aus Planken gebaut, die aus einem Stück von Holz gefertigt wurden, eine beträchtliche Leistung in Anbetracht dessen dass das Schiff fast 25 Meter lang ist. Die gekrümmte Gestalt des Rumpfs verlangt, dass die Bretter handgeschnitten werden. Nägel werden nicht verwendet. Statt dessen werden die Bretter durch Holzdübel verbunden, verstärkt durch Schlaufen aus Hanf.

Ein brettgebauter Rumpf bietet mehr Flexibilität an als ein fester, starrer Rumpf, und verteilt auch den Unterwasserdruck neu, während Hanfbindungen leicht festgezurrut oder ersetzt werden können ohne den Brettern Schaden zuzufügen. Dreibeinige Masten werden statt eines starren hohen Masts aufgestellt, um mit den Bewegungen des Rumpfs mit zu gehen.

Die großen steuernden Ruder können fast sofort erhoben werden, um Unterwasserhindernisse zu vermeiden. Die Ausleger haben andererseits aufwärts abgeschrägte Enden, um den Wasserwiderstand und die Auftriebskraft zu vergrößern. Es dient auch als die "Tragegriffe" des Bootes für die Mannschaft wenn es an Land geht.

Das Schiff hat ein niedriges Freibord, was es weniger empfindlich gegen die schnellen Ströme von Zwischeninseldurchgängen und Kanälen macht. Sogar die doppelten Enden dienen einem Zweck: Beweglichkeit. Wechselt man das das Ruder zum anderen Ende aus und drehen sich die Ruderer in Ihren Sitzen um kann die Caracoa sich mit voller Geschwindigkeiten in entgegengesetzter Richtung bewegen. Doch kommt das alles ohne Nachteile. Der relativ leichte, flexible Rumpf und das Fehlen eines festen Hauptruders macht es leicht dass das Schiff bei glatter See seitwärts abgetrieben wird was den Einsatz des Schiffes Saisonal bedingt.

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 4x25 [100]

Länge: 24,4 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt (nur Rumpf) **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20]

Frachtraum: 14 Quader

Besatzung: 30 M/S + 100 R [Q16, R:Q13]

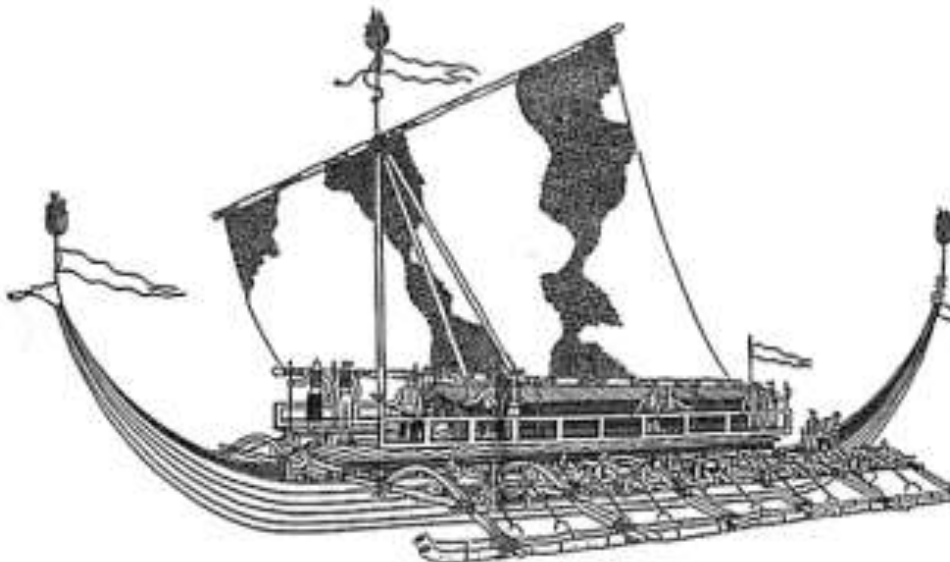
Beweglichkeit: sehr Hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 2.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Eil, 3 SR): 24 Meilen/Stunde [8]

Bewaffnung: keine



Die Efferdskrone

Die *Efferdskrone*, gebaut in Salzerhaven, ist nicht nur das neueste Schiff im Dienst der nostrischen Flotte sondern zugleich auch das Flaggschiff. Sein Konzept sieht unter anderem vor das es auch weite Fahrten und Notreparaturen allein bestreiten kann so das ein guter Teil der Ladekapazität für entsprechende Vorräte verwendet wird. Das Schiff war schon während seines Baus Gegenstand zahlloser Anekdoten gewesen. So munkelte man etwa daß die beiden Baumeister, Signor Urensteen ya Grangor und Signor Danilas von Vardall, sich so zerstritten hätten, daß sie zeitweilig unabhängig von einander und jeder nach seinen eigenen Plänen an der *Efferdskrone* bauten. Wahr oder unwahr, herausgekommen ist bei den Bemühungen der beiden Baumeister ein Hybrid der zwar durchaus schnell ist aber ein sehr ungewöhnliches Seeverhalten aufweist. Denn kaum hatte die *Efferdskrone* den Hafen von Salzerhaven verlassen, da legte sie sich in der etwas unruhigen See so bedenklich auf die Seite, daß die Zuschauenden in laute Schreckensschreie ausbrachen, befürchteten sie schon das Kentern des Schiffes. Doch gefehlt, denn alsbald richteten sich die Masten wieder auf - doch nur um sich zur anderen Seite zu neigen! So hüpfte und bockte die *Efferdskrone* über die aufgewühlten Wellen, daß rasch das Wort *Efferdskorken* die Runde machte.

Takelage: III (R1, R1, H1, S1) [70]

Länge: 24,5 Schritt **Breite:** 8,2 Schritt **Tiefgang:** 3,3 Schritt

Schiffsraum: 220 Quader [110] **Frachtraum:** 145 Quader

Besatzung: 50 M + 40 G [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

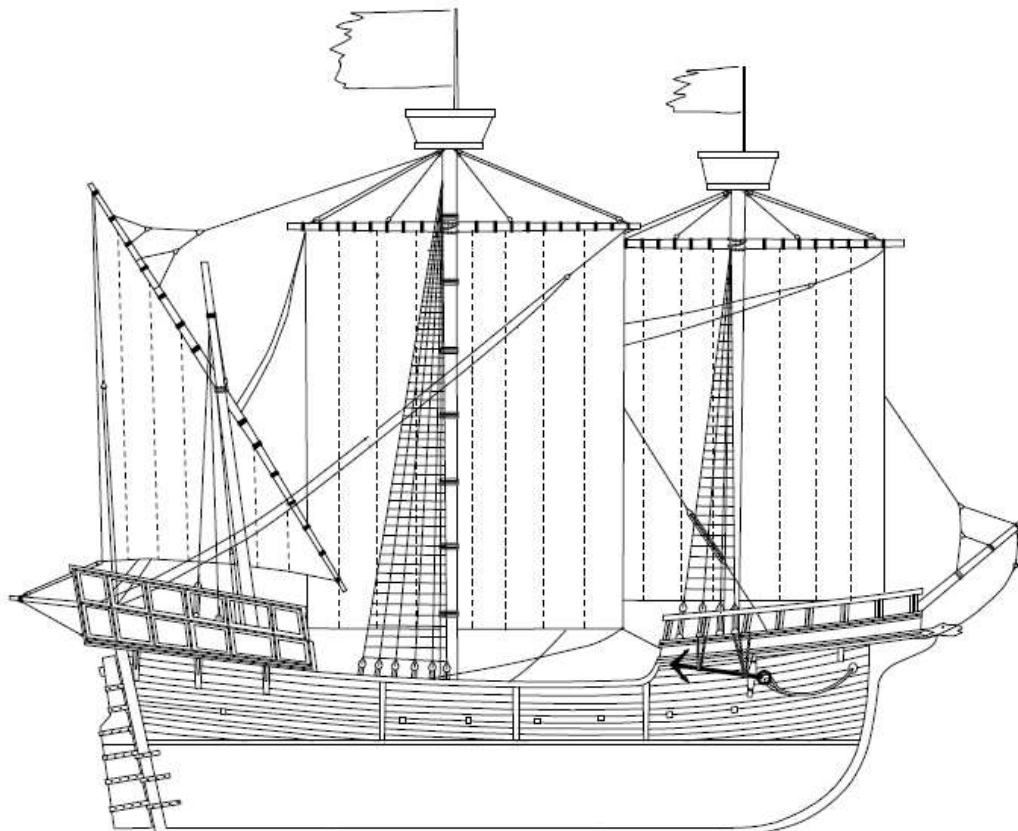
Preis: ca. 13.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus (Bug), 1 leichter Aal achteraus (Heck),
6 leichte Rotzen (je 3 pro Breitseite), 4 Hornissen



SCHIVOGGE

Die Dicke Marie

Die *Dicke Marie* ist vom Rumpf her ähnlich einer Kogge havenischer Bauart mit Ihrem typischen steilem Achter- und stark gekrümmten Vordersteven. Doch bereits auf den ersten Blick fallen die großen Unterschiede auf: die größeren Trutzen, die bessere Bewaffnung, die schiere Größe und den gleich drei Masten ist Sie unverkennbar keine Kogge. Vielmehr handelt es sich bei dieser nautischen Chimäre um eine Schivogge, den Versuch Nostrischer Schiffbaumeister die Kogge mit Horasischen Elementen einer Schivone zu verbessern. Sie ist aufgrund Ihrer Größe hervorragend geeignet für den Transport von Gütern und Personen. Doch sollnicht verschwiegen werden das dieser Hybride bei weitem nicht an die Leistung einer echten Schivone heran kommt. Die *Dicke Marie* Transportiert häufig Waren wie Getreide und Bier aus Alberrnia, Wein aus dem Yaquirtal und Reis aus dem Süden. Dabei fährt das Schiff, das unter der Nostrischen Reichsflagge fährt und offiziell zu deren militärischer Reserveflotte gehört und dort sogar als Flaggschiff des Admirals der Reserveflotte gelistet ist, alle größeren Häfen zwischen Brabak und Tjanset an.

Takelage: III (R1, R1, H1) [130]

Länge: 34 Schritt **Breite:** 15 Schritt **Tiefgang:** 5 Schritt

Schiffsraum: 850 Quader [425] **Frachtraum:** 560 Quader

Besatzung: 100 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

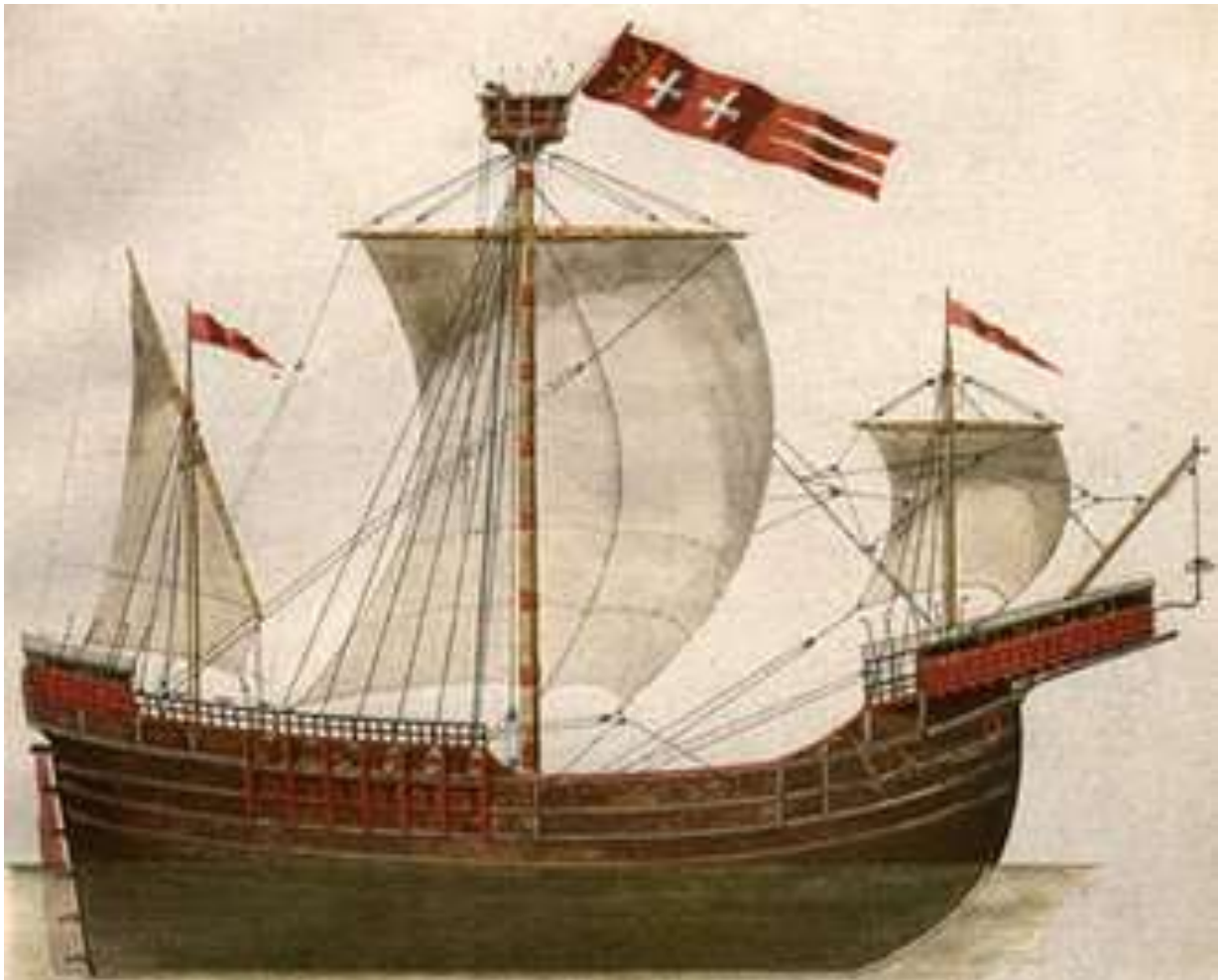
Preis: 51.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus, 3 Hornissen



KARAOGGE

Die Unerbittlich

Die ersten Nostrischen Versuche Errungenschaften der Horasischen Schiffbaukunst mit Ihren Kenntnissen im Bau von Koggen in Verbindung zu bringen ergaben die Koggovellen. Doch auf Grund der schlechten Segeleigenschaften wird dieser Hybridschiffstyp nicht mehr gebaut. Direkter Nachfolger sind die Karaoggen. Doch auch diese Schiffe sind nicht optimal: Der Überlange Mast stört das Gleichgewicht. Im Versuch das Schiff mit großer Segelfläche schneller zu machen müssen die Karaoggen mit viel Ballastsand im Heck nachgetrimmt werden damit sie nicht ständig in die Wellen tauchen. Zudem torkeln die Karaoggen - ähnlich wie die noch später gebauten Schivoggen - bei Wendemanövern förmlich von einer Seite zur anderen so dass es schon einige Seeleute aus den Wanten geworfen hat.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 29,1 Schritt **Breite:** 8,2 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 255 Quader [127] **Frachtraum:** 170 Quader

Besatzung: 45 M + 50 G + 20 S [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 16 **Härte:** 1

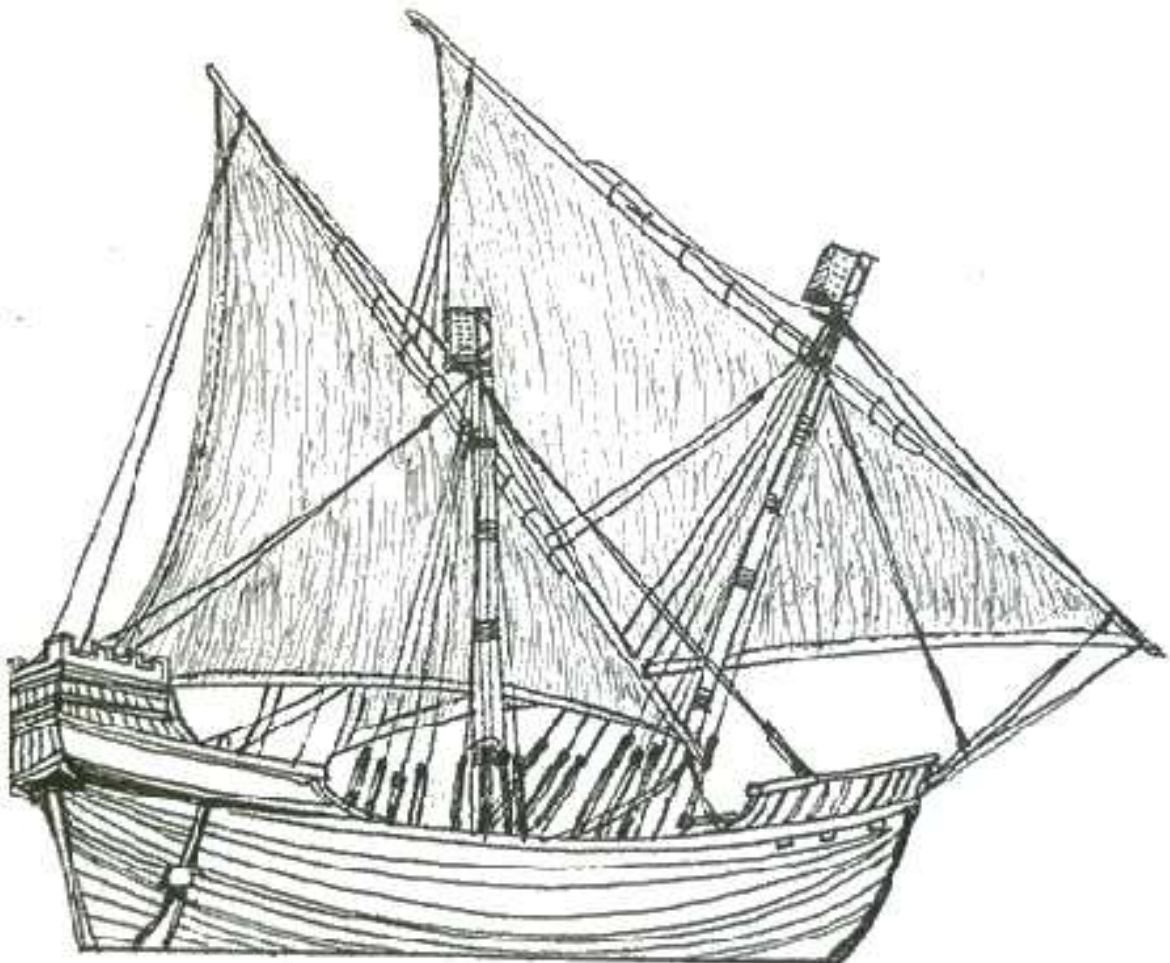
Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 1 schwere Rotze voraus, 8 leichte Rotzen (je 4 pro Breitseite), 1 schwere Rotze achteraus



KOGGOVELLE

Schon lange baut man in Nostria Schiffe, ist die doch nicht nur für den Handel und den Fischfang von Bedeutung sondern auch ein Bereich in dem man seine Grenzenlose Übermacht gegenüber dem Erzfeind Andergast demonstrieren kann. Nun erstrecken sich die modernsten Kenntnisse auf den Bau von Koggen und evtl. einer kleinen Karavelle. Mit dem Aufkommen neuer Schiffstypen im Horasreich und im Bornland, allen voran der Schivonen, wurde immer deutlicher das man den großen Reichen etwas hinterher hinkte. So entschloß man sich einen eigenen Schiffstyp zu entwickeln indem man die Kenntnisse im Bau der Koggen und der Karavellen mit einander verband. Das Ergebnis davon ist der Schiffstyp der Koggovellen, eine Mischung aus dem Rumpf der Kogge mit der Takelung der Karavelle. Bis dato wurden vier Schiffe dieses Typs gebaut: die Furchtbar, die Gnadenlos, die Nostria und die König Kasimir. Da sie als Sinnbild der Nostrischen Macht gedacht waren wurden sie auch sogleich als Kriegsschiffe konzipiert. Doch was sich in der Theorie so gut anhörte sollte sich in der Realität als nicht so einfach erweisen. Die Schiffe sind nur bedingt Seetauglich und weit davon entfernt der Stolz der Flotte zu sein als die sie gedacht waren. Doch wo in anderen Ländern die Schiffe an Privatpersonen verkauft oder schlicht verschrottet worden wären, da nutzt man in Nostria was man hat. Und besser als das was die Andergaster haben ist es allemal! Gebaut werden heute jedoch keien weiteren Koggovellen mehr.

Die Furchtbar

Die Furchtbar, das erste Schiff seiner Klasse, ist im Hafen von Nostria stationiert und dort zu bewundern wenn es nicht gerade auf See ist um „Flagge zu zeigen“ und Piraten abzuschrecken. Als Flaggschiff der nostrischen Marine wurde es mit aufwendigen Schnitzereien verziert und trägt zudem den Admiralsstander.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 27,2 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 200 Quader [100] **Frachtraum:** 130 Quader

Besatzung: 40 M + 40 G + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 6 leichte Rotzen (je 3 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die Gnadenlos

Die Schwesterschiff der *Furchtbar* lief ein Jahr später vom Stapel und ist in Salzerhaven stationiert. Sie ist minimal größer und nicht mit Schnitzereien verziert.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Länge: 27,4 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 201 Quader [101] **Frachtraum:** 130 Quader

Besatzung: 40 M + 38 G + 10 S [Q15]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotze voraus, 2 leichte Aale achteraus,
6 leichte Rotzen (je 3 pro Breitseite)

SCHIRACKE

Genau genommen gibt es keine Schiffsgattung mit der Bezeichnung Schiracke. Es gibt nur ein Schiff dieser Bauart, ein einmaliger Versuch Merkmale einer Schivone mit einer Karacke zu kombinieren. Doch da dies Schiff die Weltmeere besegelt und auch an der Westküste bis Havena und bei Bedarf bis nach Salzerhaven segelt konnte es nicht ausbleiben das Fragen aufkamen was für ein Schiff es denn wäre. Es war dann irgendwann ein Nostrischer Seefahrer der das erste Mal „Na, eine Schiracke eben“ sagte. Kaum Verwunderlich – immerhin haben sie mit Karaoggen und Schivoggen einige Mischtypen die dann solche Namen erhielten.

Die *Adelsmarschall Jarkos*

Unter den Schiffen, die Aventuriens Meere befahren, gibt es nur wenige, die dem alleinigen Transport von Passagieren dienen. Bekanntestes Beispiel für diese Schiffsgattung ist die "Unbeirrt" der Reederei Terdilion zu Belhanka, die in allen traviagefälligen - also gastlichen - Belangen der Bezeichnung "Schwimmendes Hotel" voll gerecht wird. Eben jenes Schiff nahmen sich die Baumeister der Festumer Werft *ter Goom* zum Vorbild, als sie die Linien der *Adelsmarschall Jarkos* festlegten, um - wie es der seefahrerischen Rivalität zwischen dem Bornland und dem Lieblichen Feld ansteht - ein größeres und besseres Schiff vom Stapel zu lassen:

Die *Adelsmarschall Jarkos* ist eine Mischung aus einer Schivone und einer Karacke, der Versuch, Beweglichkeit und elegante Linien mit großer Transportfähigkeit zu verbinden. Leider ging dieser Versuch ziemlich fehl- was das Schiff als Luxussegler disqualifizierte. In typisch bornländischem Pragmatismus machte man jedoch das Beste aus den Gegebenheiten und rüstete die *Adelsmarschall Jarkos* als Großpassagierschiff aus. Bei ihrem Stapellauf vor vier Jahren war sie das größte aventurische Passagierschiff und ist es bis heute geblieben. Sie kann bis zu 202 Passagiere, sowohl in Unterdeckspassage als auch in Mehrpersonenkabinen und Einzelsuiten transportieren. Der Laderaum wurde hierzu auf ein Minimum reduziert, so daß außer dem Gepäck der Reisenden und maximal 12 Pferden nur noch die an Bord benötigten Nahrungsmittel und etwas Post mitgenommen werden können. Die Takelage der *Adelsmarschall Jarkos* erlaubt keine seefahrerischen Kapriolen, genügt aber vollständig zum stetigen Vortrieb. Sie ist auch dank vieler Flaschenzüge und Umlenkrollen einfach zu bedienen, so daß die Besatzung auf ein Minimum reduziert werden konnte.

Die *Adelsmarschall Jarkos* fährt im Auftrag der Reederei *ter Goom* die Linie Neersand - Festum - Mendena - Beilunk - Perricum - Zorgan - Jergan - Tuzak - Khunchom - Port Corrad - Al' Anfa - Brabak - Mengbilla - Neetha - Belhanka - Kuslik - Grangor - Havena - Nostria - Salzerhaven und zurück, wobei sie für eine Fahrt (bei günstigem Wetter) etwa 70 Tage benötigt, Hafenrast mit Landgang, kleinere Reparaturen und eine kurze Flaute im Perlenmeer eingerechnet. Gegen Piraten ist sie durch ihre modernen Geschütze und ihre ständige Söldnerbesatzung (und, wie man munkelt, auch durch Schutzgelder) ausreichend versichert.

Takelage: IV (R2, R3, H1, H1) [85]

Länge: 36,3 Schritt **Breite:** 12,9 Schritt **Tiefgang:** 5,2 Schritt

Schiffsraum: 811 Quader [405] **Frachtraum:** 498 Quader

Besatzung: 112 M + 18 G + 16 S + 20 Diener [Q14]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 60.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 mittelschwere rotzen (je 2 pro Breitseite), 6 Hornissen

HOHELFIGES UNTERSEE-SCHIFF

Die Salyrivan

Die *Salyrivan* (Isdira: Wächterin des Heimatmeeres) erscheint von außen wie ein dreißig Schritt langer Grünwal mit Pockentragender 'Haut', tatsächlich jedoch ist sie ein Meisterwerk hochelfischer Handwerks- und Zauberkunst, geschaffen von den Ratselern des Himmelsturms fast 4.000 Jahre vor Bosparans Fall. Der Schiffsbauer *Vonthodael* ließ sein Licht in die Konstruktion einfließen, gab seinen Körper auf und beseelte so das Tauchboot, das – von elementarer Magie bewegt – der Erforschung der tiefen See und der Versorgung des Himmelsturms diene. Als die Hochelfen Pardonas Machenschaften mehr und mehr zum Opfer fielen, floh die *Salyrivan* und hat seither unterschiedlichste Besatzungen in ihren Perlmutterglänzenden Kabinen aufgenommen. Noch immer sucht die Schiffsseele an den Küsten von Ifirns Ozean Verbündete gegen die Nachtalben Pardonas, um ihr (längst vergangenes) Volk aus der Versklavung zu befreien. Die Shakagra ihrerseits kennen und jagen das 'abtrünnige Schiff', das zuweilen Angriffe gegen die Tiefen Städte fährt.

Als ein Rivaner Walfänger in Ifirns Ozean Schiffbruch erlitt, war es die Steuerfrau Zylya (geboren 977 BF), die als einzige so lange dem eiskalten Wasser widerstand, dass sie von der von Hochelfenzauber durchdrungenen *Salyrivan*, lebend geborgen werden konnte. Seitdem sind Elfschiff und Menschenfrau auf seltsame Art verbunden und Zylya ist nun die Kapitänin der *Salyrivan*. Von der *Kammer der Wogen* aus lenkt sie das Zauberschiff und spricht mit dem zunehmend von Alter und Einsamkeit geschwächten *dha* des Schiffsbauers. Auch wenn sie einander rätselhaft bleiben, haben Schiffsseele und Kapitänin ein Bündnis miteinander geschlossen, das Angriffe auf die dem Schiff verhassten Nachtalben ebenso einschließt wie tagelange einsame Fahrten unter das Packeis, wo die Luft knapp zu werden droht. Die längst ergraute, sehnige und von tiefer Bitterkeit gezeichnete Zylya verlangt sich und der aus Schiffbrüchigen, Vagabunden des Meeres und sogar drei Necker bunt zusammengewürfelten Mannschaft der *Salyrivan* alles ab: ob sie nun Wale jagt oder thorwalsche Ottas mit der Walgestalt des Schiffes narrt, ob sie den Shakagra trotzt oder die tiefsten Meerestiefen erkundet. Fast scheint es, als würde die eisenharte Frau in den Tiefen des Meeres etwas suchen, das sie verloren hat. Unter ihren Leuten hält sich das Gerücht, dies sei niemand anderes als Efferd selbst.

Länge: 40,0 Schritt **Breite:** 27,1 Schritt **Tiefgang:** 14,0 Schritt

Schiffsraum: 194 Quader [97] **Frachtraum:** 50 Quader

Besatzung: 50 Matrosen [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 19 **Härte:** 1

Preis: ca. 60.000 D

Geschwindigkeit Marschfahrt: 12 Meilen/Stunde [4]

Geschwindigkeitsschub: 24 Meilen/Stunde (für maximal 1 SR)

Bewaffnung: keine



EWER

Ewer sind eine Schiffskonstruktion aus Nostria, genauer gesagt aus der Hafenstadt Salza. Diese zweimastigen Segelschiffe haben ein Seitenschwert und weisen einen flachen Boden auf. Ewer sind einfach gebaut, robust und können mit kleiner Mannschaft gefahren werden. Sie werden vorrangig zum Küstenhandel, zur Flussschifffahrt und zum Fischfang eingesetzt. Allen Ewern gemeinsam ist das flache Unterwasserschiff. Dort, wo bei anderen Schiffen der Kiel ist, haben sie eine massive Bodenplatte, an der die Spanten, und die Steven befestigt sind. Die Spantenform bildet unter Wasser einen Kasten. Über Wasser sehen sie anderen Schiffen ähnlich. Alle Ewer haben Schwerter, meist Seitenschwerter, teils aber auch Mittelschwerter um die Abdrift zu mindern und um das Schiff damit unter Segeln steuerfähig zu halten. Auf Grund der Rumpfform benötigen sie keinen Hafen, Hochseetauglich sind diese Schiffe jedoch nicht.

Werte einer durchschnittlichen Ewer:

Takelage: II (H1, H1, S1) [80]

Länge: 15,9 Schritt **Breite:** 4,2 Schritt **Tiefgang:** 1 Schritt

Schiffsraum: 22 Quader [11]

Frachtraum: 15 Quader

Besatzung: 18 M [Q12]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine



FLEUTE

Die Grangorer Schiffsbaumeister entwickelten aus der Grundform der Schivone die Fleute. Dies ist ein hochseetüchtiges Segelschiff, das große Ladekapazitäten mit niedrigem Tiefgang verbindet. Kennzeichnend für die Fleute sind der gewölbte Rumpf an der Wasserlinie und seine Verengung in Höhe des Decks. So bekam das Schiff seine bauchige Form mit einem für sie typischen abgerundeten Heck. Das Länge-Breite-Verhältnis der Fleute beträgt etwa 4,6:1, demnach war es ein schlankes Schiff, wobei die hohen Masten und die schmalen Segel diesen Eindruck verstärkten. So wurden Das Heck wird als Rundheck mit einer ovalen Öffnung für die Ruderpinne gebaut, durch die auch Waren länglichen Formats verladen werden können. Überrascht wird dies einen flachen, spitz zulaufenden Aufbau. Die Verlängerung des Rumpfes ermöglicht eine günstigere Positionierung der drei Masten. Das Schiff verfügt über eine große Segelfläche, da die Masten aus mehreren Teilmasten gefertigt werden und somit höher ausfallen können. Fleuten werden in Grangor, Havena und Salza gebaut.

Werte einer durchschnittlichen Fleute:

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Länge: 30,8 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 250 Quader [125]

Frachtraum: 170 Quader

Besatzung: 55 M + 20 G [Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (Heck), 2 leichte Rotzen (1 je Breitseite), 4 Hornissen



PINAASSCHIFF

Diese Schiffe sind hochseetaugliche und meist vollgetakelte dreimastige Segler. In weiten Teilen lehnt sich die Konstruktion dieser sehr schnellen und wendigen Schiffe mit geringem Tiefgang an den Aufbau einer Fleute an. Konstruiert wurde das Pinaasschiff in Havena als schnelles, schwer bewaffnetes Transport- und Handelsschiff das in der Lage ist sich selbst gegen kleinere Kriegsschiffe, Freibeuter und Piraten zu verteidigen. Dadurch sind die Pinaasschiffe sehr schnell zum bevorzugten Handelsschiff albernischer Händler geworden die im überseeischen Handel. Ihre Schiffe in den Süden oder gar auf die andere Seite des Kontinents schicken.

Werte einer durchschnittlichen Pinaas:

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [180]

Länge: 35,4 Schritt **Breite:** 10,3 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 376 Quader [188] **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 70 M + 40 G [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (Heck), 6 leichte Rotzen (3 je Breitseite), 4 Hornissen



KURIERSCHIFF

Brazzera

Kleiner, schneller Segler der vor allem für Kurieraufgaben eingesetzt wird. Kann bei Bedarf gerudert werden.

Takelage: I (H1) [85]

Riemen: 2x5 [10]

Länge: 17 Schritt **Breite:** 4,6 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 65 Quader [33]

Frachtraum: 43 Quader

Besatzung: 17 M + 8 G [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4]

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: 4.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 16 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (beweglich, mittschiffs), 2 Hornissen



Die *Rabenfeder*

Kurierschiffe zur schnellen Übermittlung von Nachrichten werden von jeder Seefahrenden Nation eingesetzt. Wegen Ihrer Aufgabe kann man Ihnen in jedem Hafen begegnen. Dabei sind diese Schiffe nur leicht bewaffnet, meist mit Waffen zur Abwehr von Enterversuchen. Ihre größte Waffe ist Ihre Geschwindigkeit. Aus diesem Grund sind die meisten Kurierschiffe aus dem besonders leicht und schnell schwimmendem Tiik-Tok-Holz gefertigt und haben einen Kraweelbeplankten Rumpf. Die allermeisten dieser Schiffe weisen ein Geheimversteck oder zumindest einen Tresor in der Kapitänskajüte auf. Einige haben sogar für Diplomaten oder andere wichtige, hochrangige Personen einen großzügig gestaltete Kabine an Bord. Neben kleinen Schnellseglern sind Ruderschiffe sehr beliebt da Sie auch bei ungünstigen Winden oder gar Windstille Ihre rasante Fahrt fortsetzen können.

Die *Rabenfeder* ist ein solches Schiff, eine hochmoderne Kurierdromone unter Al'Anfas Flagge. Schon häufig hat sie wichtige Nachrichten oder auch Personen zwischen Port Corrad und Al'Anfa hin- und her transportiert. Neben einem Tresor hat der Kapitän gleich zwei Geheimverstecke in seiner Kabine, daneben gibt es noch eine Luxuriös eingerichtete Kabine für wichtige Gesandte. 10 Rabengardisten und 20 Bombarden Sorgen für den Schutz des Schiffes. Damit Platz für all dies vorhanden ist muss die Mannschaft sich auf engstem Raum zurecht finden während die Ruderer auf Ihren Bänken schlafen und Essen.

Takelage: II (H1, H1) [90]

Riemen: 4x15 [60]

Länge: 25,6 Schritt **Breite:** 4,4 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 45 Quader [23]

Frachtraum: 15 Quader

Besatzung: 18 M + 60 R + 12 G + 10 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

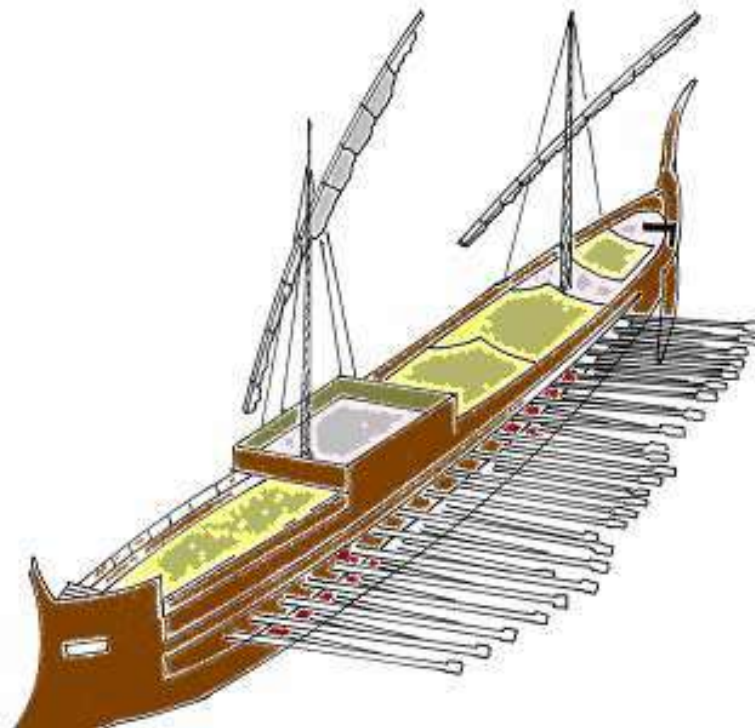
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 11 Meilen/Stunde [4]

Gerudert (Rammen): 25 Meilen/Stunde [8]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze (mittschiffs, drehbar), 4 Hornissen



GALETTE

Die Galette wurde nach der Iomer Stadt Gal benannt, wo sie zuerst konstruiert wurde. Sie wird vornehmlich in der Küstenschifffahrt als Handelsschiff eingesetzt. Die Galette ist ein uralter Schiffstyp, an deren Grundkonstruktion sich in den letzten Jahrhunderten nicht viel geändert hat. Besonders ungewöhnlich muten die krebsscherenartigen Segel an, werden solche Segel doch eher bei kleineren Katamaren eingesetzt. Bei der Galette sind die Krebsscherensegeln zwischen zwei gebogenen Rahen gespannt, die sich am Bug treffen. Diese Krebsscherensegel sind zwar schwer zu bedienen, aber sehr wirksam. Alle Versuche, diese Segelart durch eine einfachere Rah- oder Havenatakelung zu ersetzen, wirkten sich ungünstig aus, da sich das Rollen des Schiffes im Seegang erhöhte. Der Rumpf der Galette ist rund und bauchig und bietet genügend Stauraum für Handelswaren aller Art. Die Form des Rumpfes war der Grund für das Rollen des Schiffes bei anderer Takelung. Zu einer Änderung der Rumpfform – und einer womöglich damit verbundenen Verkleinerung des Laderaums – mochte sich dann doch kein Schiffsbauer hinreißen lassen. Der Rumpf der Galette wird ausschließlich als Frachtraum genutzt. Als Unterkunft für Mannschaft und Passagiere dienen die Aufbauten, die über das gesamte Deck verlaufen. Die Galette ist kein besonders schnelles und wendiges Schiff, aber die Krebsscherensegel ermöglichen auch eine einigermaßen schnelle Fortbewegung bei wenig Wind.

Die *Idrom*

Die *Idrom* ist eine typische Galette mit allen dazu gehörigen Eigenschaften.

Takelage: II (Kr1, Kr1) [65]

Länge: 25,1 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 283 Quader [141] **Frachtraum:** 189 Quader

Besatzung: 52 M [Q13]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 17.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen



MARASKANISCHES SCHILDKRÖTENSCHIFF

Die Wiedergeborene Schoggyn

"Die Welt ist schön wie sie ist". Diese Philosophie hat den Maraskanischen Gelehrten, Schiffbauer und Kapitän Feruziber von Tarschoggyn dazu gebracht ein Schiff nach dem Vorbild eines Schildkröte zu konstruieren. Bauliche Erfordernisse und manches ausprobieren haben zu etlichen Veränderungen im Entstehungsprozess geführt.

Doch am Ende war das erste - und bislang einzige- Maraskanische Schildkrötenschiff fertig gestellt: die *Wiedergeborene Schoggyn*.

Zu den vielen Besonderheiten des Schiffes gehören die geschlossene Form. Diese ermöglichte auch noch das Anbringen von Eisenholzschildeln als zusätzliche Panzerung des Oberschiffes. Die beiden Masten sind umlegbar und dienen zur Unterstützung der Ruderer von denen jeweils 2 Rojer an den 10 Riemen an jeder Seite Ihren Dienst versehen.

Für ein Ruderschiff ist das Schildkrötenschiff eher langsam und Behäbig. Dafür ist das Schiff jedoch sehr robust - getreu seinem Vorbild, der Schildkröte.

Takelage: II (Z1, Z1) [100]

Länge: 28 Schritt **Breite:** 7 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 32 M +40 R [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 19 **Härte:** 3

Preis: ca. 11.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

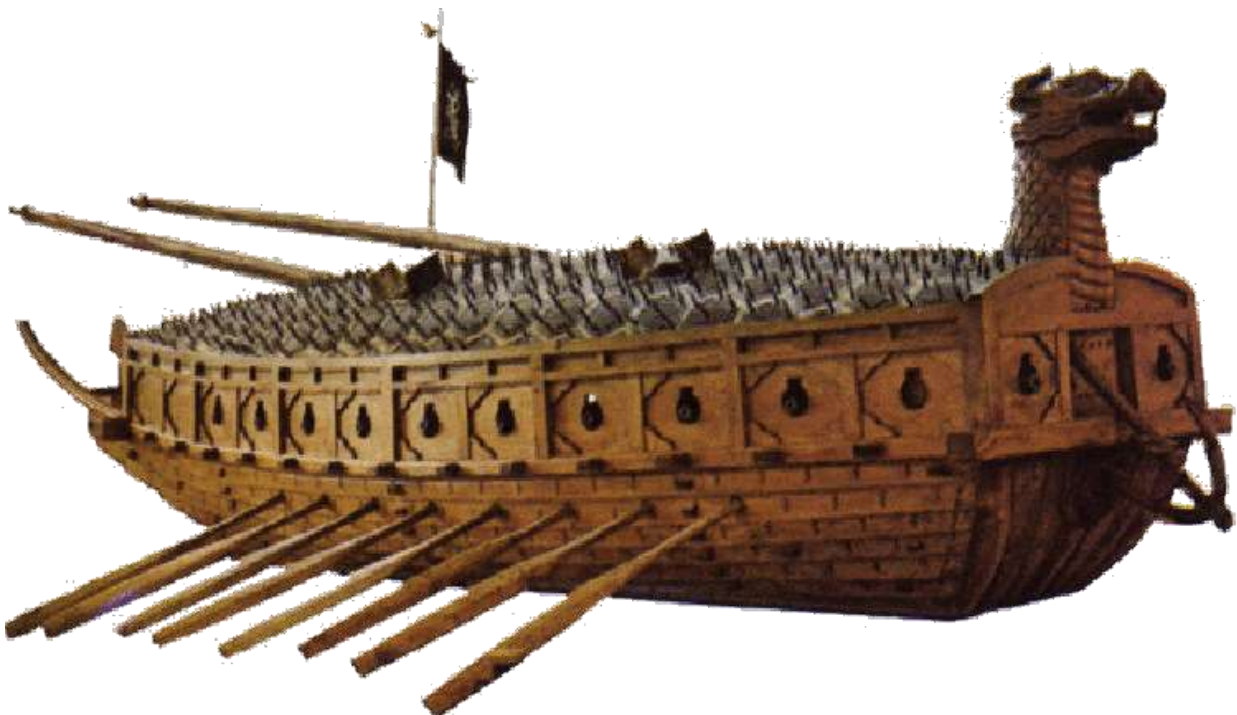
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

Gerudert (Rammen): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen (Bug), 16 leichte Rotzen (je 8 pro Breitseite)



FELUCKE

Die Felucke ist ein 3-mastiges Segelschiff vom Káhet ni Kemi, welches noch ruderbar ist. Ist Ihre Besegelung von der Lorchia entnommen erinnert der Rumpf mit seinem Rammsporn an eine Galeere. Sie dient als Gegengewicht zu den Galeeren Al'Anfas, denen Sie an Wendigkeit zumindest ebenbürtig wenn nicht gar überlegen ist. Sie ist Hochseetauglicher als eine Galeere, was vor allem in Hinblick auf die Inselkolonien von Bedeutung ist.

Takelage: III (L1, L1, L1) [110]

Riemen: 2x10 [20]

Länge: 32 Schritt **Breite:** 6,6 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 176 Quader [88]

Frachtraum: 105 Quader

Besatzung: 45 M + 20 R + 35 G + 20 S [Q15, R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3]

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 4 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite), 4 Hornissen



CHEBEKE

Die Sternschnuppe

Die *Sternschnuppe* ist eine für die Erforschung fremder Gestade und weite Ozeanreisen angepasste Al'Anfanische Chebeke und fällt vor allem durch Ihre schmale Form auf. Das Schiff kann den wilden Stürmen des offenen Ozeans widerstehen und hat genug Laderaum in seinem massiven Rumpf um den für lange Reisen notwendigen Bedarf an Bord zu nehmen.

Takelage: III (R2, R3, H1, S1) [245]

Riemen: 2x10x2 [20]

Länge: 41,1 Schritt **Breite:** 7,6 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 333 Quader [165]

Frachtraum: 200 Quader

Besatzung: 70 M + 40 R [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 1 schwere Rotze achteraus (drehbar)

CHEBEKE

Die Flug des Raben

Die Chebeke ist ein 2- oder 3-mastiges Segelschiff, welches aber noch ruderbar ist. Sie ist eine al'Anfanische Konstruktion und aus der Galeasse hervorgegangen, hat aber auch Anlehnungen an die Galeeren. Entstanden ist Sie aus der Notwendigkeit heraus ein Hochseetaugliches Schiff für die Kolonien zu haben. Die Chebeke ist länger, stärker, seetüchtiger und besser bewaffnet und besegelt als eine Galeere. Dafür besitzt eine Chebeke aber keinen Rammsporn mehr. Es wird nicht nur als Kriegs-, sondern auch als Handelsschiff eingesetzt. Beim kriegerischen Einsatz sind die seitlichen Geschütze auf einem durchgehenden Deck über den Ruderbänken untergebracht. Häufige Merkmale sind der lange Vorsteven, ein weit vorn angebrachtes Sprietsegel und das weit ausladende Heck. Die *Flug des Raben* ist eine der ersten 3-mastigen Chebeken die die Meere unter Al'Anfas Fahne befahren.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]

Riemen: 2x15 [30]

Länge: 40 Schritt **Breite:** 10 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 400 Quader [200]

Frachtraum: 240 Quader

Besatzung: 70 M + 30 R + 44 G + 20 S [Q15, R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 26.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 mittelschwere Rotze achteraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 pro Breitseite), 8 Hornissen

Die *Wilde Morgendämmerung*

Diese Dreimastige Chebeke hat eine rote Fahne die mit einem weißen Salzblock geschmückt ist gehisst - das Wappen eines (Einfluss-)reichen Händlers aus Port Corrad. Doch ist das ebenso eine Täuschung wie der Namenszug "St. Asmod" auf dem Bug des Schiffes. In Wahrheit ist die *Wilde Morgendämmerung* ein einstiges Schiff der der Al'Anfaner Marine. Ein (damals Lieblings-)Neffe des Oberhaupt der Familie Kugres erwarb dieses Schiff und ließ es gemäß seiner Wünsche umbauen um somit eine besondere Luxusjacht zu haben. Doch schon bei seiner Jungfernfahrt wurde die *Wilde Morgendämmerung* seinem jetzigen Besitzer und Kapitän Mangelo gekapert. Das Risiko einer Erpressung scheuend wurde der junge Grande mit seinen Freunden an Land gesetzt. Doch das Schiff gefiel Mangelo so gut das er es behielt und es nun als Piratenschiff die Meere durchkreuzt. Eingangs beschriebene Fahne und der falsche Name werden angebracht wenn das Schiff einen Hafen ansteuert - immerhin ist auf den Kopf des Kapitäns die stolze Summe von 350 Dublonen ausgesetzt. Daher trifft man das Schiff auch eher in Brabak oder Selem an als in einem Hafen unter der Kontrolle Al'Anfas.

Takelage: III (R3, R3, H1, S1) [245]

Riemen: 2x12 [24]

Länge: 36,9 Schritt **Breite:** 14 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 500 Quader [200]

Frachtraum: 180 Quader

Besatzung: 70 M + 24 R [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 26.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 14 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 mittelschwere Rotze achteraus



Die *leuchtender Stern*

Die *leuchtender Stern* ist eine der wenigen Chebeken die nicht unter der Flagge Al'Anfas die Meere befahren. Sie gehört einem wohlhabenden und ehrgeizigen Horasischen Adligen, Marchese du Maragorn, dessen Besitzungen entlang der Küste liegen. Seine Kontakte zu einem Granden der ihm ohnehin "noch eine kleine Gefälligkeit schuldig war" und sein Vermögen nutzend hat er das Schiff gemäß seiner Wünsche in Al'Anfas Werften bauen lassen. Die Kombination aus Segel- und Ruderschiff war ihm dabei besonders wichtig da der Marchese auch einige Handelskontakte zu den Zyklopeninseln hat und dort Ruderschiffe reinen Segelschiffen überlegen sind. Das Schiff sollte für ihn drei Zwecken dienen. Es wird zum einen verwendet, um die Küstennahen Handelsrouten gegen Piraten und Räuber zu verteidigen. Das bekämpfen von Verbrechern bringt zum einen Ruhm und ansehen, zum anderen durch die Prisen auch einen guten Gewinn. Das Schiff hat auch die Anweisung andere Handelsschiffe im Besitz des Marchese auf See anzuhalten und auf Schmuggelware hin zu untersuchen. Zu guter letzt dient die *leuchtender Stern* als das Flaggschiff des Marchese du Maragorn, das er häufig nutzt wenn er auf eine seiner Reisen auf die Zyklopeninseln oder bis nach Al'anfa geht.

Takelage: III (R3, R3, H1, S1) [275]

Riemen: 2x15 [30]

Länge: 56,4 Schritt **Breite:** 15,2 Schritt **Tiefgang:** 5,1 Schritt

Schiffsraum: 1457 Quader [730]

Frachtraum: 875 Quader

Besatzung: 175 M + 30 R + 100 G + 25 S [Q16, R:Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 105.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 15 Meilen/Stunde [5]

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus (drehbar), 2 schwere Aale achteraus (drehbar), 12 schwere Rotzen (je 6 pro Breitseite), 8 Hornissen



KUTTER

Die Seewächter

Der Kutter wurde nach Plänen der horaskaiserlichen Marine auf der Werft von Meisterin Jandrassa, Port Oreal, Sorak, gebaut und vom Stapel gelassen. Das Schiff ist zehn Jahre alt und ein typischer Vertreter seiner Art, wie es ihn im Horasreich zu Dutzenden gibt. Die *Seewächter* ist ein Eindeckskutter, mit hochgezogenem Bug und hochgezogenem Heck. Sie trägt nur einen Mast, der aber mit einem Zedrakkensegel, Topsegeln und zwei Vorsegeln bestückt ist. Diese Fülle an Segeln bei nur einem Mast mag Landratten abenteuerlich und wirr erscheinen, doch bietet sie bei einer geübten und erfahrenen Besatzung unübertreffliche Segeleigenschaft am Wind. Mit ihrem ausgezeichneten Verhältnis von Segelfläche zu Schiffsraum verfügt die *Seewächter* über nahezu unübertreffbare Manövriereigenschaften. Bewaffnet ist das Schiff mit einer schwenkbaren, leichten Rotze am Bug und einer schwenkbaren Hornisse am Heck. Für ein Schiff dieser Größe ist die *Seewächter* somit vorzüglich bewaffnet und kann es mit jedem Schmuggler aufnehmen und sich zur Not auch kleinere Piraten- oder Kaperschiffe von der Bordwand halten. Die Besatzung besteht aus insgesamt 20 Offizieren, Decksoffizieren und Matrosen. Kapitän ist auf diesem kleinen Schiff nur ein Leutnant, dem noch ein Ensignio zur See zur Seite steht. Die anderen Offizierdienstposten sind nur mit Maaten besetzt und auch das Amt des Zahlmeisters muss der Kapitän selber übernehmen. Ein Teil der Matrosen bedient auch im Falle eines Gefechts unter dem Kommando eines Geschützmeistermaates die Schiffsbewaffnung. Im alltäglichen Dienst wird ein Zweiwachenturnus gegangen. Eingesetzt wird die *Seewächter* in der horaskaiserlichen Südmeerflottille. Sie hat dort den Auftrag Patrouillen zu fahren und den Schmuggel zwischen den Kolonien zu unterbinden.

Takelage: I (Z1, T1, S2) [85]

Riemen: 2x2 [4]

Länge: 15,0 Schritt **Breite:** 5,7 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [17]

Frachtraum: 23 Quader

Besatzung: 20 M [Q14]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Struktur: 14 **Härte:** 0

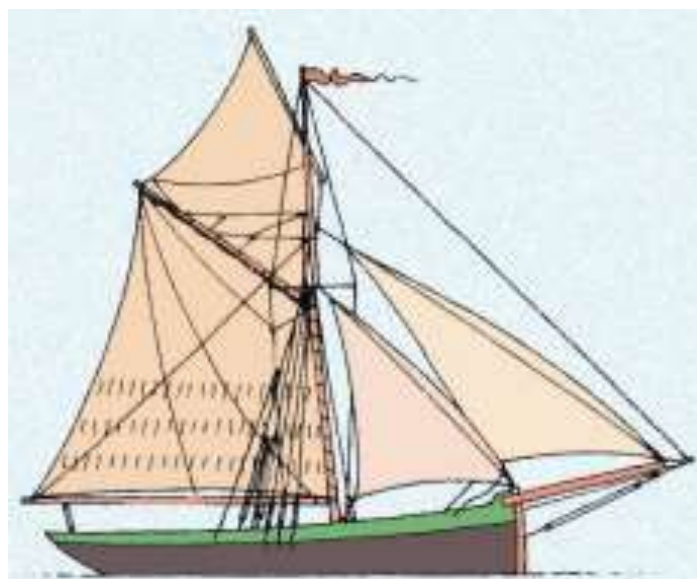
Preis: 1.400 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze drehbar am Bug, 1 Hornisse drehbar am Heck



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Lothlorion@stk-net.de

Die *Sternenjäger*

Die *Sternenjäger* ist eine kleine Dhau dessen Wetterdeck gerade einmal einen Schritt über der Wasserlinie liegt, wobei am Bug und Heck noch ein Süllrand (Erhöhter Rand um Öffnungen wie Luken etc.) von etwa einem halben Schritt kommt.

Takelage: I (R1) [65]

Länge: 14,9 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt

Schiffsraum: 29 Quader [15] **Frachtraum:** 20 Quader

Besatzung: 10 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Die *Kotiya*

Die *Kotiya* ist für drei Dinge bekannt: Ihre Seetüchtigkeit selbst auf hoher See, Ihre geradezu Anmutigen Linien und Ihre exquisiten, dekorativen Holzschnitzereien.

Takelage: II (H1,H1) [80]

Länge: 27,7 Schritt **Breite:** 7,0 Schritt **Tiefgang:** 2,4 Schritt

Schiffsraum: 155 Quader [75] **Frachtraum:** 105 Quader

Besatzung: 35 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: 9.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (drehbar, Heck)



Die *Schwarzer Maran*

Die Bezeichnung Dhau steht nicht für einen einzelnen Schiffstyp wie Kogge oder Potte, sondern für eine ganze Familie unterschiedlicher Gattungen mit zum Teil gravierenden Unterschieden. Das beginnt bei kleinen einmastigen Fischerbooten von 10 Quadern bis hin zu 200-Quader-Transportschiffen. Das gemeinsame Merkmal aller Dhaus ist ein langer Vorsteven, der schräg aus dem ebenen, zuweilen zu einer „Hacke“ ausgeprägten Kiel hervorgeht.

Ein solcher Dhau ist die *schwarzer Maran*. Mit diesem Schiff brach die Mannschaft von Capitan Alessandro im Efferd 1020 BF von Brabak aus auf, kaperte die Schonerbrigg *Corazon del Mar* und segelte mit beiden Schiffen zur Messerbucht im südwestlichen Altoum. Auf der späteren Überfahrt nach Sylla wurde sie kurz gekapert, aber schnell zurückerobert, um schließlich in Sylla verkauft zu werden. Die *Schwarzer Maran* benötigt mindestens 6 Seeleute, um sie zu segeln. Aber sie bietet bei Bedarf einer deutlich größeren Anzahl Menschen Platz: auf der *Schwarzer Maran* ist bei minimaler Beladung Platz für maximal 30 Leute, wobei alle eng zusammenrücken und/oder einige Seeleute ihre Hängematten an Deck aufspannen müssen. Zu diesem Zweck sind extra zusätzliche Halterungen für mehrere Hängematten an Deck angebracht, die Alessandro in Auftrag gegeben hat. Die normale Besatzung für ein Schiff dieser Größe liegt normalerweise zwischen 12 und 20 Leuten.

Takelage: I (R1, S1) [55]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 67 Quader [33] **Frachtraum:** 45 Quader

Besatzung: 17 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca 4.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

BOJER

Die *Flussfetzter*

Bojer ist ein traditionelles rundgebautes, flachgehendes kleines Watt- und Küsten-Segelschiff mit großen Seitenschwertern. Typischerweise als größeres Fischereifahrzeug, aber auch in Varianten für den küstennahen Fracht- und Passagierverkehr gebaut.

Die Flussfetzter ist ein solches Schiff und wurde 1018 BF in Sewamund auf Kiel gelegt. Auftraggeber dafür war das im Horasreich beheimatete Haus die Piastinza. Das Schiff dient dem Haus als Privatjacht.

Takelage: I (H1, S1, KI1) [95]

Länge: 18 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 125 Quader [60] **Frachtraum:** 27 Quader + 20 Passagiere

Besatzung: 8 M [Q13]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 6 **Härte:** 1

Preis: ca. 10.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 leichte Rotzen voraus



Die Schlangenfluch

Die *Schlangenfluch* ist eine moderne Variation des Thalukken-Schiffstyps, eine Schebecke (nicht zu verwechseln mit der sehr ähnlich lautenden Alanfanischen Chebeke). Sie verfügt neben drei Masten auch über Ruderbänke. Gebaut wurde sie zwischen 1013 und 1015 BF in Khunchom. Auf der Jungfernfahrt wurde das Schiff von Dagon Lolonna aufgebracht und nach seinem Gusto umgebaut und natürlich mit ihrem Namen versehen. Verzierungen und Galionsfigur bekamen die Form von Schlangen und anderen Reptilien, zudem wurde die Bewaffnung ergänzt. Mit diesem Schiff führte Lolonna Mitte 1020 BF eine Flotille an, um Piratennester auf Altoum und der syllanischen Halbinsel auszuräuchern, darunter die Messerbucht. Al Khasim war ebenfalls Bestandteil dieser Aktionen, fuhr damals jedoch ein anderes Schiff. Nachdem Al Khasim von seinem gescheiterten Angriff auf Sant Ascanio nach Charypso zurückkehrte, gelang es ihm, Lolonna beim Glücksspiel dieses Schiff abzuknöpfen. Seit Anfang 1021 BF ging Al Khasim mit der *Schlangenfluch* auf Kaperfahrt und holte verstreute alte Kameraden an Bord, die früher mit ihm zur See gefahren waren.

Im Tsa 1021 BF verfolgte die *Schlangenfluch* die *Kaucatan* und stellte sie auf der Höhe der Echsensümpfe zum Gefecht, infolgedessen das Schiff den Besitzer wechselte. Die Freibeuter der *Kaucatan*-Besatzung und die befreiten Rudersklaven haben die stärkere *Schlangenfluch* zum neuen Flaggschiff ihres kleinen Geschwaders erkoren. Die ursprünglichen Pläne, die Schebecke umzubenennen und die vielen Schlangenverzierung zu entfernen, wurden verworfen. Stattdessen wurde beschlossen, entsprechend der thorwalschen Tradition der Drachenschiffe, Namen und Schlangen-Galionsfigur beizubehalten, um jegliches Schlangengezücht abzuwehren.

In der Seeschlacht von Sinoda Anfang Praios 1022 BF wurde die *Schlangenfluch* durch vom Charyptoroth-Paktierer Vitario gerufenes Krakengezücht manövrierunfähig gemacht, sodass sie direkt auf die Kaimauer auf lief. Schon der Aufprall beschädigten das Schiff so stark, dass eine Reparatur fast aussichtslos schien, und die Brandung tat ihr Übriges, um den Schaden vollkommen zu machen. Zum Glück konnten Mannschaft, Ladung und die meisten Geschütze noch gerettet werden.

Takelage: III (H1, H1, H1) [140] Riemen: 2x8 [16]

Länge: 27,0 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 225 Quader [112] **Frachtraum:** 125 Quader

Besatzung: 54 M + 16 R [Q14, R:Q12]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 leichte Rotzen voraus, 4 mittlere und 4 schwere Rotzen (je 2+2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

SCHONERBRIGG

Die *Hammerhai*, vormals *Corazon del Mar*

Eine Schonerbrigg ist ein Segelschiff mit zwei Masten, deren vorderer mit Fockmast, der hintere mit Großmast bezeichnet werden. Am Fockmast führt eine Schonerbrigg Rahsegel; am Großmast führt sie ausschließlich Havenasegel. Sie kann durch ihre Rahsegel Wind von hinten (raumen Wind) gut ausnutzen. Außerdem kann sie durch ihre Havenasegel hoch am Wind segeln, das heißt, sie kann besser „schräg gegen den Wind“ segeln.

Die horasische Schonerbrigg *Corazon del Mar* wurde am 5. Effert 1020 BF von Capitan Alessandro und der Mannschaft der Dhau *Schwarzer Maran* südöstlich von Kap Brabak aufgebracht und in *Hammerhai* umbenannt. Sie sank am 9. Peraine 1020 BF in der Seeschlacht von Sant Ascanio.

Takelage: II (R3, H1, S3) [160]

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 110 Quader [55] **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 54 M + 16 R [Q15, R:Q11]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.000 Dukaten + Bewaffnung

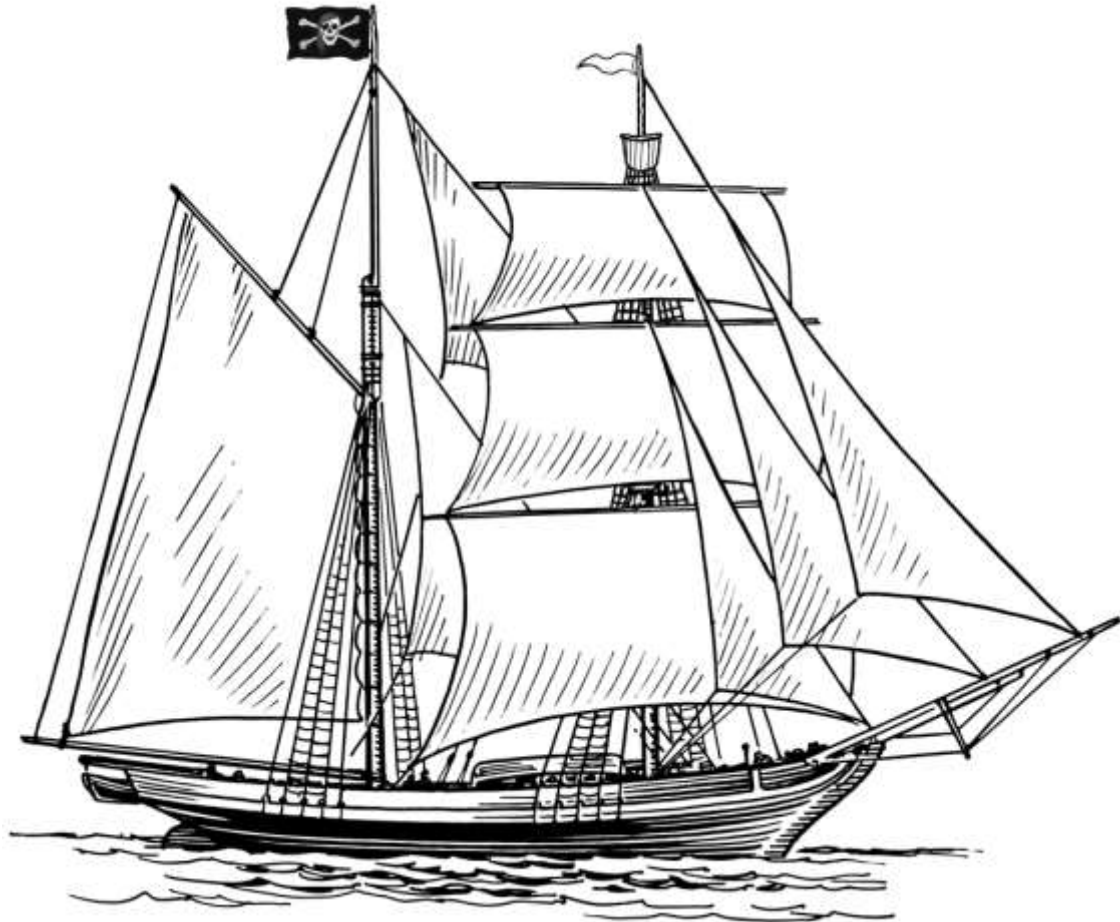
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichte Rotzen achteraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen (achtern)



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

BORNLÄNDISCHES RUNENSCHIFF

Die Bornländischen Runenschiffe basieren auf den Kriegsgaleonen der Marshall-Klasse. Kenntnis der Runenmagie erlangten die Bornländer durch die Thorwaler nachdem Sie Ihnen nach einem brutalen Angriff auf Thorwal, bei dem auch viele Alte und Kinder den Flammentod fanden, beistanden. Doch beherrschen nur wenige Magier die Kunst der Runen. Da es zudem viele Freiwillige braucht die sich mit den Runen tätowieren lassen und damit bereit sind Ihre Lebenskraft den Schiffsmagiern zukommen zu lassen um auch nur ein Schiff zu bemannen und die Existenz der Runenschiffe ein Staatsgeheimnis ist das bei einer größeren Anzahl Schiffe nur schwer gewahrt werden könnte gibt es nur eine Handvoll dieser Runenschiffe.

Zu den "normalen" Galeonen weisen die Runenschiffe einige Besonderheiten auf: Sie haben im Heck des Schiffes vier Schrauben die durch ANIMATIO angetrieben werden, was Ihnen erlaubt auch ohne bzw. gegen den Wind zu fahren. Dazu kommen die Runen Drachen, Fels, Otta, Pfeil, Waberlohe, Wind und Wogensturm.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, T6, S1) [380]

Länge: 45,5 Schritt **Breite:** 13,5 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 1003 Quader [505] **Frachtraum:** 670 Quader

Besatzung: 150 M + 188 G + 100 S [Q18]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 20 **Härte:** 3

Preis: ca. 75.000 Dukaten + Bewaffnung + Magischer Antrieb/Runen

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit raumem Wind: 19 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

Schraubenantrieb: 25 Meilen/Stunde [8]

Bewaffnung: 2 drehbare schwere Harpun-Aale voraus, 2 drehbare schwere Harpun-Aale achteraus, 8 leichte Rotzen (4+4, drehbar, auf Vorder- und Achterdeck), 22 leichte Rotzen, (11 pro Breitseite), 24 Hornissen

Anmerkung: Die Wirkung der Runen ist bereits in den Werten mit einberechnet.



Windruna

Komponenten: Geblähtes Segel umgeben von Luftwirbeln

Wirkung: Diese Rune erhöht die GS des Schiffes um 3.

Merkmale: Elementar (Luft), Objekt

Drachenrune

Komponenten: ein verschlungenes Band aus weißen Walen und violetten Meerestieren (Robben, Fische, Garnelen, keine Multipoden oder Seeschlangen) fasst eine rote geflügelte Seeschlange ein.

Wirkung: Mit der Drachenrune werden Objekte versehen, um sie vor gefährlichen Ungeheuern zu schützen. Greifen Seeungeheuern wie Seeschlangen und Riesenkraken das Schiff oder eine Person an Bord an, werden AT und PA jeweils um 8 vermindert. Monster deren MR größer ist als 15 sind nicht betroffen.

Merkmale: Einfluss

Felsenrune

Komponenten: verwobene Elementarzeichen von Stein und Fels, mehrfach wiederholt, im Innern grüner Pottwal und gelbe Sonnenscheibe.

Wirkung: Die Widerstandsfähigkeit des Zielobjekts gegen physische Kraft wird gestärkt. Der Strukturwert ist um 4 erhöht.

Merkmale: Elementar (Erz); Eigenschaften oder Objekt

Ottarune

Komponenten: Namensrunen von Schiff und Ottajasko eingeflochten in ornamentale

Wirkung: Nur wer die Ottarune trägt, kann am Ottagaldr, dem Bundlied der Otta, teilnehmen. Nutznießer des Ottagaldr können nur ausgewählte Zauberkundige sein.

Auch das Schiff muss die Ottarune tragen. Allen Besatzungsmitgliedern eines solcherart gekennzeichneten Runenschiffs wird die Ottarune eingestochen, nachdem sie in der Technik des Ottagaldr ausgebildet wurden.

Merkmale: Verständigung; Eigenschaften oder Objekt

Pfeilrune

Komponenten: Walknoten, eingeschlungen sind Triskal und grüne Pfeilsymbole.

Wirkung: alle Arten von Fernkampfangriffen auf das Schiff sind um 4 erschwert.

Merkmale: Illusion

Waberlohenrune

Komponenten: gelber Pottwal in blauer Mondsichel, umgeben von Flammenornamentik

Wirkung: Diese Rune schützt vor zerstörerischem Feuer, das Schiff erhält nur ein Viertel des normalen Schadens durch gewöhnliches Feuer und die Hälfte des gewöhnlichen Schadens durch magisches Feuer.

Merkmale: Elementar (Feuer); Eigenschaften oder Objekt

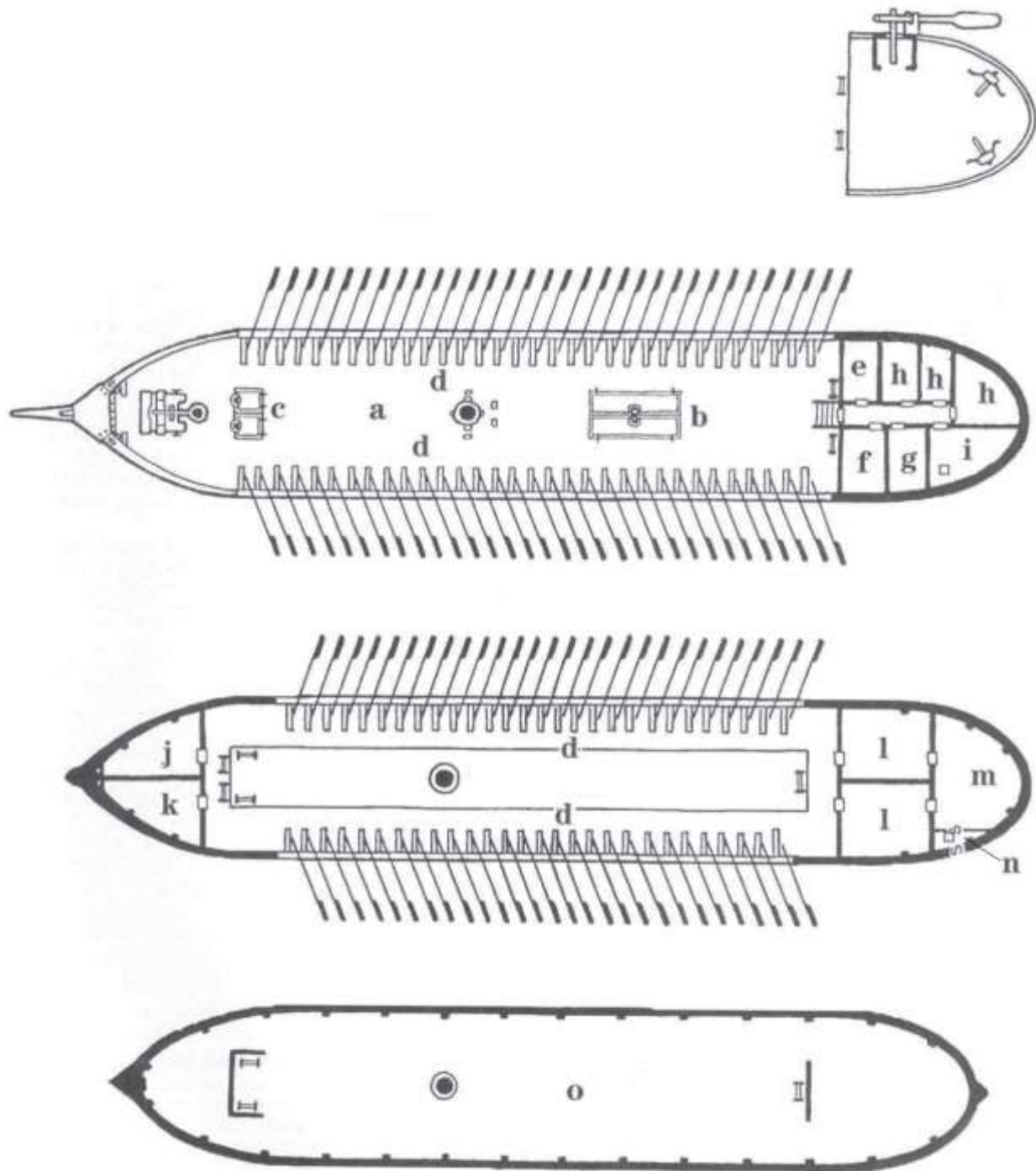
Wogensturmrune

Komponenten: gelbe Sonnenscheibe mit gewundenen Strahlen, dazu die weiße Mondsichel, umschlungen von hellblauen Ornamentbändern für Wind und Wellen.

Wirkung: Mit dieser Rune wird die Bewegung durch Wasser und die Navigation erleichtert. Seefahrer-Proben sind um 4 erleichtert.

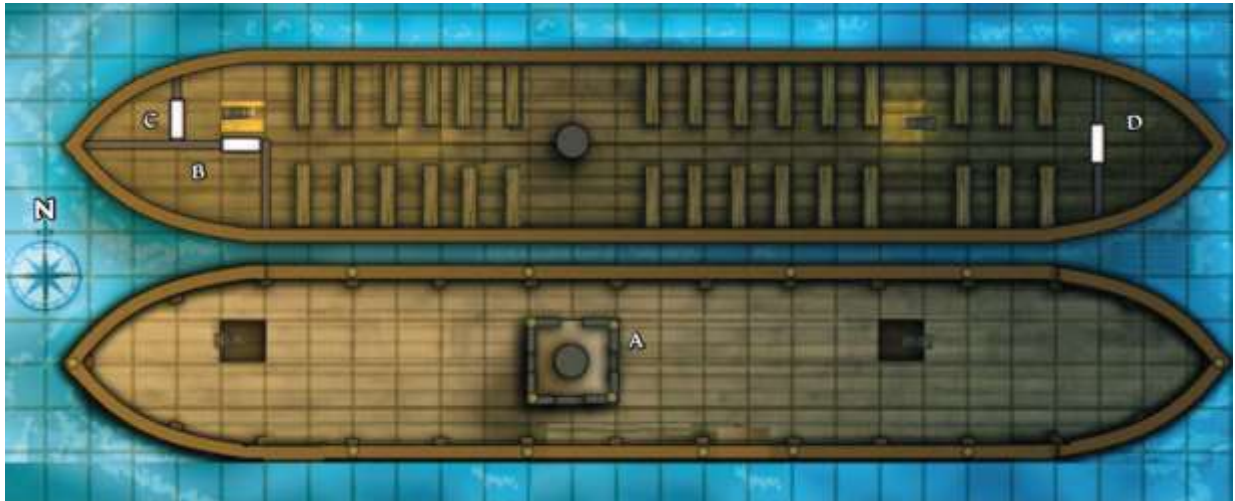
Merkmale: Elementar (Wasser), Umwelt

BIREME *RUF DES OZEANS*



A) Hauptdeck	B) Ladeluke	C) vordere Luke	D) Ruderbänke
E) Vorräte	F) Kabelgatt und Munitionsraum		G) Kombüse
H) Offiziersquartiere	I) Kapitänskajüte		J) Sicheres Lager
K) Zelle	L) Quartiere der Mannschaft		M) Schiffsmesse
N) Geheimraum. Eine Leiter führt in die Kapitänskajüte, versteckte Türen nach draußen (abgedichtet) und in die Schiffsmesse			O) Frachtraum

BIREME *KEINE RÜCKKEHR*



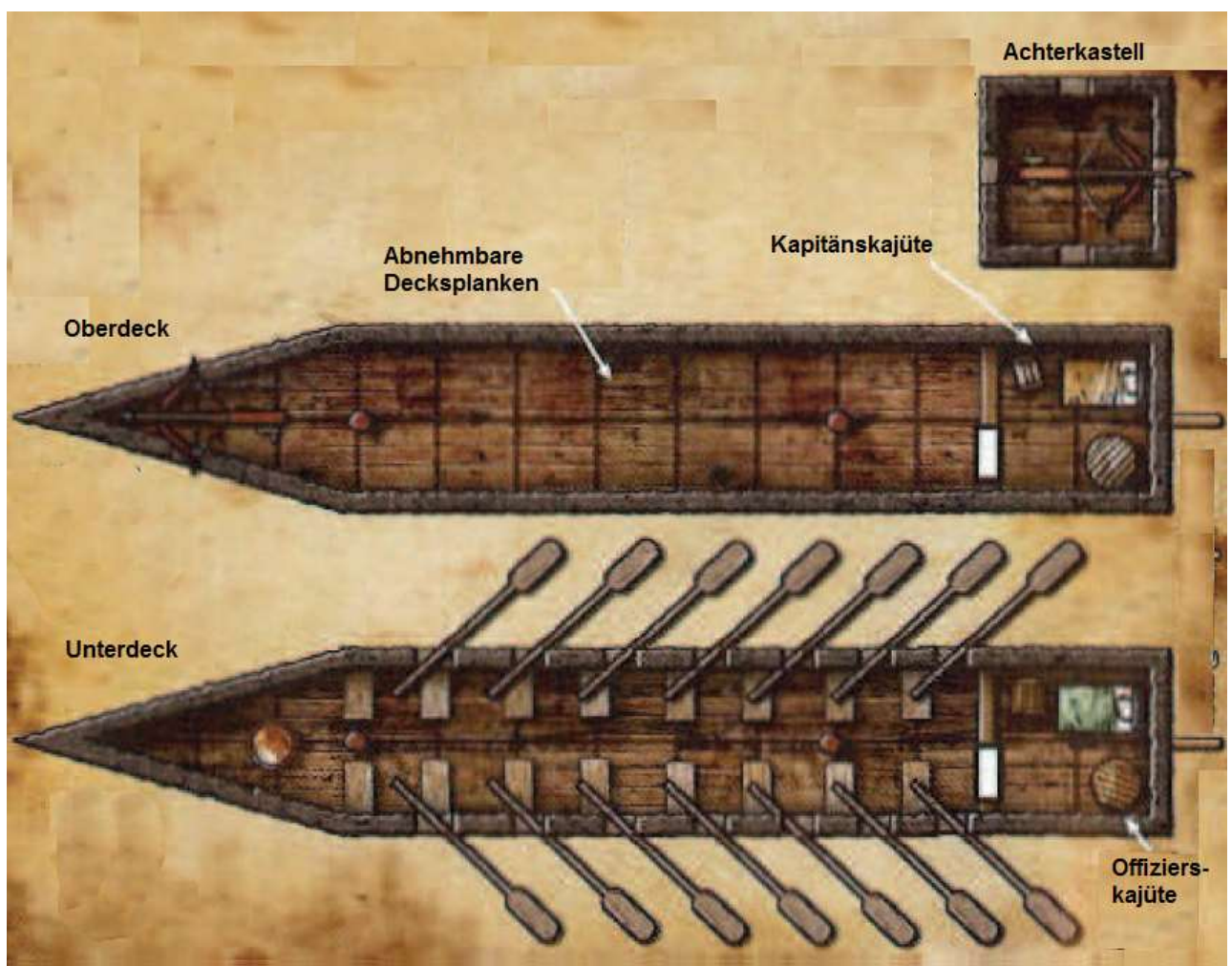
A) Kampfturm

B) Offizierskabine

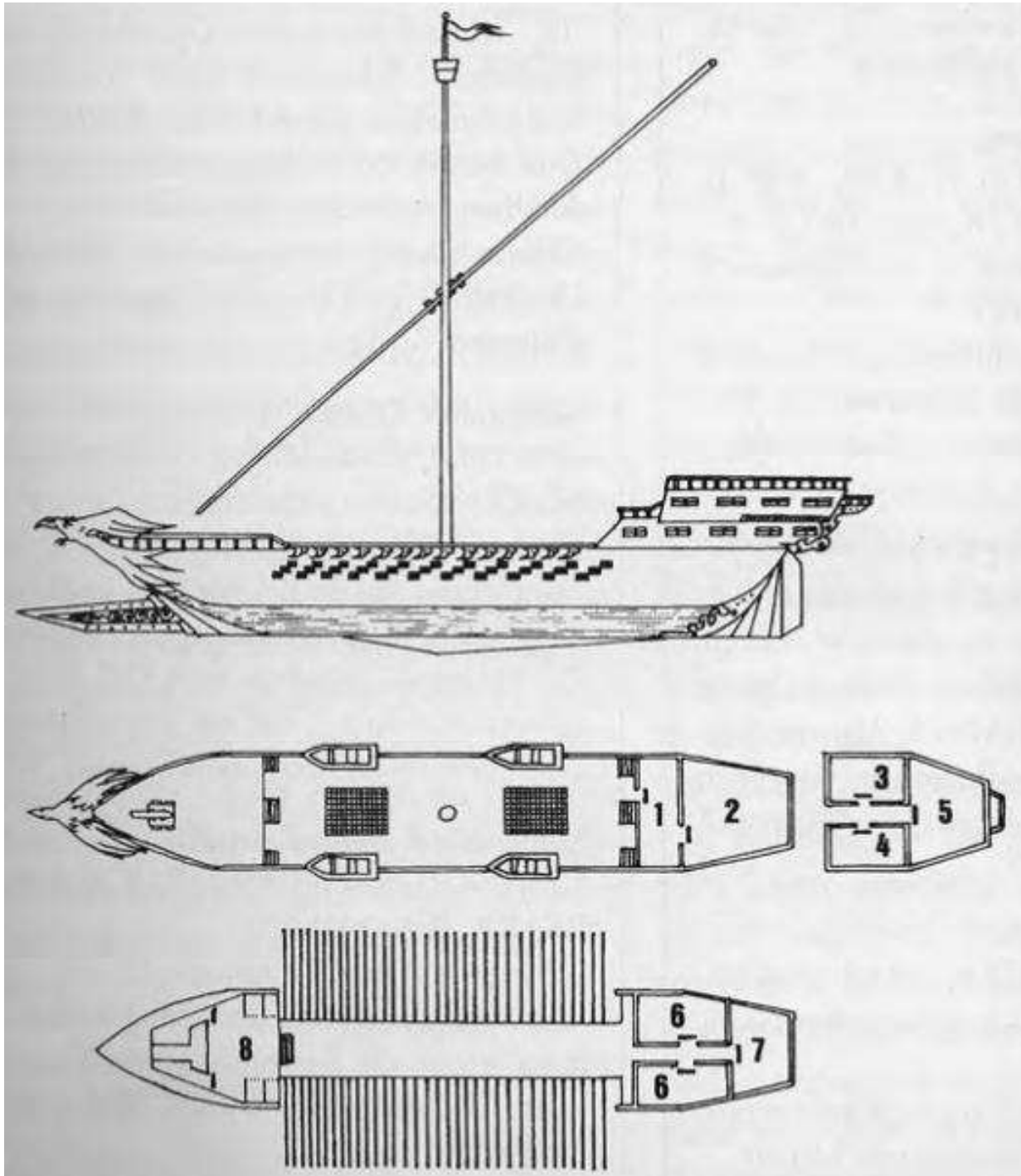
C) Arrestzelle

D) Kapitänskajüte

BIREME *WANDERFALKE*

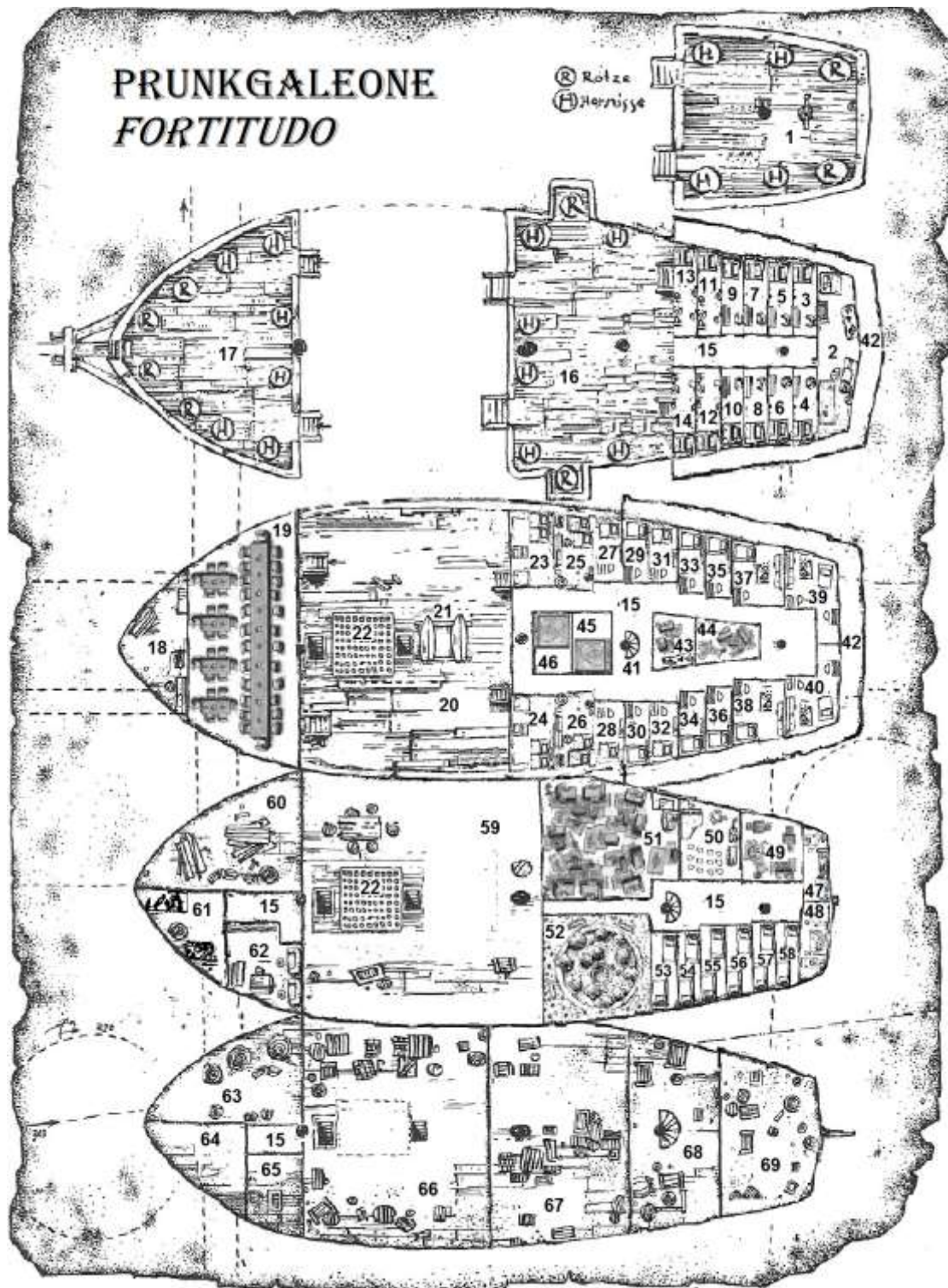


TRIEME *AL-BAZ*



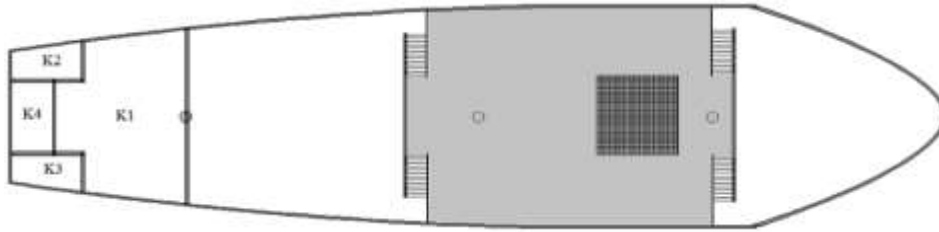
- 1) Waffenkammer
- 2) Oberes Mannschaftsquartier
- 3) Kapitänskabine
- 4) Kabine des ersten Maats
- 5) Suite des Magiers & Eigentümers
- 6) Untere Mannschaftsquartiere
- 7) Vorratslager / Kabelgatt
- 8) Zellen & Laderaum

PRUNGGALEONE FORTITUDO

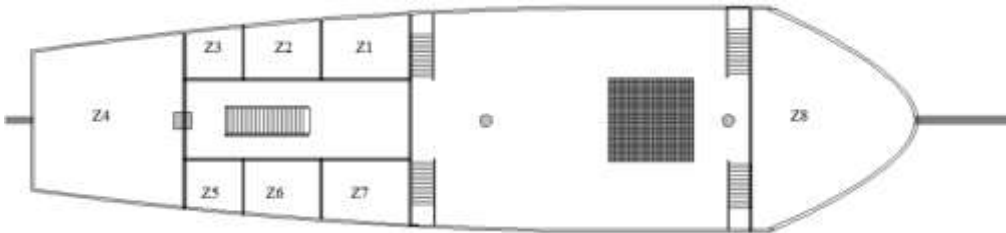


1. Achterkastell	19. Schiffsmesse	50. Musikzimmer
2. Kapitänskajüte	20. Hauptdeck	51. großer Salon
3. Unterkunft Navigator	21. Beiboote	52. Garten
4. Unterkunft Bordheiler	22. Ladeluke	53. - 58. Bedienstetenquartiere
5. Unterkunft 1. Schiffsmagier	23. - 26. Doppelkabinen	59. Mannschaftsquartiere
6. Unterkunft 2. Schiffsmagier	27. - 36. Einzelkabinen	60. Schiffszimmermann und Segelmeister
7. Unterkunft Hauptmann	37. - 40. Suiten	61. Bordschmiede / Juwelier
8. Unterkunft Geschützmeister	41. Wendeltreppe	62. Schneider
9. Unterkunft Efferdgeweihter	42. Heckgalerien	63. Bordschmiede
10. Unterkunft Rondrageweihter	43. Bibliothek	64. Kabelgatt
11. - 14. Offiziersunterkünfte	44. kleiner Salon	65. Waffenlager
15. Verbindungsgänge	45. + 46. Badekammern	66. Munitionslager
16. Hüttendeck	47. Efferdkapelle	67. + 68. Frachträume
17. Vorderkastell	48. Rondrakapelle	69. Vorratsräume
18. Kombüse	49. Spielzimmer	

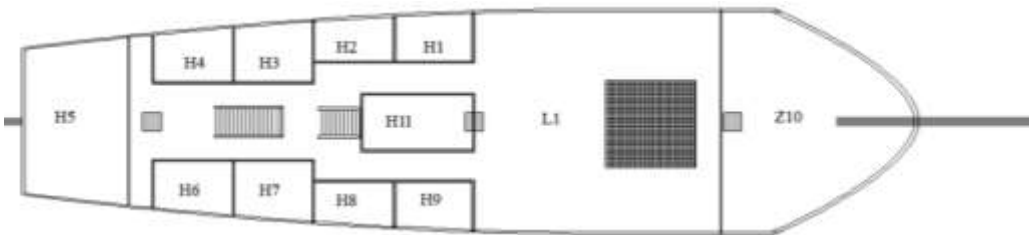
SCHIFFONE *SIKRAM II*



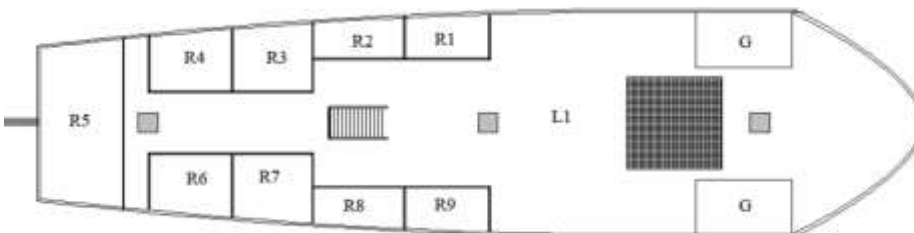
Kapitänskajüte (K1 Salon, K2 Arbeitszimmer, K3 Schlafbereich, K4 Terasse)



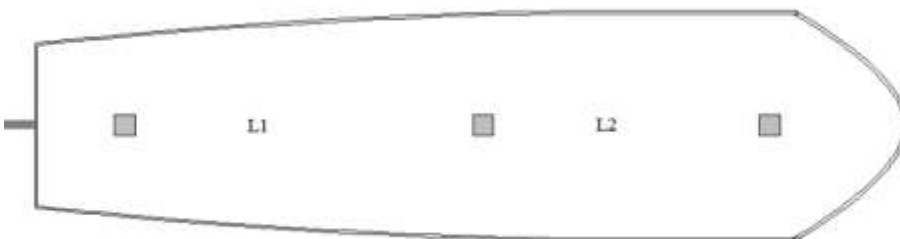
Z1 erster Navigator/Offizier Z2 zweiter Navigator Z3 Bordmedicus
 Z4 Lazarett Z5 Schiffskapelle Z6 Schiffsgeweihter Z7 Bordmagier
 Z8 Werkstatt Schiffszimmermann/Segelmeister



L1 Waffendeck H1 Hauptmannskabine H2 Kabine des Geschützmeisters
 H3 + H4 freie Kabinen H5 Waffenlager H6 - H9 freie Kabinen
 H11 Waffenkammer Z10 Kabelgatt



R1-R4 / R6-R9 freie Kabinen R5 Messe L1 Schlaf-/Lagerraum G Arrestzellen



L1 Lagerraum L2 Lagerraum

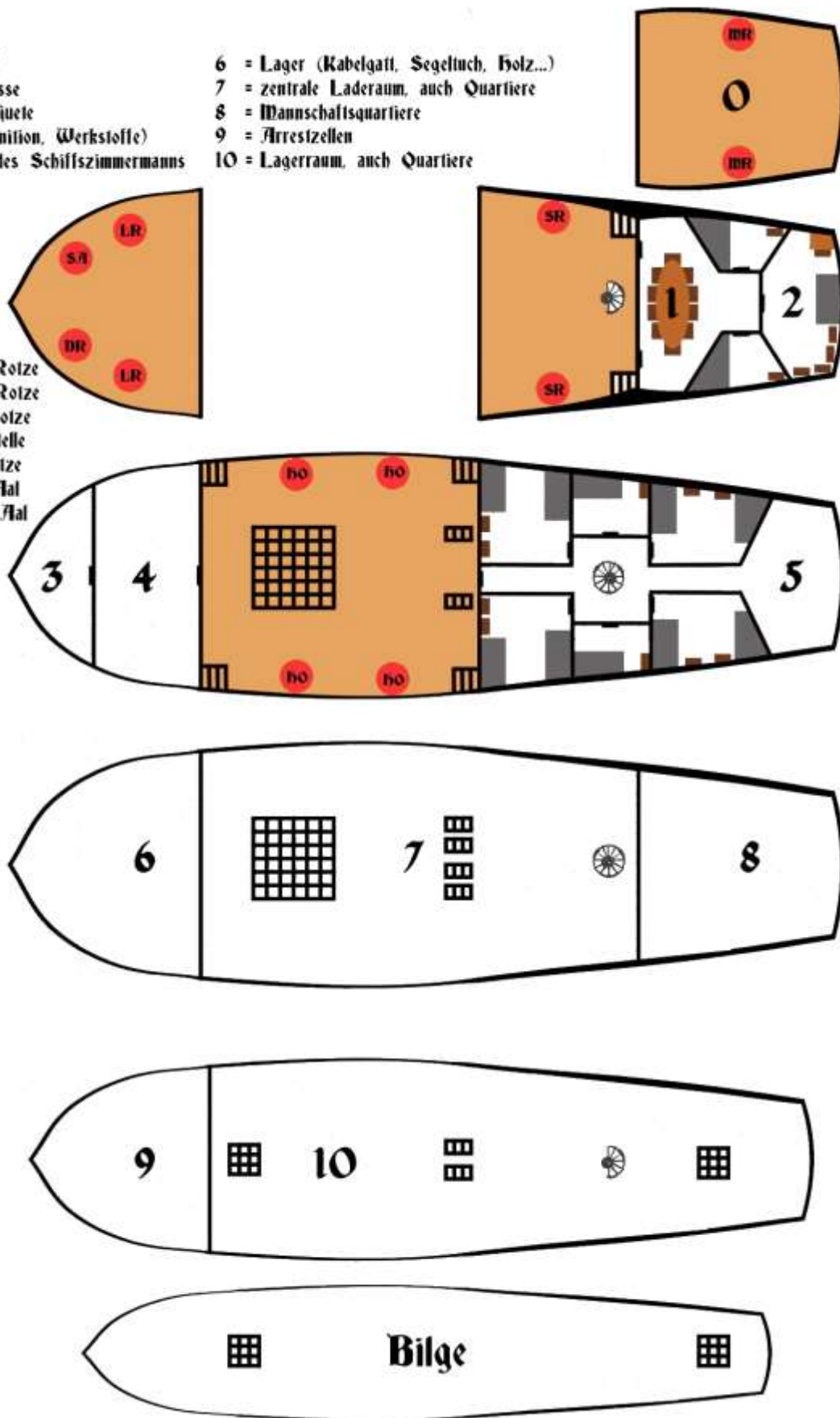
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Sebastian O.

SCHIVONE DRACHENBLUT

- 0 = Steuerstand
- 1 = Offiziersmesse
- 2 = Kapitänsquartiere
- 3 = Lager (Munition, Werkstoffe)
- 4 = Werkstatt des Schiffszimmermanns
- 5 = Kombüse

- 6 = Lager (Kabelgatt, Segeltuch, Holz...)
- 7 = zentrale Laderaum, auch Quartiere
- 8 = Mannschaftsquartiere
- 9 = Arrestzellen
- 10 = Lagerraum, auch Quartiere

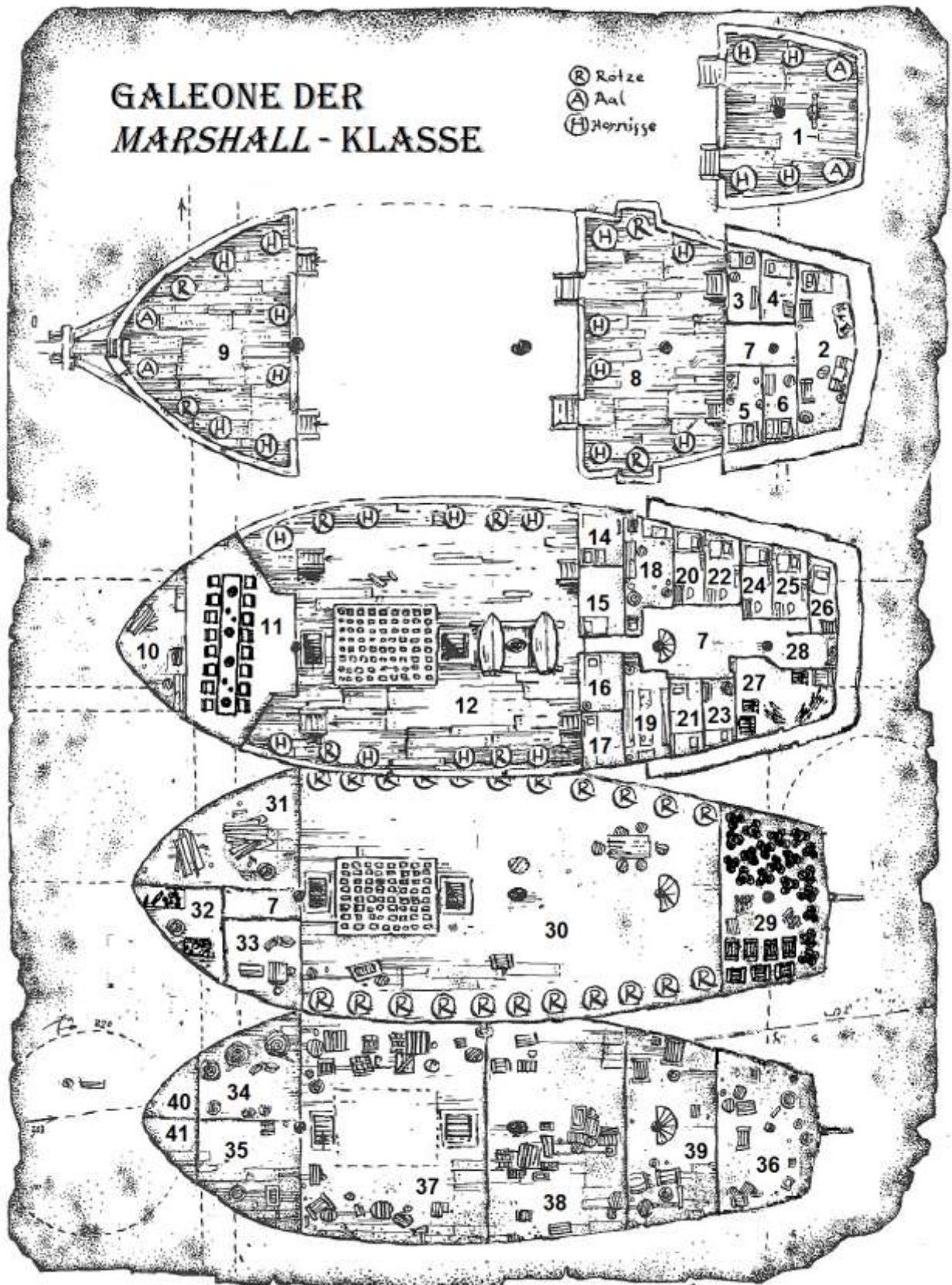
- SR = Schwere Rotze
- MR = Mittlere Rotze
- LR = Leichte Rotze
- DR = experimentelle Dreifachrotze
- LA = Leichter Aal
- SA = Schwerer Aal
- ho = Hornisse



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

GALEONE DER MARSHALL - KLASSE

Ⓜ Rotze
ⓐ Aal
Ⓜ Hornisse



1. Achterkastell	11. Offiziersmesse / Lazarett	30. Bombardendeck und Mannschaftsquartiere
2. kapitänskajüte	12. Hauptdeck	31. Schiffszimmermann
3. Unterkunft 1. Navigator	14. - 17. Unterkünfte Hauptleute und Geschützmeister	32. Bordschmiede
4. Unterkunft 2. Navigator	18. Unterkunft 1. Bordheiler	33. Segelmeister
5. Unterkunft 1. Schiffsmagier	19. Unterkunft 2. Bordheiler	34. Kabelgatt
6. Unterkunft 2. Schiffsmagier	20. - 26. Offiziersunterkünfte	35. + 36 Vorratsräume
7. Verbindungsgänge	27. Waffenkammer	37. - 39. Frachträume
8. Hüttendeck	28. Schiffskapelle	40. + 41. Arrestzellen
9. Vorderkastell	29. Munitionslager	
10. Kombüse		

SCHIVONE SEEDLER VON GRANGOR

EIN RUNDGANG (1/2)

Das Oberdeck besteht aus dem Vordeck vorne im Bug, dem das Vorderkastell folgt; dem offenen Mitteldeck und dem Heckaufbau, in dem sich ab dem Hauptmast die Passagierkabinen und die Messe der wohlhabenden Reisegäste befinden. Auf dem Vordeck ragt der große Bugspriet mit seinen Sprietsegeln weit über den Bug heraus. Dann folgen an Back- und Steuerbord die so genannten „Buggärten“, einfache Löcher in der Reling, die die Funktion des Abortes haben. Die Buggärten, backbord für Männer, steuerbord für Frauen, sind durch einen schritthohen Leinenvorhang abgetrennt. Dahinter folgen die beiden Niedergänge zu den Quartieren der Matrosen. Das Vorderkastell ist ein von Bug zu Heck offener Aufbau. An jeder Bordseite steht, durch das Kastell geschützt, eine der 400er Rotzen. Fast schon am Mitteldeck ragt der Fockmast durch das Vorderkastell hindurch. Zum Mitteldeck hin folgt ein treppenartiger Aufbau welcher auf die Vordertrutz führt. Auf dem Mitteldeck erledigen alle Schiffshandwerker ihre tägliche Arbeit, hier spielt sich das Leben der Freiwachen ab und nicht zuletzt sind hier die große Ladeluke und die Halterungen für die Beiboote, je eine an Steuer- und Backbord. Die Ladeluke liegt mittig im Deck, so das um sie herum genug Platz zum Arbeiten ist und man auch am Hauptmast einen Flaschenzug anschlagen kann, um schweres und sperriges Ladegut sicher in den Schiffsrumpf zu laden. Nach achtern kommen dann die Niedergänge zum Zwischendeck, die Durchgänge zu den Kabinen der Passagiere und der breite Aufgang zum Achterdeck, dem Reich des Kapitäns. Im Heckaufbau sind die Unterkünfte der zahlungskräftigen Passagiere, die beiden sehr teuren Kabinen an der Backbordseite, die drei teuren Kabinen an der Steuerbordseite und die vier übrigen Kabinen, ohne Fenster, im mittleren Bereich des Schiffes. Zum Heck hin schließt sich ein großzügiger Aufenthaltsraum für Passagiere, die so genannte Passagiermesse, an. Zusätzlich sind an Back- und Steuerbord noch jeweils zwei 400er Rotzen in kleinen Kabinen montiert.

Das Achterdeck besteht im Bugbereich aus der Vordertrutz und dann ab dem Hauptmast aus dem eigentlichen Achterdeck, bis es zum Heck hin an der Kapitänskajüte endet. Die kleine Vordertrutz bietet an Steuerbord Platz für einen schweren Aal, das Jagdgeschütz des Schiffes. Hier sammeln sich in den Freiwachen oft die Maate, denen der Zugang zum Achterdeck verwehrt ist. Im Kampf bietet das Vorderkastell einen hervorragenden Platz für die Bogenschützen der Seesöldner. Das eigentliche Achterdeck, der Bereich des Kapitäns, erstreckt sich vom Hauptmast bis zum Besanmast, an den sich die geräumige Kajüte des Kapitäns anschließt. Es ist bis auf die beiden Aufgänge zur Achtertrutz und das Steuerrad fast schon leer und geräumig. Von hier aus wird das Schiff kommandiert und geführt. Und hier parlieren die wohlhabenden Reisenden im Gespräche auf und ab, weit weg von den einfachen Seeleuten. Die Kapitänskajüte umfasst die Kartenkammer, einen Schlafrum, einen Essraum und den Salon mit seiner Heckgalerie. Bei dieser Größe kann man es keinem Kapitän verdenken, der nicht ein Haus auf dem Lande sein eigen nennt, sondern ausschließlich an Bord seines Schiffes lebt.

SCHIVONE SEEDLER VON GRANGOR

EIN RUNDGANG (2/2)

Die Achtertrutz ist der hintere Gefechtsturm eines Schiffes. Hier steht die schwere Rotze, mit der unliebsame Verfolger auf Distanz gehalten werden, und von hier aus senden die Schützen der Seesöldner ihre tödlichen Pfeile in die feindlichen Reihen. Im normalen Schiffsalltag sind hier höchstens der Kapitän und ausgewählte adlige Reisende zu sehen. Allen anderen, mit Ausnahme der Seesöldner – zum Waffendrill – ist der Zugang zur Achtertrutz verwehrt.

Das Zwischendeck, das erste Deck über der Wasserlinie, ist der Unterbringung der Besatzung gewidmet. Im vorderen Teil, dem Bugraum, leben die einfachen Matrosen und Seesoldaten in ihren Hängematten. Im mittleren Teil vor dem Hauptmast leben die Schützen und die Maate des Schiffes. Ab dem Hauptmast folgen dann die Unterkünfte und Werkstätten der Deckoffiziere und der Spezialisten so wie Kombüse, Waffenkammer, Tresor und Vorratsraum. Hinter dem Besanmast schließlich folgen die Quartiere der Offiziere und die Offiziersmesse. Den einfachen Matrosen und Seesoldaten ist es nicht gestattet den hinteren Teil des Decks ohne Aufforderung zu betreten. Wenn sie an Deck wollen müssen sie die Leitern in den Luken des Bugraumes nutzen. Einzig die Maate, Deckoffiziere und Offiziere nutzen die Treppen der Aufgänge. Der Tresorraum ist wie auf den meisten Schiffen die einen solchen haben stets abgeschlossen, einen Schlüssel haben nur der Zahlmeister und der Kapitän. Tag und Nacht wacht ein Posten der Seesoldaten vor der verschlossenen Türe.

Das Unterdeck, das als Laderaum genutzt wird, liegt, wie die Bilge, unterhalb der Wasserlinie. Es ist ein von Bug bis Heck durchgängiges Deck mit einer Höhe von über zwei Schritt. Unterteilt wird es nur von den Streben und Spanten der Schiffskonstruktion. Vor dem Vormast sind zwei kleine Ladeluken, und vor dem Hauptmast ist die Große. Wenn das Schiff beladen wird, lassen die Seeleute einen Raum von etwa zwanzig Fingern zu jeder Bordwand frei, den so genannten „Zimmermannsgang“. Durch diesen Gang kann der Schiffszimmermann auch auf See Schäden an der Bordwand beheben, die durch ein Unwetter oder feindliche Angriffe entstanden sind. Wenn ein Hafen verlassen wird, werden die Luken verschlossen (verschalkt), so dass bis zum nächsten Hafen Niemand in den Laderaum gelangen kann, um etwas zu stehlen. Einzige Ausnahme ist das tägliche Auspumpen der Bilge, bei dem aber immer ein Seeoffizier und ein Unteroffizier der Seesöldner anwesend sind.

Die Bilge ist das unterste Deck des Schiffes und liegt unterhalb der Wasserlinie direkt über dem Kiel. An für sich wird die vom Bug zum Heck durchlaufende Bilge nicht als Deck gezählt, da man ihren Platz nicht nutzen kann. In ihr werden Steine als Ballast geladen um die Segeleigenschaften des Schiffes zu verbessern. Zudem sammelt sich das eindringende Wasser hier unten, so dass es hier immer feucht, wenn nicht sogar nass, ist und muffig riecht. Zwar wird die Bilge regelmäßig zwei mal am Tag leergepumpt, doch mehr als wasserdicht verpacktes Schmuggelgut und Ballast kann man in diesem kaum einen Schritt Höhe messenden Deck nicht unterbringen

SCHIFF VON STOLZ VON SEWERIEN

Achterdeck, Vordertrutz, Achtertrutz



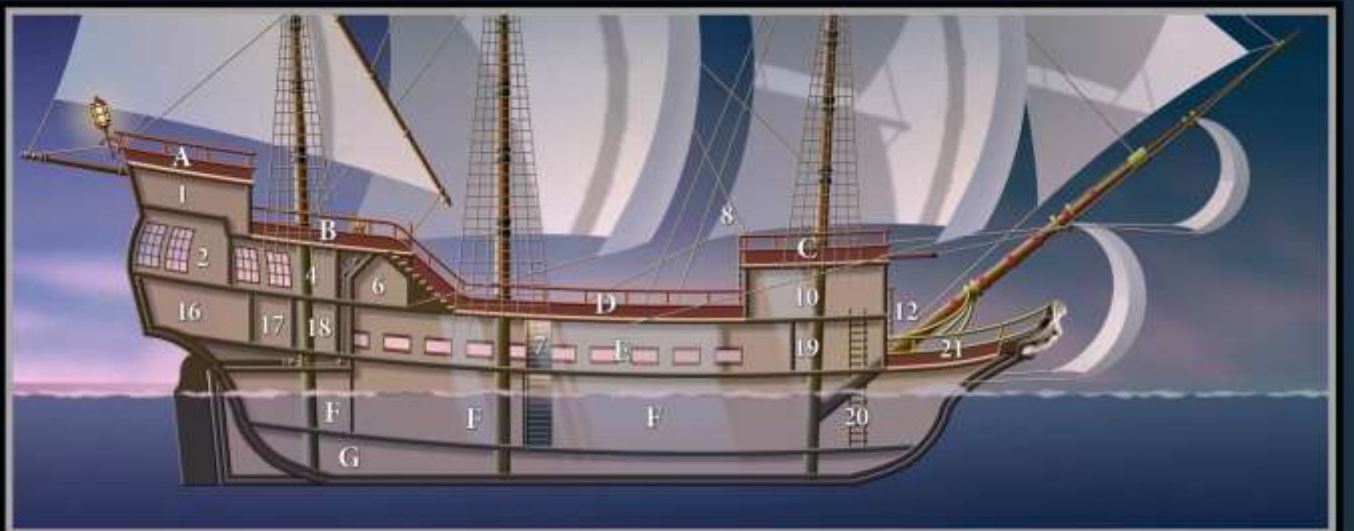
Hauptdeck



Kampfdeck



Frachträume und Bilge
nicht in Draufsicht



A. Achtertrutz	1. Achterdeck-Lagerraum	9. Waffenkammer	17. Schiffslazarett
B. Achterdeck	2. Kapitänskajüte	10. Seesoldatenquartiere	18. Munitionslager
C. Vordertrutz	3. Lager des Kapitäns	11. Offiziersquartiere	19. Schiffszimmermann
D. Hauptdeck	4. Offiziersmesse	12. Leiter Kampfdeck/Vorderdeck	20. Leiter Frachträume/
E. Kampfdeck	5. Kajüte des Navigators	13. Kombüse	Kampfdeck/
F. Frachträume	6. Kommando-/Kartenraum	14. Arrestzelle	Schiffszimmermann/
G. Bilge	7. Treppe Kampf-/Hauptdeck	15. Schiffskapelle	Seesoldatenquartiere
	8. Leiter Hauptdeck/Vorderdeck	16. Vorräte	21. Galion

SCHIVONE STOLZ VON SEWERIEN

EIN RUNDGANG (1/2)

Das Oberdeck ist das erste offene, nicht durchgehende Deck des Schiffs. Es besteht aus dem Vordeck vorne im Bug, dem das Vorderkastell folgt; dem offenen Mitteldeck - dem so genannten Marktplatz - und dem Heckaufbau, in dem sich ab dem Hauptmast das obere Geschützdeck mit den schweren Rotzen und die Passagierkabinen der wohlhabenden Reisegäste, die aber in der Regel als Lagerräume genutzt werden, befinden. Auf dem Vordeck ragt der große Bugspriet mit seinen Sprietseglern weit über den Bug heraus. Dann folgen an Back- und Steuerbord die so genannten „Buggärten“, einfache Löcher in der Reling, die die Funktion des Abortes haben. Die Buggärten, backbord für Männer, steuerbord für Frauen, sind durch einen schritthohen Leinenvorhang abgetrennt. Das Vorderkastell ist ein von Bug zu Heck offener Aufbau. An jeder Bordseite steht, durch das Kastell geschützt, eine der schweren Rotzen. Fast schon am Mitteldeck ragt der Fockmast durch das Vorderkastell hindurch. Zum Mitteldeck hin folgen zwei Leitern welche auf die Vordertrutz führen. Das Mitteldeck ist das wichtigste offene Deck des Schiffes. Hier erledigen alle Schiffshandwerker ihre tägliche Arbeit, hier spielt sich das Leben der Freiwachen ab und nicht zuletzt ist hier die große Ladeluke. Die Ladeluke liegt mittig im Deck, so das um sie herum genug Platz zum Arbeiten ist und man auch am Hauptmast einen Flaschenzug anschlagen kann, um schweres und sperriges Ladegut sicher in den Schiffsrumpf zu laden. Nach achtern kommen dann die Aufgänge zum Achterdeck, dem Reich des Kapitäns. Im Heckaufbau sind die Unterkünfte der zahlungskräftigen Passagiere und die schweren Rotzen untergebracht.

Das Achterdeck ist nur noch ein halbes Deck. Es besteht im Bugbereich aus der Vordertrutz und dann ab dem Hauptmast aus dem eigentlichen Achterdeck, bis es zum Heck hin an der Kapitänskajüte endet. Die kleine Vordertrutz bietet Platz für einen schweren Aal, das Jagdgeschütz des Schiffes. Hier sammeln sich in den Freiwachen oft die Maate, denen der Zugang zum Achterdeck verwehrt ist. Im Kampf bietet das Vorderkastell einen hervorragenden Platz für die Bogenschützen der Seesöldner. Das eigentliche Achterdeck, der Bereich des Kapitäns, erstreckt sich vom Hauptmast bis zum Besanmast, an den sich die geräumige Kajüte des Kapitäns anschließt. Es ist bis auf die beiden Aufgänge zur Achtertrutz und das Steuerrad fast schon leer und geräumig. Von hier aus wird das Schiff kommandiert und geführt. Und hier parlieren die wohlhabenden Reisenden im Gespräche auf und ab, weit weg von den einfachen Seeleuten. Die Kapitänskajüte ist der größte abgeschiedene Raum auf dem Schiff. Sie umfasst die Kartenkammer, einen Schlafrum und den Salon mit seiner Heckgalerie. Bei dieser Größe kann man es keinem Kapitän verdenken, der nicht ein Haus auf dem Lande sein eigen nennt, sondern ausschließlich an Bord seines Schiffes lebt. Für viele ist auch eine Einladung in die Kapitänskajüte zu einem Abendessen eine hohe Ehre.

Die Achtertrutz ist der hintere Gefechtsturm des Schiffes. Hier ist ein schwerer Aal montiert, mit dem unliebsame Verfolger auf Distanz gehalten werden können, und von hier aus senden die Schützen der Seesöldner ihre tödlichen Pfeile in die feindlichen Reihen. Im normalen Schiffsalltag sind hier höchstens der Kapitän und seine Offiziere zu sehen. Allen anderen, mit Ausnahme der Seesöldner – zum Waffendrill – ist der Zugang zur Achtertrutz verwehrt.

SCHIVONE STOLZ VON SEWERIEN

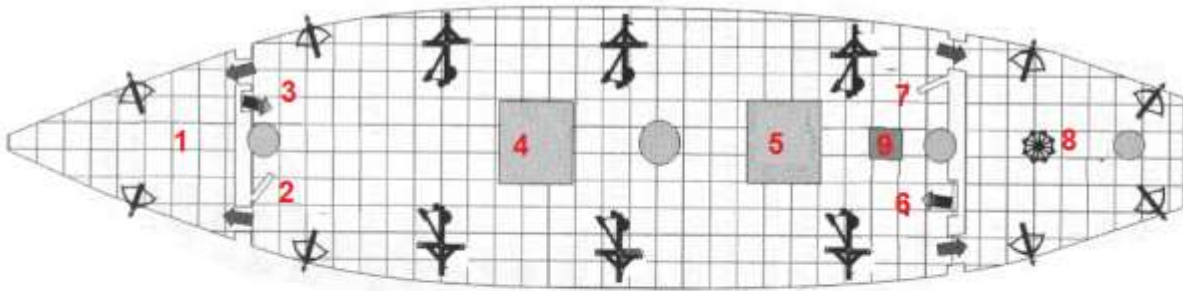
EIN RUNDGANG (2/2)

Das Zwischendeck, das erste Deck über der Wasserlinie, ist das erste Geschützdeck des Schiffes und der Platz der Maaten, Decksoffiziere und Offiziere. Am Bug befindet sich ein Lagerraum, in welchem der tägliche Schiffsbedarf gelagert wird. Vom Vormast bis zum Besanmast folgen Quartiere und Werkstätten der Maate und Decksoffiziere. Hinter dem Besanmast schließlich folgen die Quartiere der Offiziere und die Offiziers-messe. Und hier auf dem Zwischendeck beginnt auch die strikte Schiffshierarchie. Den einfachen Matrosen und Seesoldaten ist es nicht gestattet den hinteren Teil des Decks ohne Aufforderung zu betreten. Weiterhin betritt kein Seemann ohne Aufforderung eine fremde Messe. Selbst der Kapitän ist nur ein Gast in der Offiziersmesse seines Schiffes. Allerdings hat man auch noch nie gehört, das jemand dem Kapitän den Zutritt verweigert hat. Eine Besonderheit stellt auch der Tresorraum da. Hier werden die Schiffskasse, wertvolle Gegenstände und der Rum gelagert. Deshalb wird dieser Raum auch oft als „Rumlast“ bezeichnet. Nur der Kapitän und der Zahlmeister haben einen Schlüssel zu diesem Raum und Tag und Nacht wacht ein Posten der Seesoldaten vor der verschlossenen Türe.

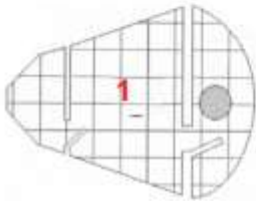
Das Unterdeck, das als Laderaum und Quartier für die einfachen Seeleute genutzt wird, liegt, wie die Bilge, unterhalb der Wasserlinie. Es ist ein Deck mit einer Höhe von annähernd zwei Schritt. Unterteilt wird es durch Zwischenwände, um die Matrosen, Geschützbedienungen, Seesoldaten und den Laderaum voneinander zu trennen. Vor dem Hauptmast befindet sich die große Ladeluke. Wenn das Schiff beladen wird, lassen die Seeleute einen Raum von etwa zwanzig Fingern zu jeder Bordwand frei, den so genannten „Zimmermannsgang“. Durch diesen Gang kann der Schiffszimmermann auch auf See Schäden an der Bordwand beheben, die durch ein Unwetter oder feindliche Angriffe entstanden sind. Wenn ein Hafen verlassen wird, werden die Luken verschlossen (verschalkt), so dass bis zum nächsten Hafen Niemand in den Laderaum gelangen kann, um etwas zu stehlen. Einzige Ausnahme ist das tägliche Auspumpen der Bilge, bei dem aber immer ein Seeoffizier und ein Unteroffizier der Seesöldner anwesend sind.

Die Bilge ist das unterste Deck des Schiffes und liegt unterhalb der Wasserlinie direkt über dem Kiel. An für sich wird die vom Bug zum Heck durchlaufende Bilge nicht als Deck gezählt, da man ihren Platz nicht nutzen kann. In ihr werden Steine als Ballast geladen um die Segeleigenschaften des Schiffes zu verbessern. Zudem sammelt sich das eindringende Wasser hier unten, so dass es hier immer feucht, wenn nicht sogar nass, ist und muffig riecht. Zwar wird die Bilge regelmäßig, zwei mal am Tag leergepumpt, doch mehr als wasserdicht verpacktes Schmuggelgut und Ballast kann man in diesem kaum einen Schritt Höhe messenden Deck nicht unterbringen.

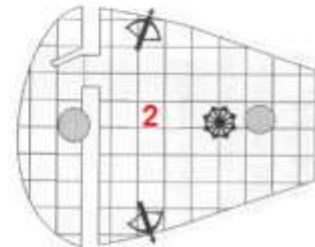
SCHIVONE AIFINGLA



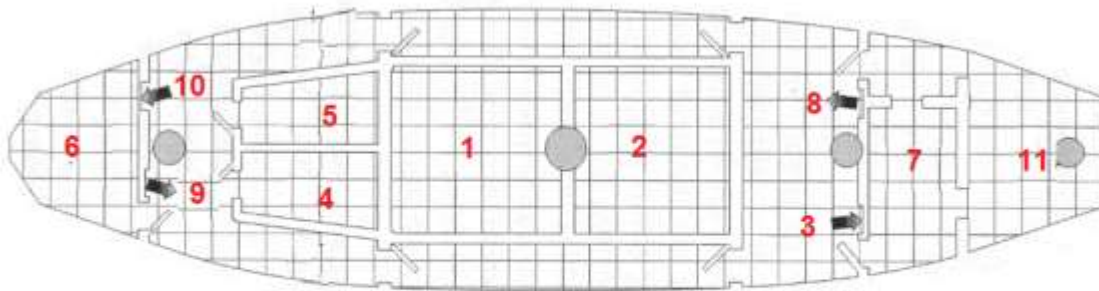
- 1) Bugaufbau 2) Tür zur Kapitänskajüte 3) + 6) Treppen nach unten 4) + 5) Ladeluken
7) Tür zum Ruderhaus 8) Heckaufbau 9) Falltür nach unten



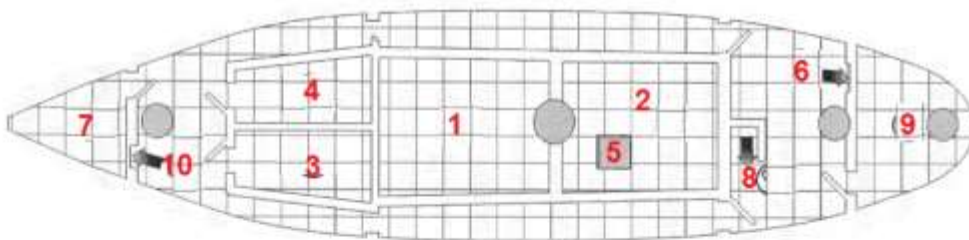
1) Kapitänskajüte



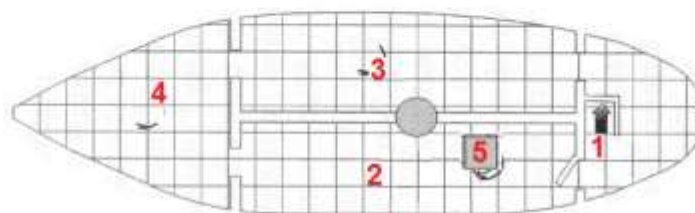
2) Ruderhaus



- 1) + 2) Laderäume 3) + 10) Treppe nach oben 4) Kabine des Geschützmeisters
5) Kabine des Navigators 6) Mannschaftsquartier 7) Kombüse und Vorratslager
8) + 9) Treppe nach unten 11) Schiffsmesse

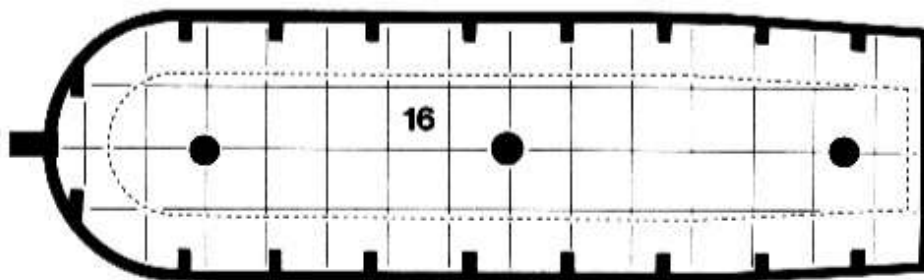
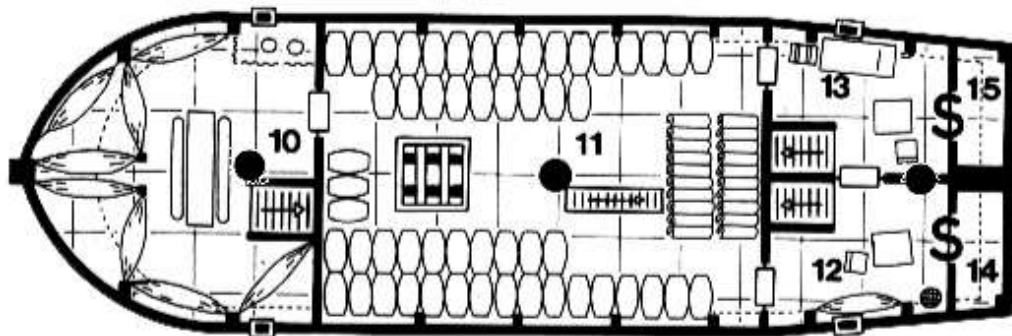
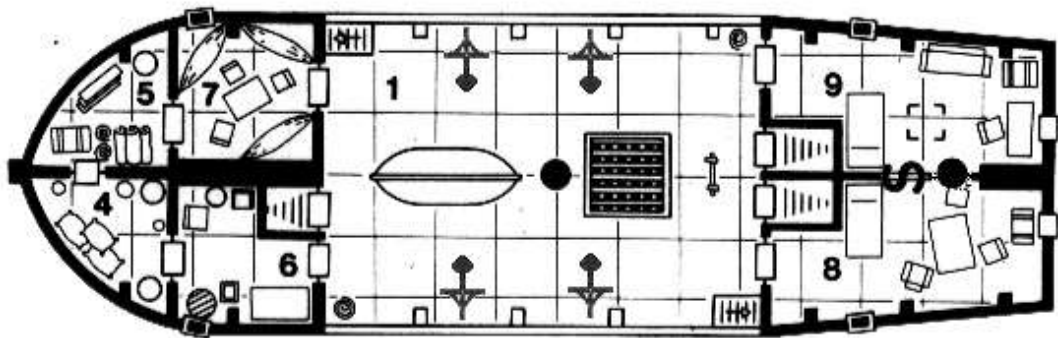
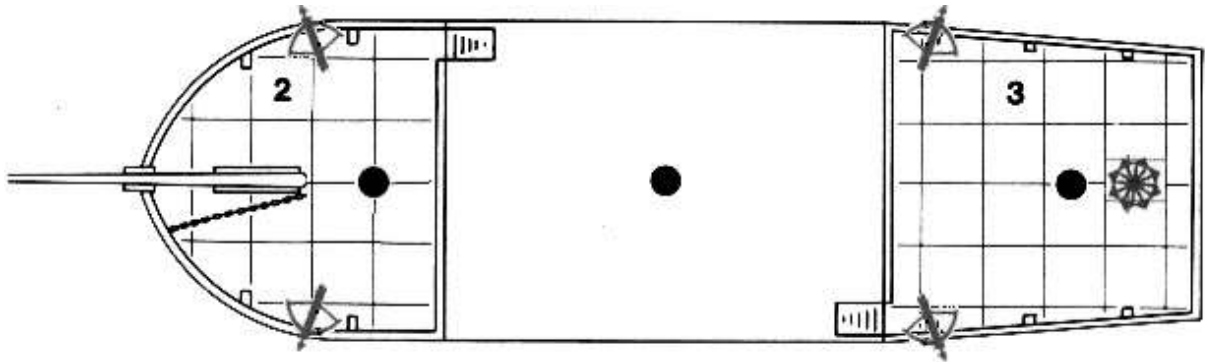


- 1) + 2) Lagerräume 3) Offizierskabine 4) Geschützmannschaften 5) Falltür
6) + 10) Treppe nach oben 7) + 9) Mannschaftsquartiere 8) Treppe nach unten



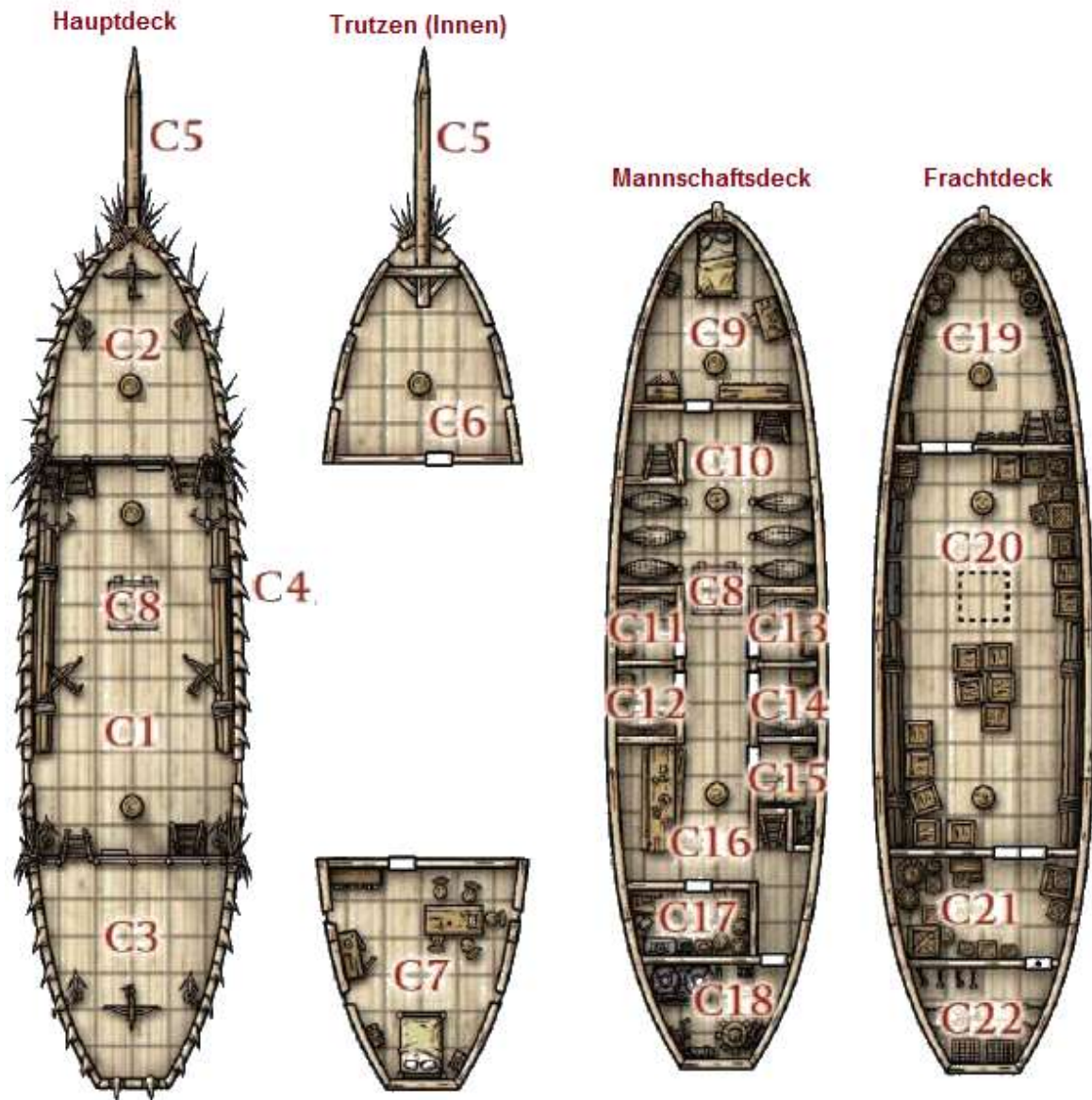
- 1) Treppe nach oben 2) - 4) Mannschaftsquartiere 5) Falltür zur Bilge

SCHIVONE SEEGEIST



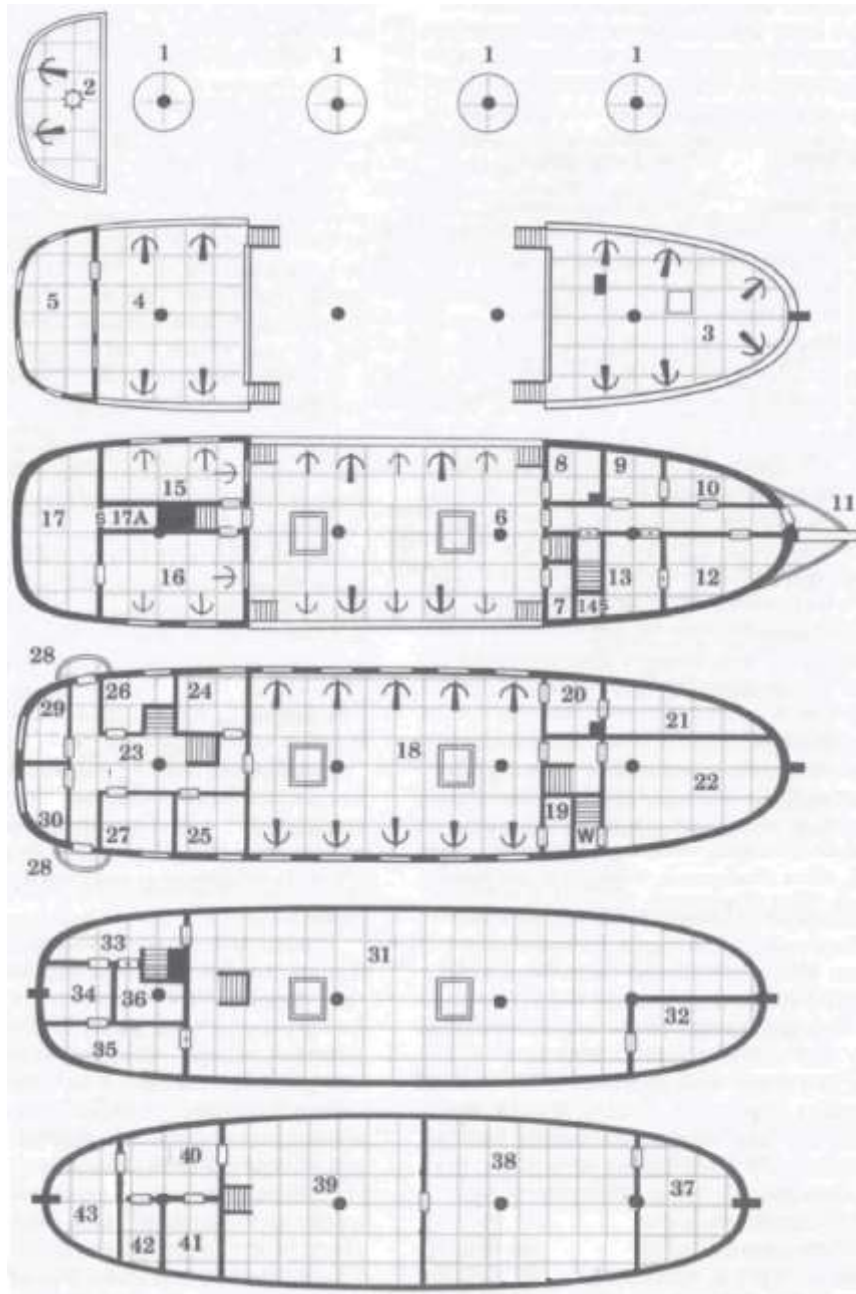
1) Hauptdeck	2) Vorderkastell	3) Achterkastell	4) Vorräte
5) Kabelgatt	6) Kombüse	7) Quartiere der Seesoldaten	8) Kabine des Schiffsmagiers
9) Kapitänskajüte	10) Mannschaftsquartier	11) Frachtraum	12) Seeoffizierskabine
13) Kabine des Navigators	14) geheime Gefängniszelle	15) geheimes Lager	16) Bilge

SCHIVONE EROBERER



C1) Hauptdeck	C2) Vorderkastell	C3) Achterkastell
C4) Zinnenwehr	C5) Bugsprit	C6) Waffenkammer
C7) Kapitänskajüte	C8) Luke	C9) Navigator-Kajüte
C10) Mannschaftsquartier	C11) - C14) Offizierskabinen	
C15) Kabine des Schiffsmedicus & Bordapotheke		
C16) Mannschaftsquartier & Aufenthaltsbereich	C17) Kombüse	
C18) Vorräte	C19) Vorräte / Fracht	C20) Frachtraum
C21) Kabelgatt	C22) Brig (Schiffsgefängnis)	

SCHIVONE DAMA ROSA



1) Krähenester	2) Steuerruder	3) Vorderkastell
4) Achterkastell	5) Kartenraum	6) Hauptdeck
7) Waffenkammer	8) Munitionskammer	9) Schiffszimmerei
10) Bauholzvorräte	11) Schivon	12) Kabelgatt
13) Alkoholvorräte	14) Weinvorrat	15) Schiffsbibliothek
16) Offiziersmesse	17) Kapitänskajüte	17a) geheimer Lagerraum
18) Geschützdeck	19) Munitionskammer	20) Kombüse
21) Nahrungsvorräte	22) Seesoldatenquartier	23) Offizierssalon
24) Quartier des Schiffsmagiers	25) Quartier des Schiffsmedicus	28) Aborte
26) Gästequartier	27) Kajüte des Navigators	31) Mannschaftsquartier
29) Kajüte des Bordgeweihten	30) Schiffskapelle	36) Waffenkammer
32) Krankenzimmer	33) - 35) Offizierskabinen	40) Wachraum
37) vorderer Laderaum	38) + 39) Frachtraum	
41) + 42) Einzelzellen	43) Gemeinschaftszelle)	

SCHIVONE *GLÜCKSMAID*

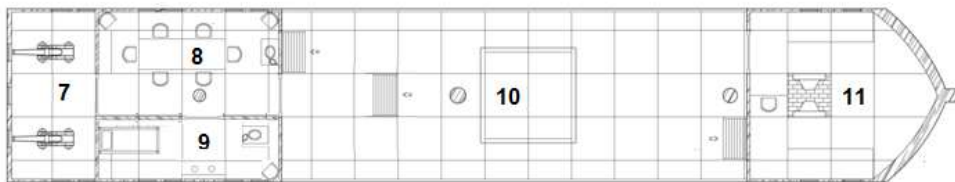
Kastell



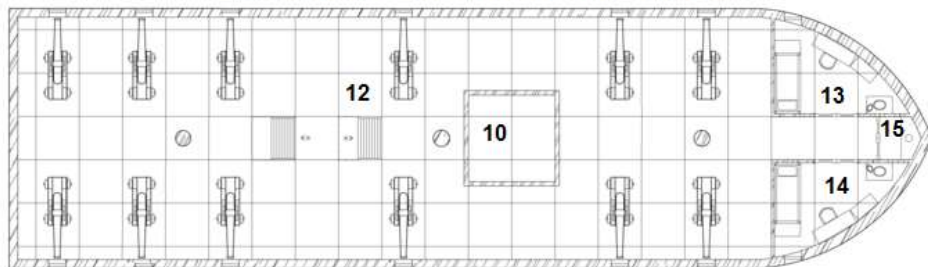
Oberdecks



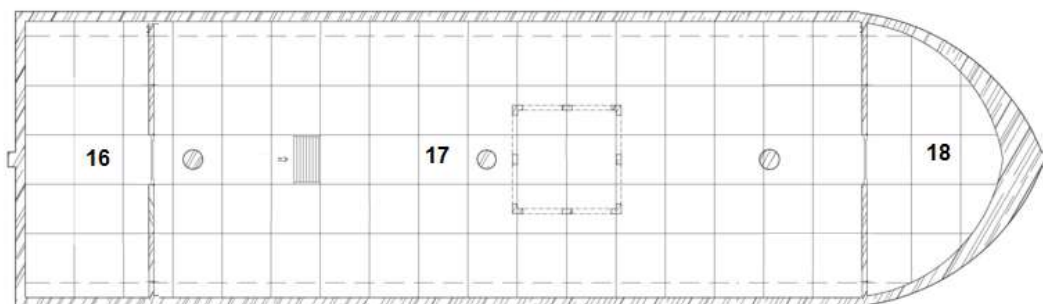
Hauptdeck



Geschütz-/Mannschaftsdeck

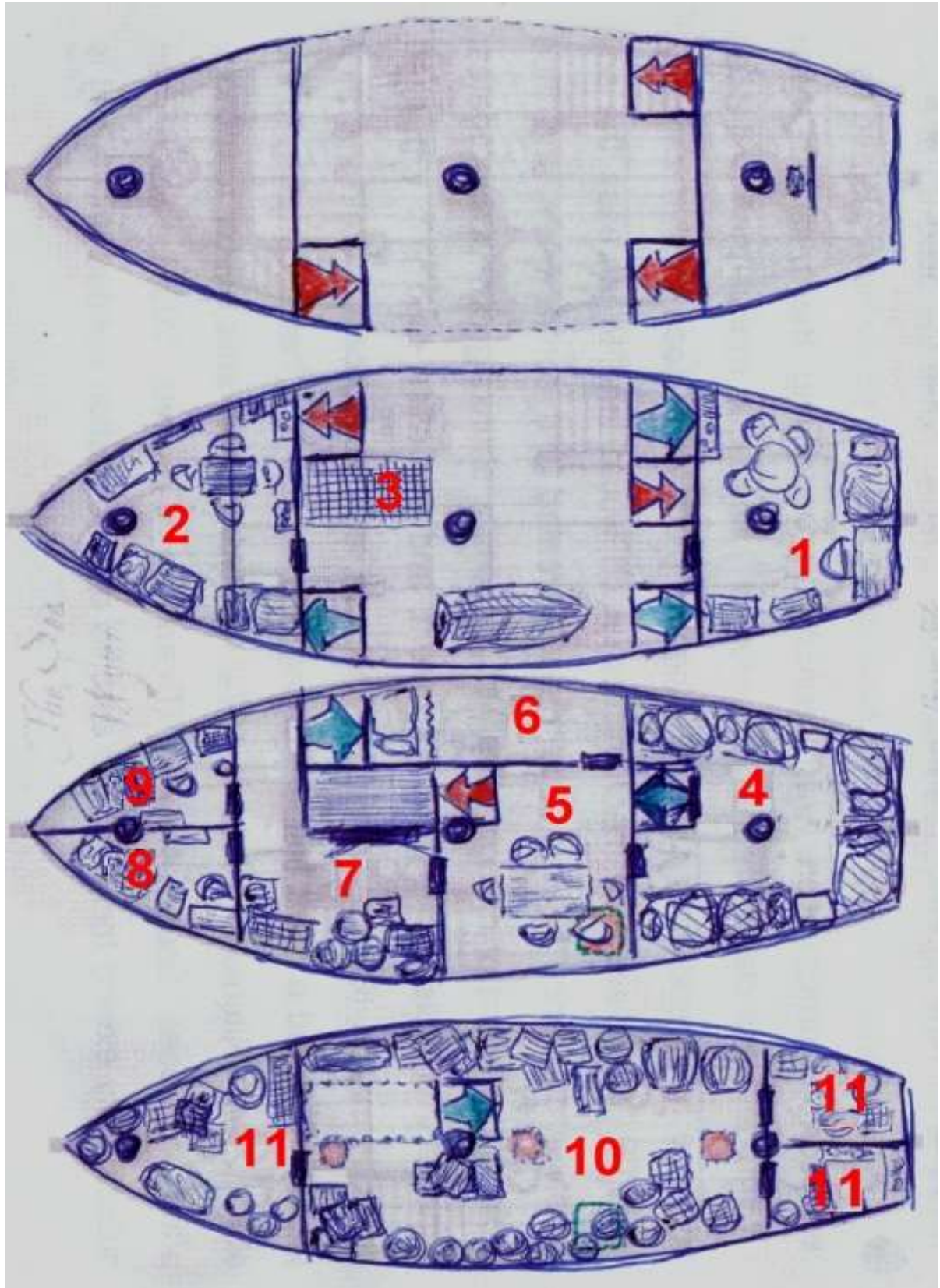


Frachtdeck



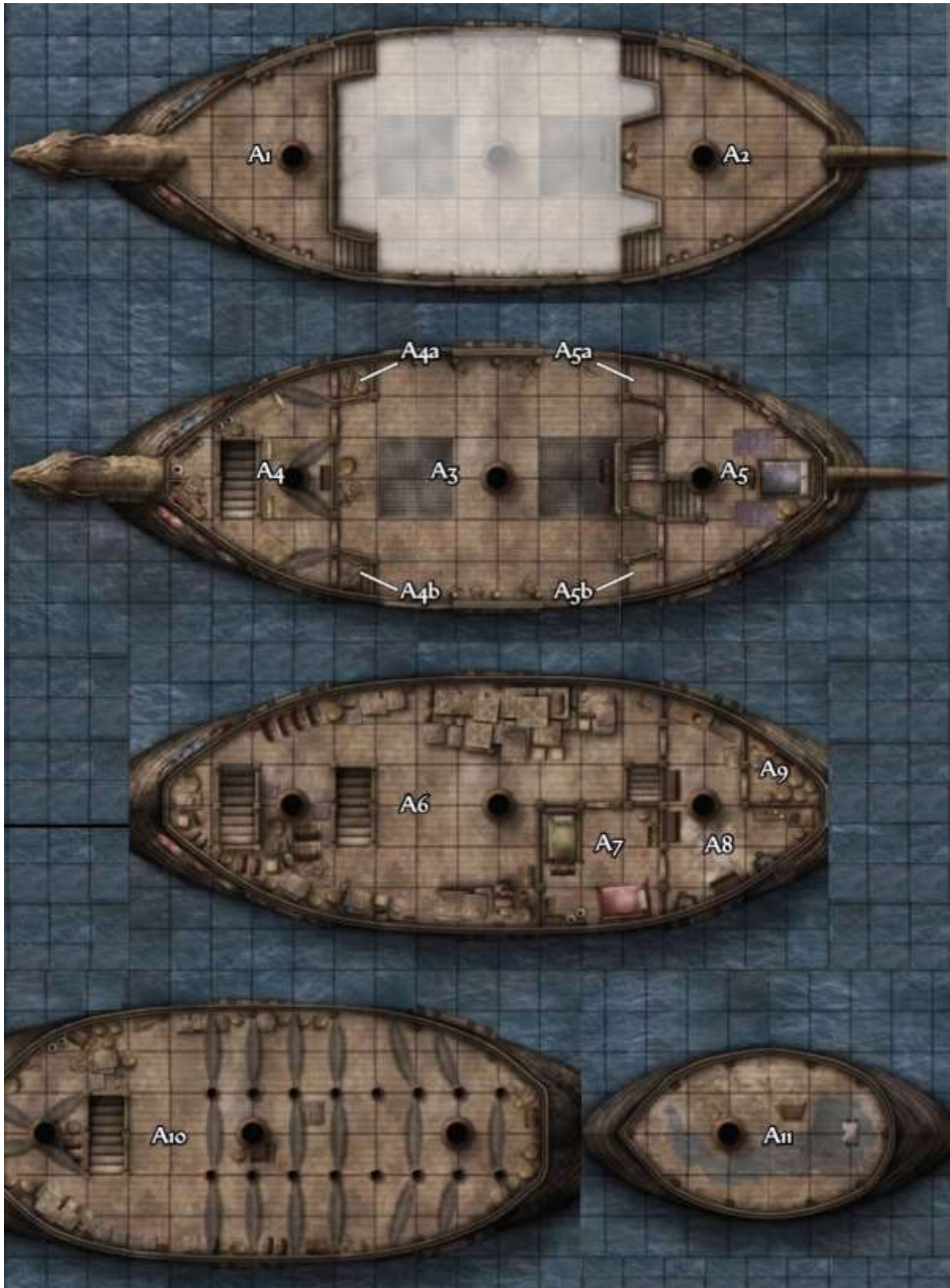
1) Achterkastell	2) Krähenest	3) Kapitänskajüte	4) Kartenraum
5) Achterdeck	6) Vorderkastell	7) hinterer Geschützraum	
8) Offiziersmesse	9) Kajüte des Navigators	10) Frachtluke	
11) Kombüse	12) Geschütz- & Mannschaftsdeck	13) + 14) Offizierskajüten	
15) Abort	16) Kabelgatt	17) Frachtraum	18) Waffenkammer

SCHIFFONE STURMDRACHE



1) Kapitänskajüte (Achterdeck)	2) 4er-Bugkajüte (Vordeck)	3) Ladeluke
4) 12er-Mannschaftskajüte	5) Mannschaftsraum	
6) Kombüse mit Kojen (Smutje und Schiffsjunge)	7) Lagerraum & Kabelgatt	
8) - 9) 2er-Offiziers-Kajüte	10) Hauptfrachtraum	
11) Verschliessbare Lagerräume		

SCHIFF VON WERMUT



A1) Vordertrutz	A2) Achterdeck	A3) Hauptdeck	A4) Offiziersquartier
A4a) Waffenkammer	A4b) Alchimiestube des Schiffsmedicus		
A5) Kapitänskajüte	A5a) Kabine Schiffsjunge/Kapitänssteward		
A5b) persönlicher Lagerraum des Kapitäns	A6) Hauptfrachtraum		
A7) Doppelkajüte von Koch und Steuermann	A8) Kombüse & Vorräte		
A9) Schiffsladen/ kleiner Frachtraum	A10) Mannschaftsquartier	A11) Bilge	

SCHIVONE WERMUT - EIN RUNDGANG

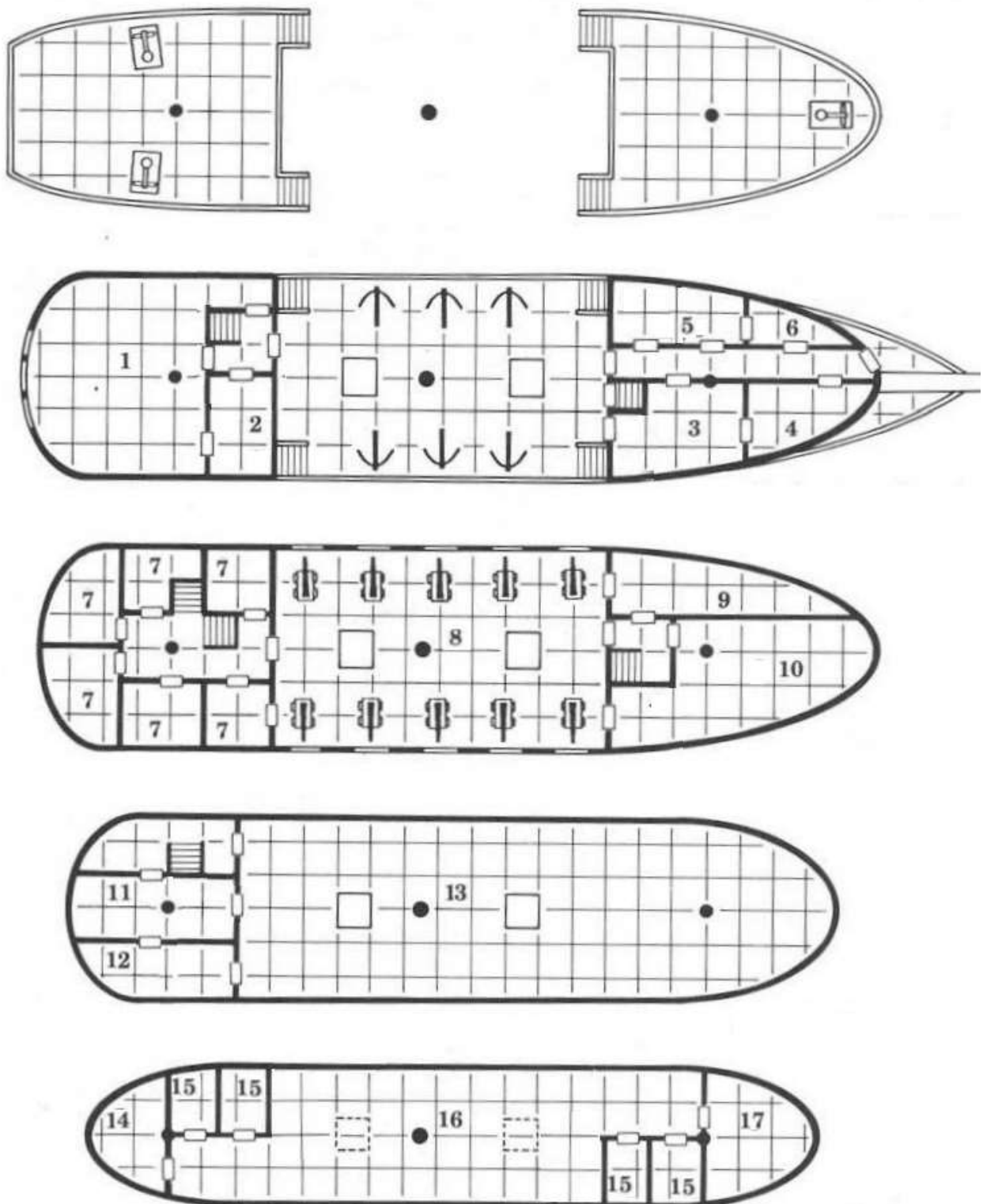
Während die Vordertrutz ungefähr 3 Schritt höher liegt als das Hauptdeck liegt die Achtertrutz etwa 4,5 Schritt höher. Auf der Achtertrutz ist das mit Silbernen Einlegearbeiten geschmückte Steuerrad dessen Griffe geschnitzt sind um Krakenköpfen zu ähneln. Zudem hängt an der Seite des hintersten Masten ein Eisenkäfig in dem sich die skelettiierten Überreste eines Piraten befinden der einst das Schiff angriff.

Auf dem Hauptdeck ist neben den beiden hölzernen Gitter-Ladeluken noch ein großer, Eisenverstärkter Holzkasten gerade unterhalb der Brücke. Diese Kiste wird verwendet um Matrosen zu bestrafen indem Sie in die Kiste gesteckt werden die sodann abgeschlossen wird. Zudem gibt es noch ein kleines Beiboot mit zwei Rudersätzen an Deck. Das Offiziersquartier im Bug des Schiffes beinhaltet neben den Hängematten noch die abschließbaren Seekisten in denen die Offiziere Ihre persönliche Habe verstauen können. Die Waffenkammer ist bis in die letzte Ecke mit gut gefüllten Kisten und Waffenregalen voll gestellt. Hier finden sich 20 Streitkolben, 12 schwere Armbrüste, 20 Entermesser, 12 Speere sowie 50 Speere für die Aale, 500 Bolzen für die Hornissen und 70 Geschosse für die Rotzen. Zudem finden sich hier in Kisten noch 4 Kürasse, 4 Kettenhemden und 4 Rundschilder. Das Laboratorium des Schiffsmedicus wirkt voll gestopft mit Tiegelchen, Kräuterbüscheln und sorgfältig befestigten Alchimistischen Geräten. Im Heck hingegen ist die Kapitänskajüte reich geschmückt. Die Wände sind mit komplizierten Holzschnitzereien von Kraken und Walfischen bedeckt. Ein Quartett von Bullaugen läßt Licht in die Kabine. Das Bett kann als Navigations- oder Esstisch mitbenutzt werden wenn die Matratze aufgewickelt wird. Zwei kostbare Teppiche liegen zu beiden Seiten des Bettes. Die Kabine des Schiffsjungen hingegen ist bis auf ein kleines Bett leer und wirkt kahl. Dem gegenüber liegt der mit guten Zwergenschlösser gesicherte persönliche Lagerraum des Kapitäns. Darin befinden sich Münzen, Juwelen und anderen Schätze im Gesamtwert von rund 1000 Dukaten. Der Laderaum im Frachtdeck beinhaltet neben üblicher Fracht auch eine zerlegte Rotze als Reserve. Davon abgesehen gibt es hier noch drei Räume. Der erste ist die gemeinsame Kajüte vom Smutje und vom Steuermann. Außer zwei Betten und zwei Seekisten findet sich nichts in diesem Raum. Daran anschließend kommt die Kombüse. Die chaotische Küche besteht aus zwei Holzarbeitstischen, mehreren Holzküchenschränke und zwei kleine Öfen sowie eigentlich jedes vorstellbare Kochwerkzeug und eine Furchterregende Reihe von Fleischhackmessern. Einige Hühner und drei Ziegen wandern frei überall im Raum herum. Dazu kommen noch eine Reihe von Gewürzen, zwei Fässer mit Regenwasser, zwei Krüge Rum, Schiffszwieback und gesalzenes Rindfleisch, ein Faß Sauerkraut und ein paar Gemüsepflanzen. Der letzte Raum ist eine voll gestopften Vorratskammer die mit einem stabilen Schloß gesichert ist. Hierbei handelt es sich um eine Art inoffizielles Geschäft an Bord der Wermut. So manches Beutestück findet seinen Weg hier hinein und kann vom Steuermann (der den Laden betreibt) gekauft werden - ebenso wie die Mannschaft hier Sachen verkaufen kann. Schließlich ist die Wermut ein Piratenschiff und alles hat seinen Preis.

Im Mannschaftsdeck stützen Sechzehn Säulen das Deck darüber . Hier sind zwischen den Wänden und den Säulen die Hängematten der Besatzung aufgespannt. An den Wänden sind verschließbare Seekisten. Jedes Mitglied der Mannschaft hat hier eine eigene Kiste.

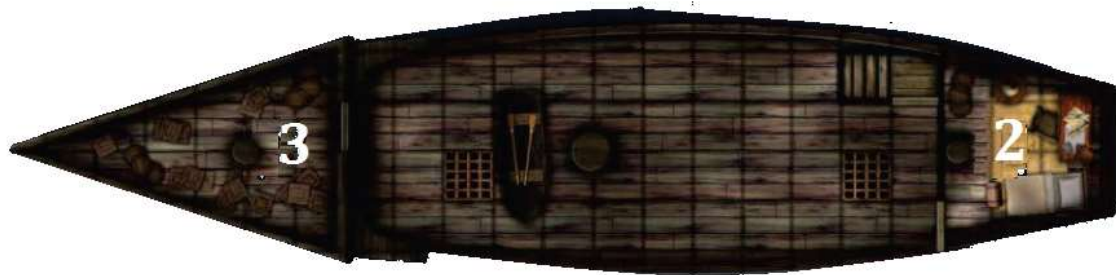
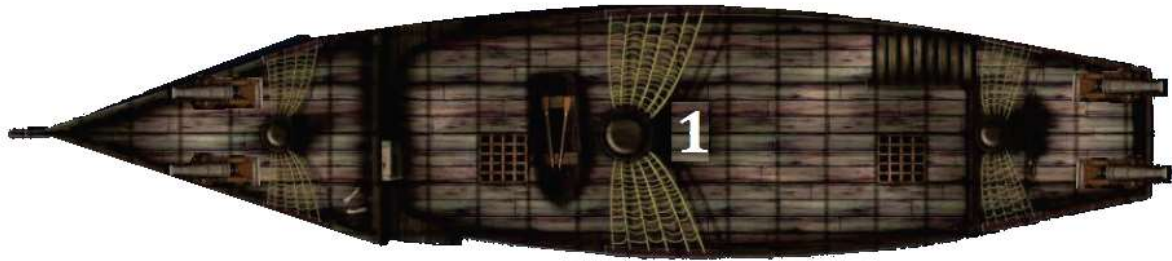
Das niedrigste Deck des Schiffes, die Kielräume, sind ein stinkender, feuchter Platz mit dicken Spinnweben brackigem Wasser, das miserabel stinkt. Die Kielräume dienen auch als das Gefängnis des Schiffes mit sechs Paaren solider Handschellen.

SCHIFFONE HIMMELSWÄCHTER



1) Kapitänskajüte	2) Kartenraum	3) Navigatorquartier
4) Krankenzimmer	5) Schiffsmedicus	6) Waffenkammer
7) Offiziersquartiere	8) Geschützdeck	9) Munitionskammer
10) Soldatenquartiere	11) Kombüse	12) Schiffsmesse
13) Mannschaftsquartier	14) Vorräte	15) Zellen
16) Frachtraum	17) Kabelgatt	

SCHIVONE TÄNZELNDER PRINZ



1) Hauptdeck

2) Kapitänskajüte

3) Vorräte

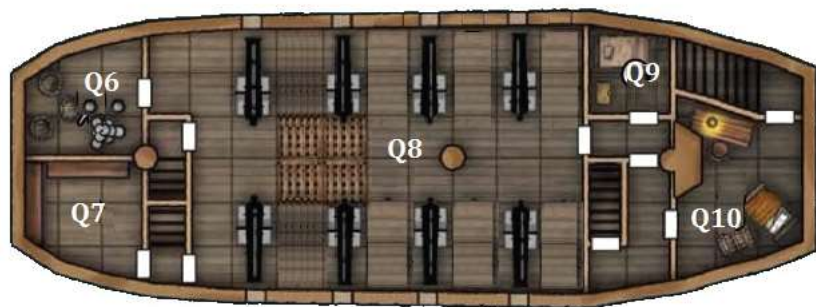
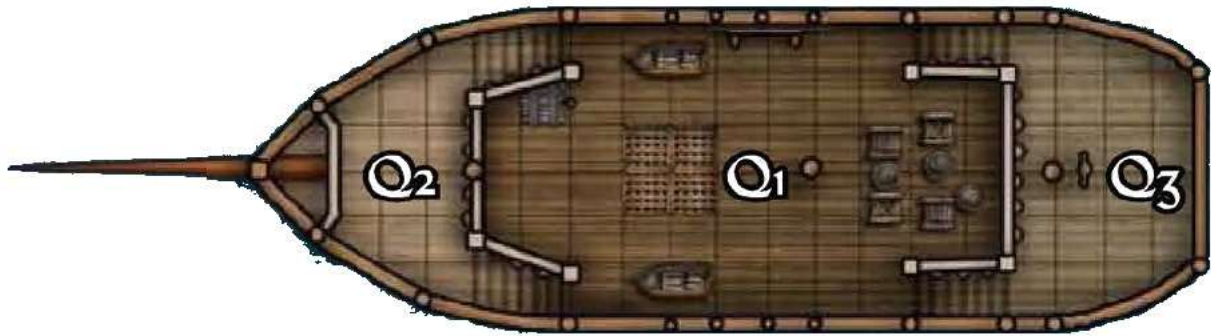
4) Geschützdeck

5) Kajüte des Navigators

6) Mannschaftsquartier

7) Frachtdeck

SCHIFFONE SCHNÖDER MAMMON



Q1) Hauptdeck	Q2) Vordertrutz	Q3) Achterdeck
Q4a) + Q4b) Offiziersquartiere	Q5) Kapitänskajüte	
Q6) Munitionskammer	Q7) Waffenkammer	Q8) Geschützdeck
Q9) Gästekabine	Q10) Kajüte des ersten Offiziers	
Q11) Kabelgatt	Q12) Frachtraum und Mannschaftsquartier	
Q13) Kombüse	Q14) Vorratsraum	Q15) Bilge

SCHIVONE SCHNÖDER MAMMON - EIN RUNDGANG

Der Großmast erhebt sich über dem Zentrum des Hauptdecks, der mit einem befestigten Krähenneest in 18 Schritt Höhe gekrönt ist. Eine 3 Rechtschritt große Luke vor dem Hauptmast stellt den Zugang zum Geschützdeck zur Verfügung. Zwei Treppen vorne führen zum Vorderdeck; eine Luke im Deck neben der Steuerbordtreppe führt nach unten während zwei Türen zu den Offiziersquartieren führen. Achtern steigen noch zwei Treppen zum Achterdeck empor. Neben der Backbordtreppe führt eine Tür in die Kapitänskajüte.

Das Vorderdeck sitzt 3 Schritt über dem Hauptdeck und wird durch den Fockmast und dem Bugspriet sowie dem Klüversegel dominiert. Auch der Fockmast wird von einem Krähenneest 12 Schritt über dem Deck gekrönt. Das Achterdeck erhebt sich ebenfalls 3 Schritt über dem Hauptdeck. Der Havenisch getakelte Achtermast erhebt sich von diesem Deck. Hier ist das Ruder des Schiffes, ein poliertes tiefschwarzes Rad, das mit Gold und Elfenbein eingelegt ist. Auch das Heck weist goldene Verzierungen auf.

Unter dem Vorderdeck gelegen und sich auf das Hauptdeck öffnend, stellen die zwei Offiziersquartiere Verhältnismäßig Luxuriöse Räumlichkeiten dar.

Im Heck führt eine vergoldete Tür und dahinter ein Lila- und Goldfarbener Vorhang in die kostspielig eingerichtete Kapitänskajüte. Das Zimmer enthält einen großen Tisch mit Plüschsitzen die am Boden befestigt sind und hat vergoldete Lampen über polierten Regalen. Darüber hinaus sitzt ein großes, großzügiges Bett unter hohen Fenstern, die über das Wasser hinter dem Schiff heraussehen. Karten und Seefahrtbilder schmücken die Wände. Eine Tür auf der Backbordseite öffnet sich zu einer kleinen Treppe, die unten zur Kajüte des ersten Offiziers führt. Zudem führt eine Tür in den persönlichen Lagerraum des Kapitäns. Darin befindet sich auch eine Eiserne Geldkassette die die Lohnliste des Schiffes und die Bordkasse, gut 100 Dukaten in Silbermünzen, enthält.

Auf dem Geschützdeck stellt der vorbe Steuerbord gelegene Raum die Munitionskammer des Schiffes dar. In rund zwei Dutzend Kisten lagern hier die Kugeln für die Rotzen sowie die Bolzen für die Hornissen. Gegenüber liegt die Waffenkammer. Hier finden sich 20 Lederrüstungen, 20 Rundschilder und jeweils 20 Entermesser, Speere, Äxte und leichte Armbrüste sowie 200 Armbrustbolzen. Auf dem Geschützdeck selbst stehen die acht leichten Rotzen, vier auf jeder Seite hinter Stückpforten. Eine 3 Rechtschritt große Ladungsluke in der Mitte des Decks stellt Zugang zum Frachtdeck zur Verfügung.

Die dahinter liegende Gästekabine zeichnet sich durch feine Schnitzarbeiten und hochwertiges Mobiliar aus. Der letzte Raum auf diesem Deck ist die Kabine des ersten Offiziers, Tsadok Goldzahn. Das Zimmer enthält ein Bett, Schreibtisch und Seekisten. An den Wänden sind viele Tierfelle angebracht. Eine Tür öffnet sich zu einer kleinen Treppe, die bis zur Kapitänskajüte führt.

Im Bug des Schiffes enthält das Kabelgatt den Bedarf für das Schiff, einschließlich Textilien, Taues, Segel und Ersatzgerümpels. Der große Frachtraum ist mit den von den Wänden und der Decke hängenden Hängematten zugleich das Mannschaftsquartier. Eine 3 Rechtschritt große Luke im Zentrum des Decks stellt den Zugang zur Bilge dar.

Im Heck des Frachtdecks findet man eine gut ausgerüstete Kombüse sowie die Vorratskammer. Hier finden sich Essen, Süßwasser und Rum für die Mannschaft. Das unterste Deck des Schiffes, die Bilge, enthält wenig mehr als übel riechendes Wasser, zwei Pumpen und zahlreiche Ratten. Dieses Deck wird auch verwendet, um zusätzliche Ladung, wenn nötig, zu versorgen, oder Sklaven oder Gefangene einzusperren.

SCHIVONE *GEFLÜGELTE GÖTTIN*

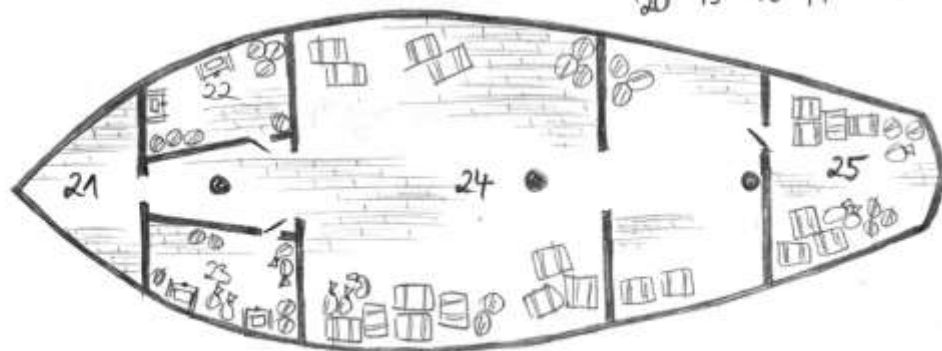
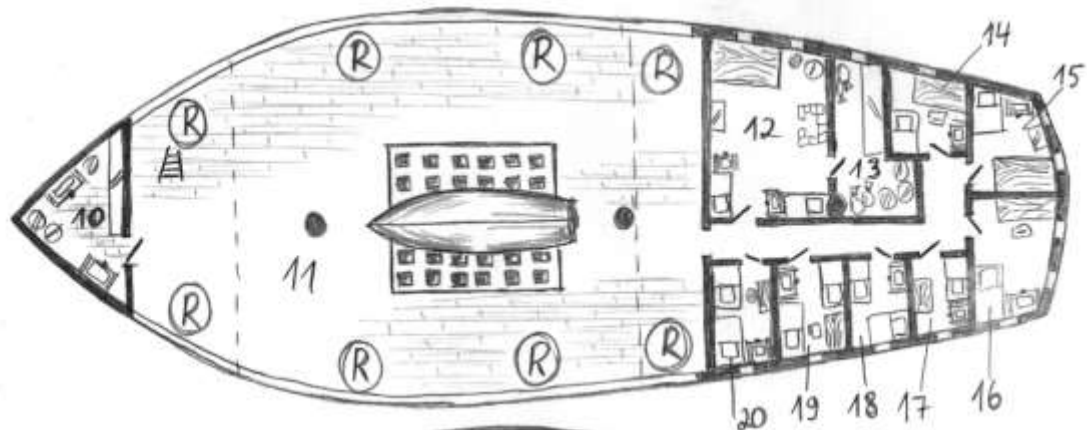
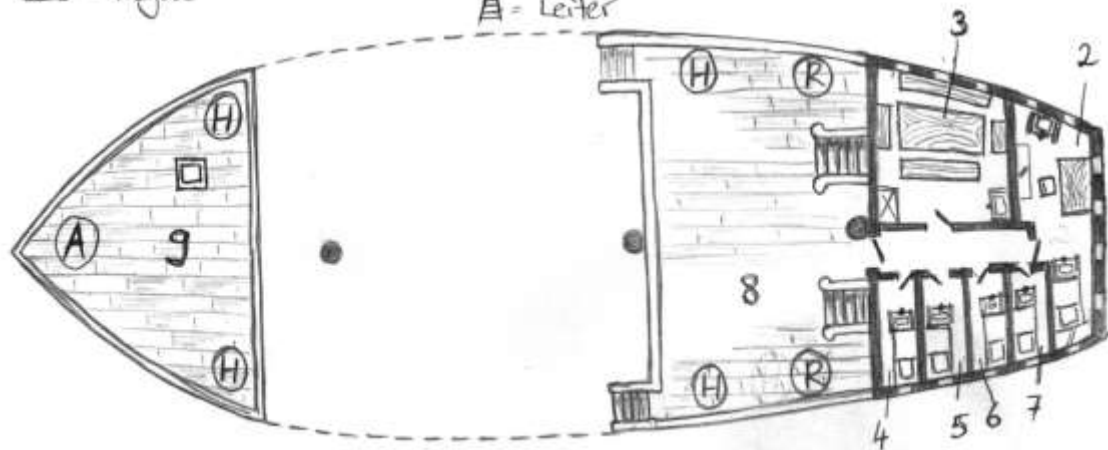


1) Achtertrutz	2) Achterdeck	3) Vorderdeck
4) Hauptdeck	5) Kapitänskajüte	6) Kartenraum
7) Segelkammer	8) Schiffsmesse	9) Kombüse
10) Vorratskammern	11) Geschützdeck & Mannschatsunterkünfte	12) Aufenthaltsraum
13) - 16) Offiziersquartiere	17) Kabelgatt	18) Schiffszimmermann
19) Frachtraum	20) + 21) Gästequartiere	

SCHIVONELLA VENETA

Legende

(A) = Aal	⊗ = Fass	— = Fenster
(H) = Hornisse	□ = Stuhl	▤ = steinumrandete Feuerstelle
(R) = Rote	☞ = Truhe	▢ = Frachtkiste
▨ = Holztisch	☐ = Bett	▣ = Luke
⊠ = Schrank	⊞ = Sack	Λ = Leiter
▤ = Regal		



1) Achtertrutz	2) Kapitänskajüte	3) Offiziersmesse	4) + 5) Offizierskajüten
6) Kajüte des Bordmagus	7) Kajüte des Bordgeweihten	8) Zwischendeck	
9) Vordertrutz	10) Waffenkammer	11) Hauptdeck	12) Kombüse
13) Offiziersvorräte		14) + 17) Passagiereinzelkabine	
15) Kajüte des Bordmedicus		16) Passagiersuite	
18) - 20) Passagierdoppelkabinen		21) Kabelgatt	
22) Munitionskammern		23) Munitionskammer mit Hylailer Feuer	
24) Frachtraum & Mannschaftsquartier		25) Vorratsraum	

SCHIVONELLA VENETA - EIN RUNDGANG

Auf der Achtertrutz befindet sich das Steuerrad und ein großer, fest montierter Sudweiser.

Die darunter liegende Kapitänskajüte ist Kostbar eingerichtet: die Schlafkoje ist mit seidenen Kissen und Laken bestückt, ein Regal beherbergt persönliche Erinnerungsstücke an fremde Gestade, angelaufene Häfen und Seescharmützel und in einer gut gesicherten Kiste liegen außergewöhnlich hochwertige Navigationsinstrumente – ein Hylailer Dreikreuz, ein Quadrant, ein Astrolabium und ein wasserdichter Sudweiser. Auf dem fein gedrechselten Schreibtisch aus Mohagoni liegt neben Schreibzeug das Logbuch und ein ganzer Stapel Seekarten – ein unbezahlbarer Schatz, sind hier doch Stützpunkte, Seerouten, Untiefen, sichere Ankerplätze, Seeungeheuer und weiteres Wissen der horasischen Marine über das Südmeer und seine Inseln verzeichnet.

Die übrigen Offiziers- wie auch Passagierkabinen (Einzel wie Doppel) sind dagegen funktional, wenn auch von überdurchschnittlicher Qualität eingerichtet. Lediglich die Passagiersuite weist einen Luxus ähnlich der Kapitänskajüte auf.

Während die Vordertrutz mit dem leicht zu verteidigenden Zugang über die Bodenluke und der hohen Reling einem wehrhaften Turm ähnelt lagern in der darunter liegenden Waffenkammer in Fässern und Regalen Entermesser, Äxte, Speere und Bolzen.

In der Mitte des Geschütztragenden Hauptdecks verschließt ein großes Holzgitter die Ladeluke. Darauf ist eine mit Segeltuch abgedeckte Barkasse befestigt, die mittels des Ladebaums zu Wasser gelassen werden kann.

In der neben der Kombüse, die durch die überall herumliegenden Messer, Schopfkellen, Schneidbretter und weitere Kochutensilien ungeordnet wirkt, liegenden Vorratskammer ist griffbereit ein Teil der Verpflegung untergebracht – insbesondere bessere für die Offiziere und der Rum.

Dagegen ist der Wohn- und Behandlungsraum des Bordmedicus wohl geordnet. In Regal und Truhe sind Lanzetten, Wundspreizer, Nadel, Faden, Verbandstoffe, Skalpelle, Pinzetten und Wundhaken verwahrt. Dazu noch mehrere heilkräftige Kräuter und Tinkturen. Sogar eine Dose mit lebenden Maden, die totes Gewebe entfernen sollen, ist hier zu finden. An dem großen Holztisch sind lederne Bänder befestigt, um vor Schmerzen Wahnsinnige während der Behandlung festzuschnallen.

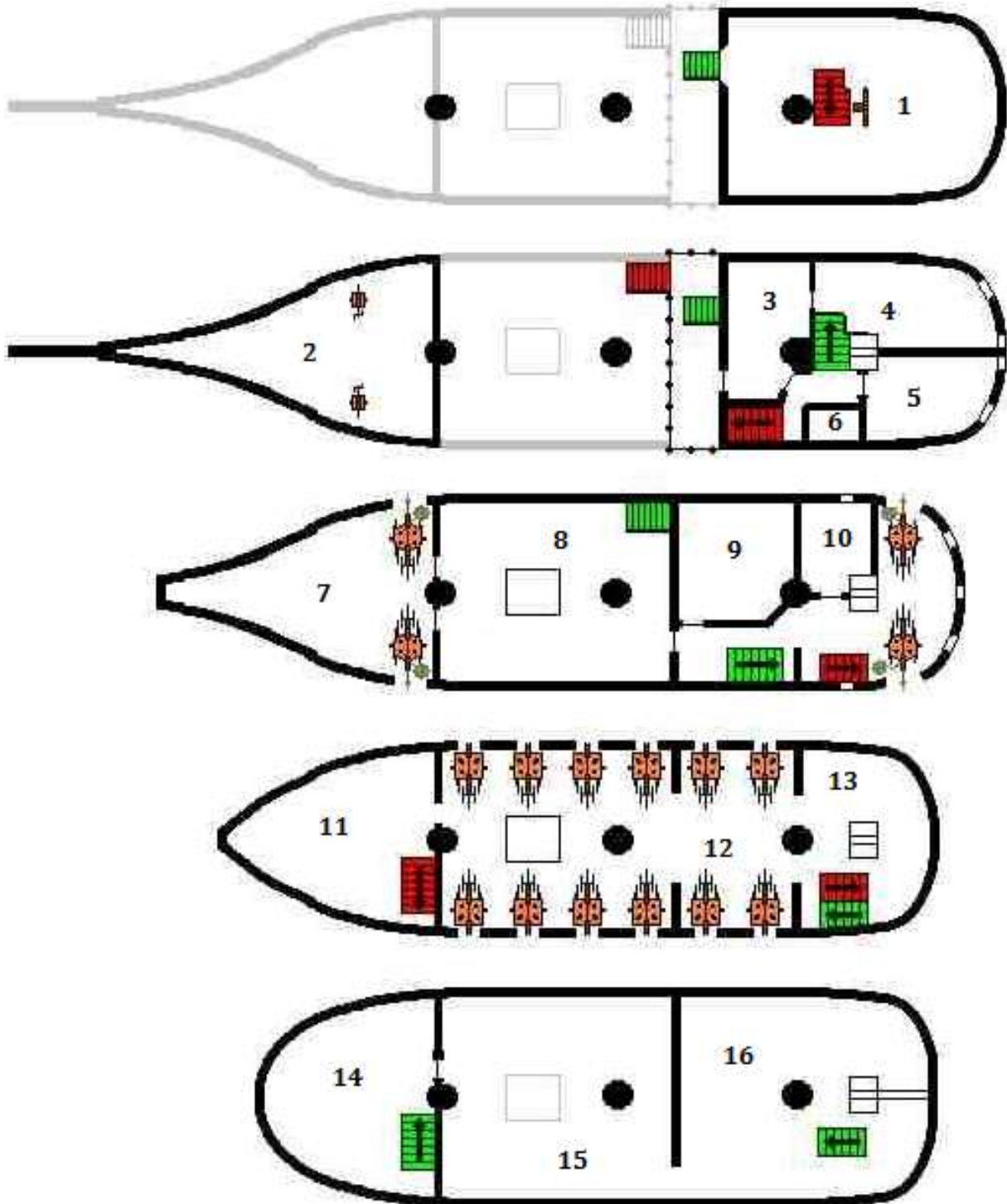
Ein weiteres Deck tiefer liegt im Bug das Kabelgatt. Hier liegt aufgerollt das mächtige Ankertau und Reparaturmaterial wie Taue, Segeltuch, Pecheimer und Nagelbeutel.

In der ersten Munitionskammer lagern Bolzen, Kugeln und Speere für Hornissen, Rotzen und den Aal und die empfindlichen Armbrüste der Seesoldaten. In der zweiten finden sich zudem mit Wolle und Sägespänen ausgepolsterte Kisten, in denen Dutzende Tonkugeln mit Hylailer Feuer lagern. Mehr zur Beruhigung liegen neben ihnen einige mit Sand gefüllte Sacke.

Im Frachtraum befinden sich dicht an dicht die Hängematten und wenigen Habseligkeiten der einfachen Schiffsbesatzung während im Vorratsraum in Kisten, Fässern und Säcken die Wasser- und Nahrungsvorräte lagern.

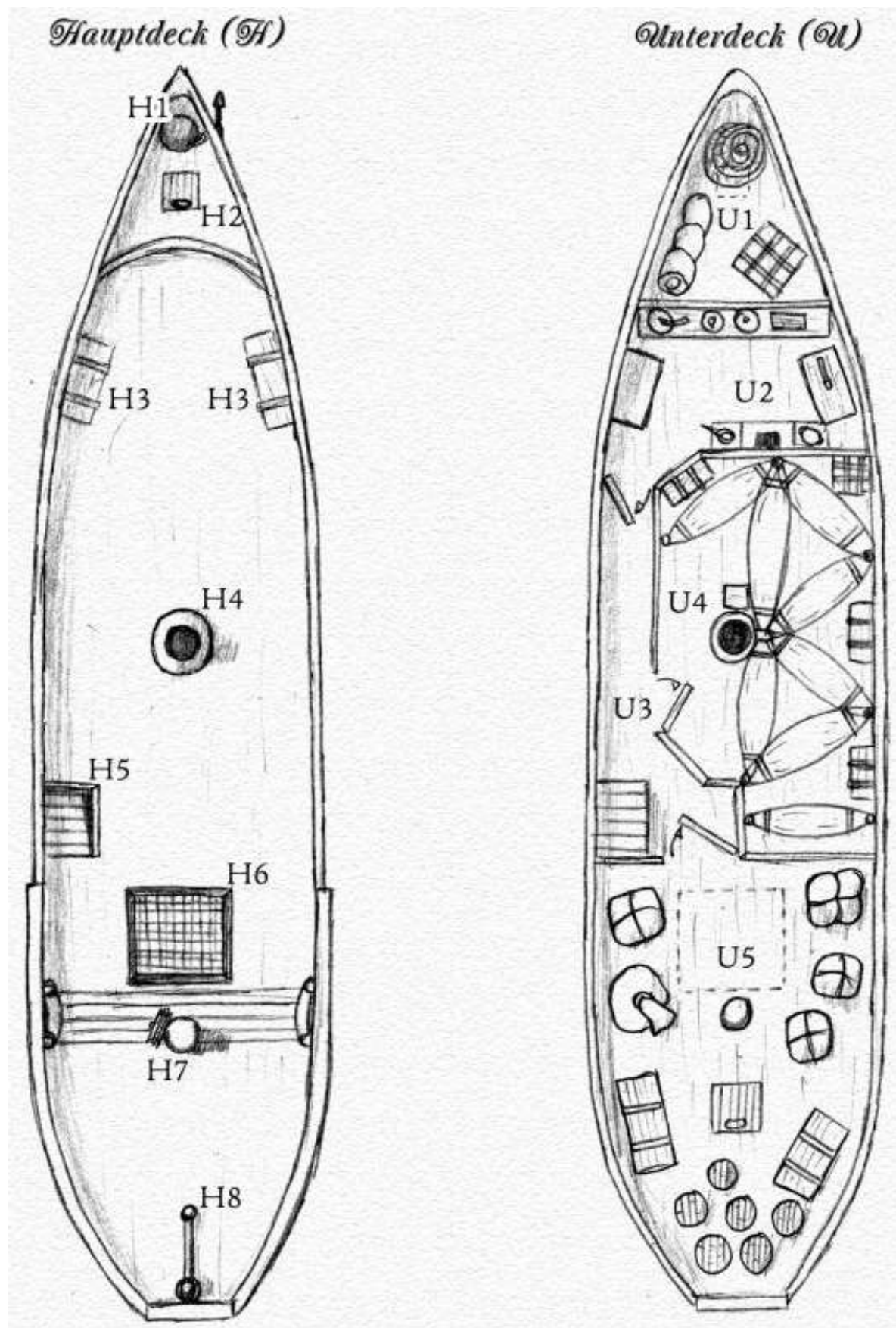
Darunter liegt nur noch die Bilge: Der unterste Teil des Schiffes beherbergt Steine als Ballast und dient als Sammelbecken für das ständig eindringende Wasser, das ab und an ausgepumpt werden muss.

SCHIVONELLA HABICHT



1) Achtertrutz mit Steuerrad	2) Vordertrutz mit Ankerwinden
3) Offizierskajüte	4) Kapitänskajüte
5) Offizierskajüte	6) Waffenkammer
7) Kabelgatt	8) Hauptdeck
9) Schiffsmesse	10) Kombüse
11) Quartier der Schiffsschützen	12) Geschützdeck
13) Quartier der Seesoldaten	14) Vorräte/Munition
15) + 16) Frachträume und Mannschaftsquartiere	

THALUKKE ALVERANIE



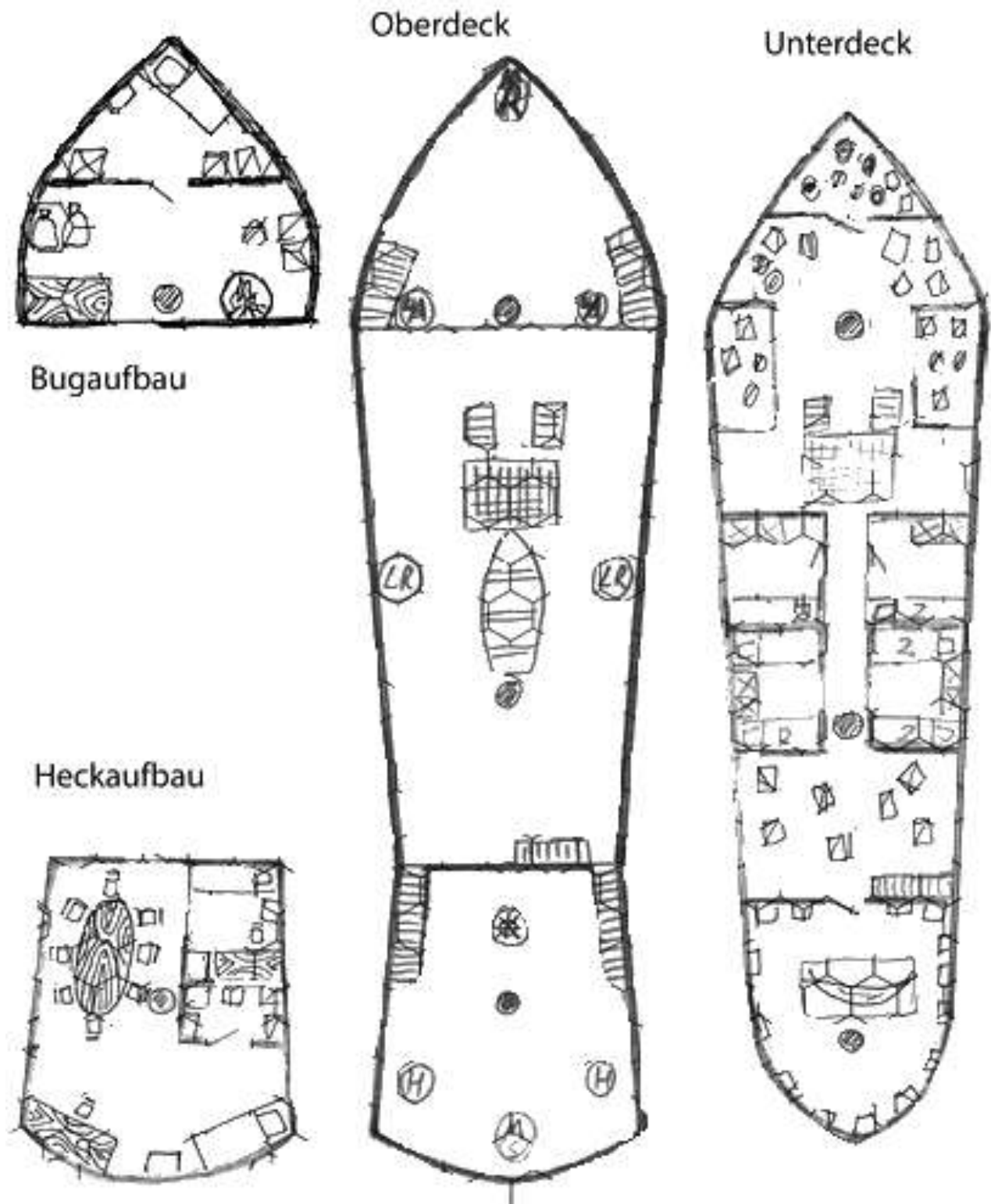
H1 Ankerspill
H3 Waffenkisten
H5 Treppe
H7 Besanmast

H2 Ladeklappe
H4 Hauptmast
H6 Hauptladeluken
H8 Steuerruder

U1 Kabelgatt
U3 Gang
U5 Fracht-Laderaum

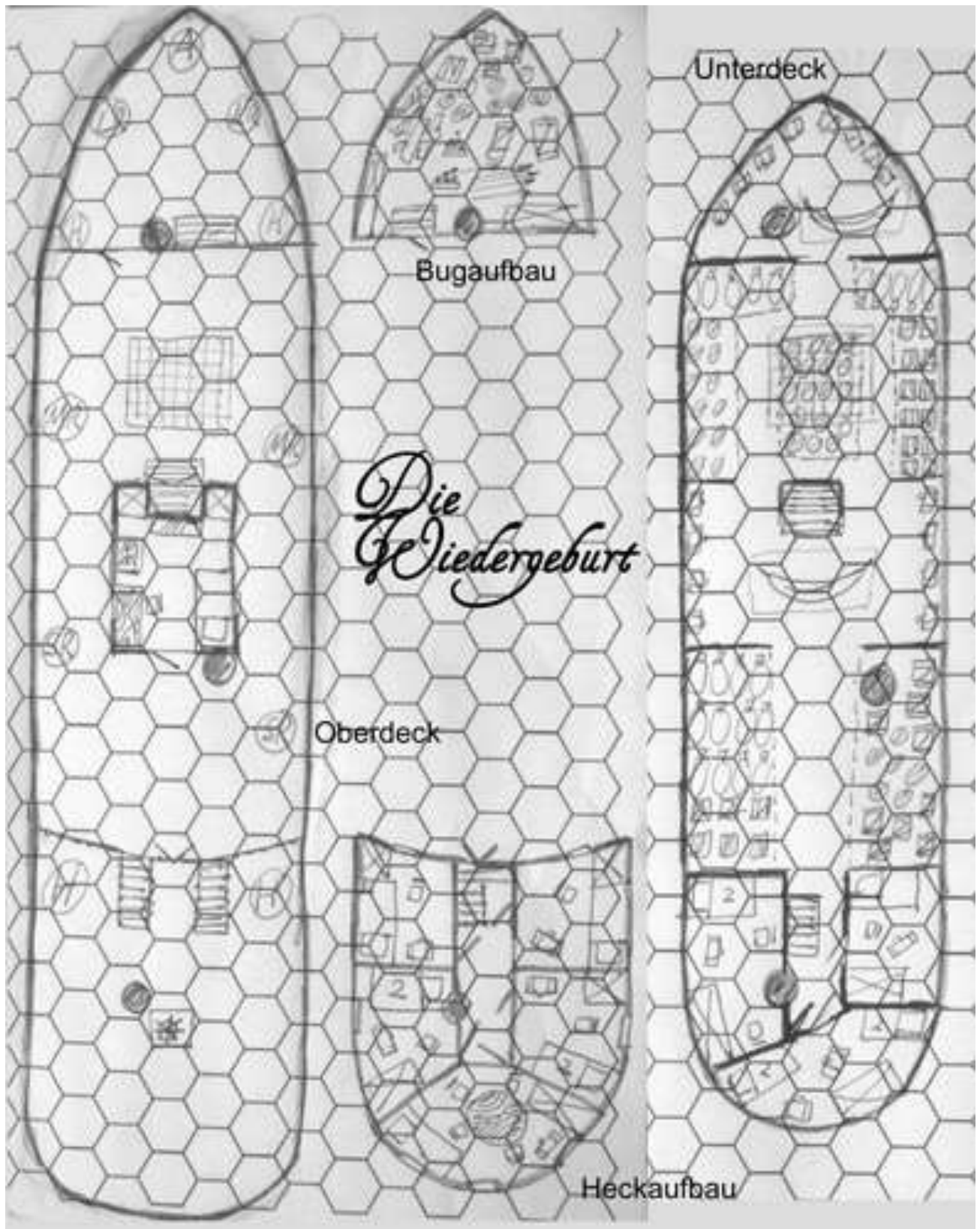
U2 Kombüse
4 Mannschaftsraum

THALUKKE KAUCATAN



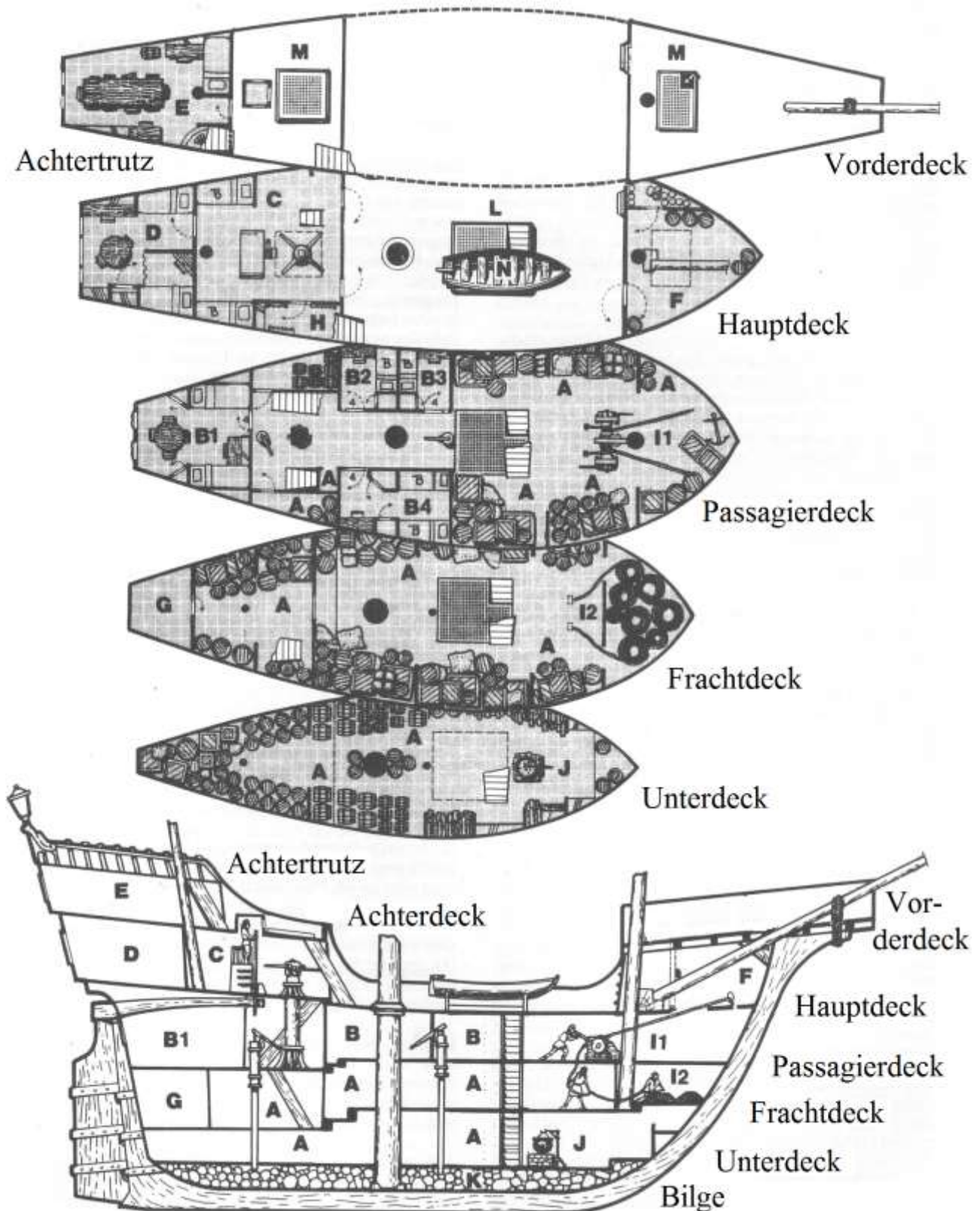
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

ZEDRAKKE *WIEDERGEURT*



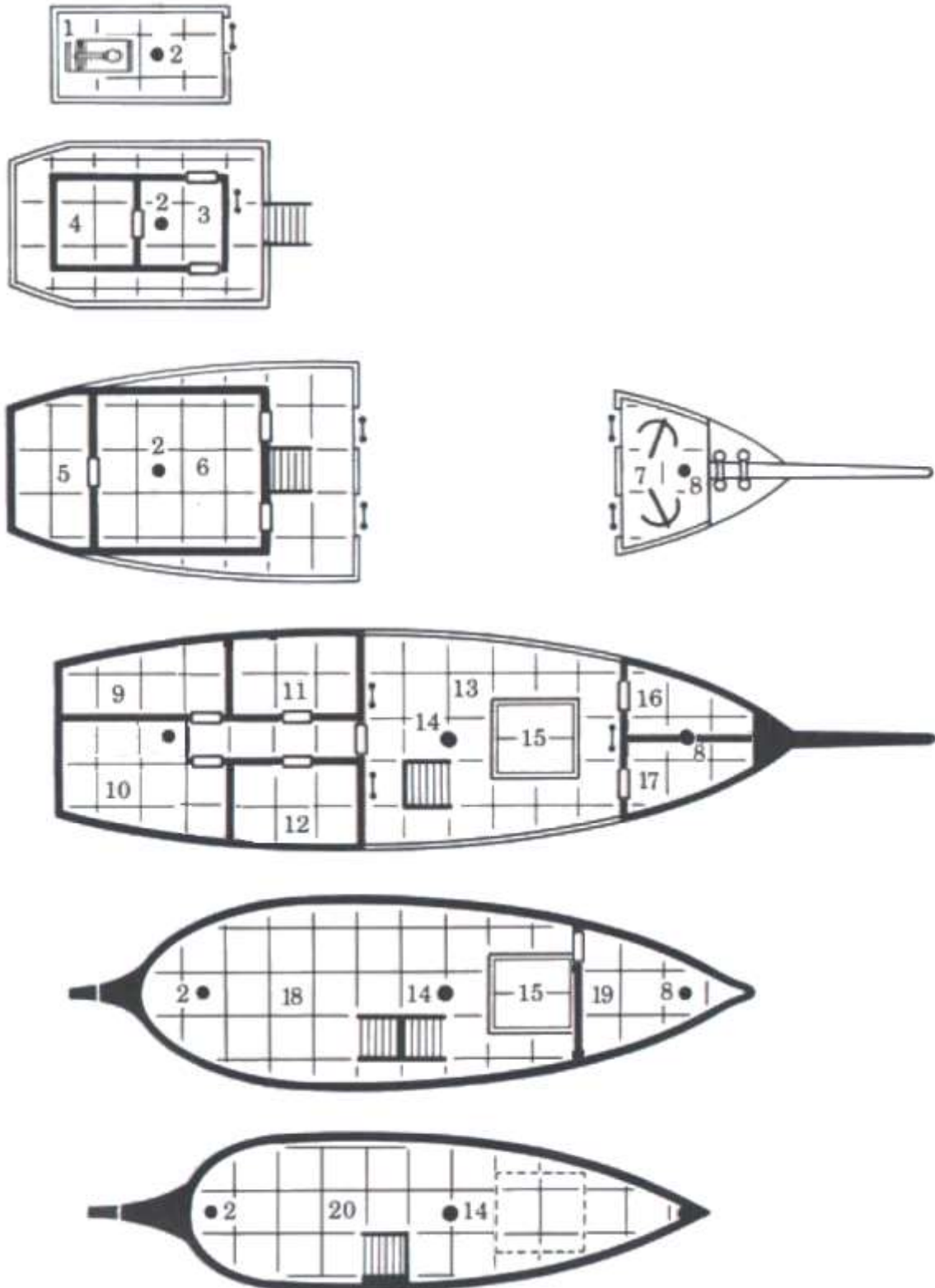
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

KARRACKE GÜLDENMAID



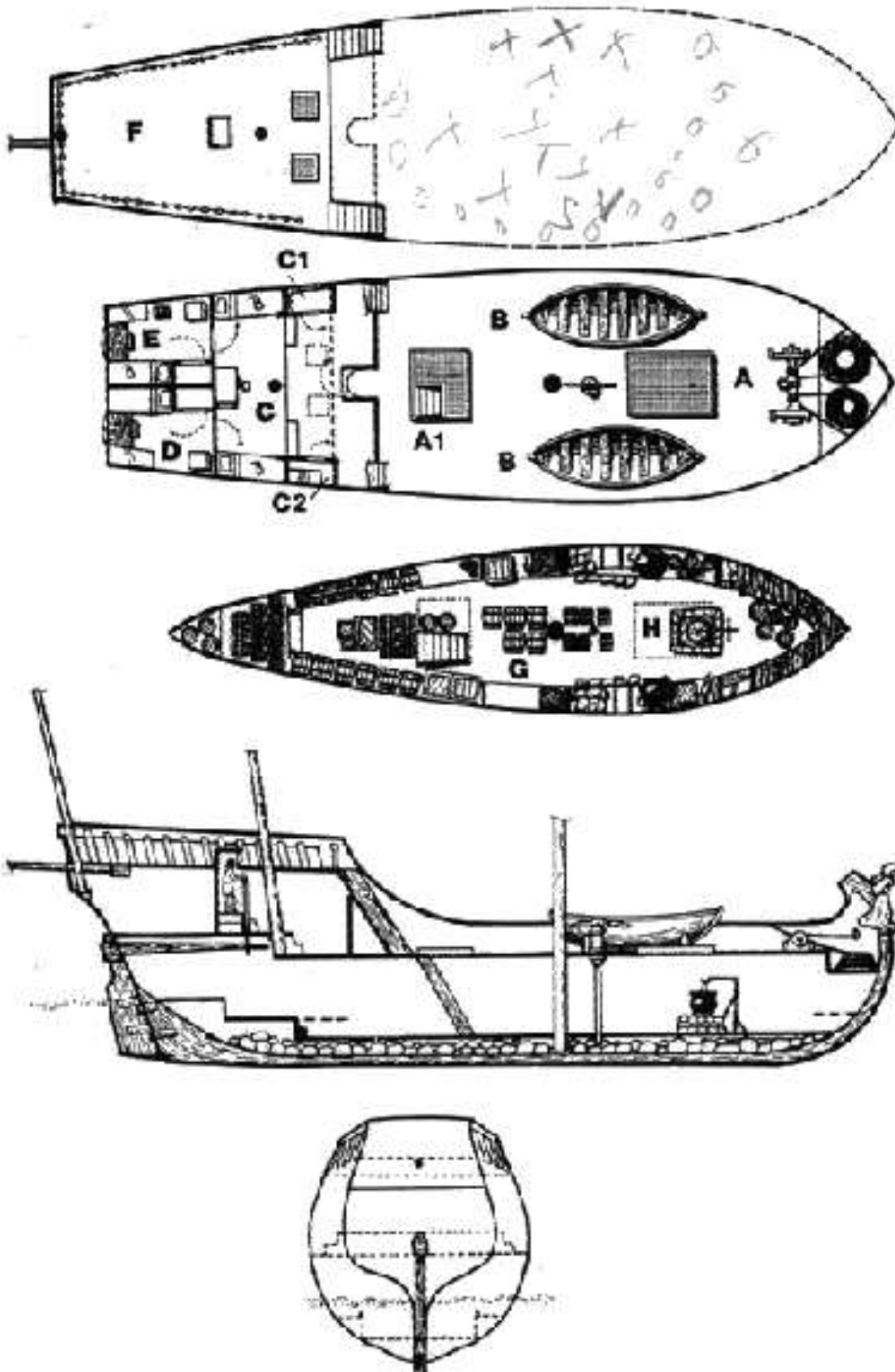
A) Proviant und Fracht	B1) 4-Personen-Suite	B2 + B3) Doppelkabinen
B4) Viererkabine	C) Steuerruder/Offizierskojen	D) Kapitänskabine
E) Schiffsmesse/Koje des Navigators	F) Segelkammer/Rotzenmunition	
G) Arrestzelle	H) Waffenkammer	I1) Anker
		I2) Kabelgatt
J) Kombüse	K) Bilge	L) Hautladeluke
		M) Decklichter
		N) Beiboot

KARRÄCKE KIESELSTEIN



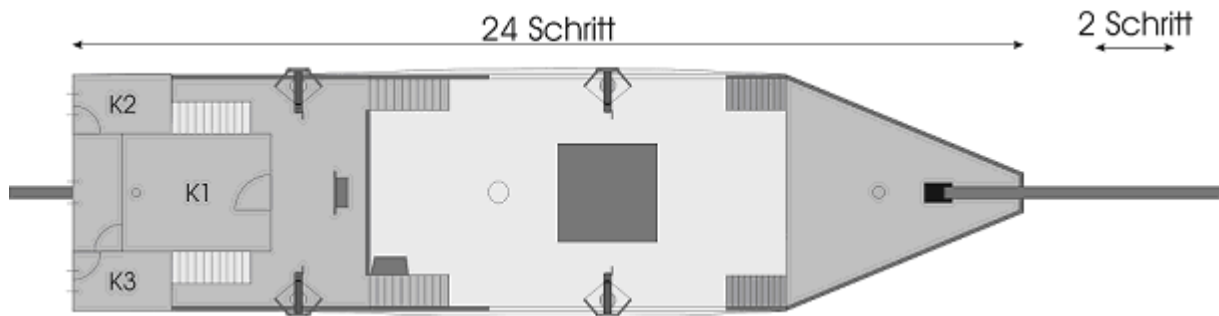
1) Trutz mit Rotze	2) Achtermast	3) Steuerstand & Steuerruder
4) Kartenraum	5) Kombüse	6) Schiffsmesse
7) Vorderkastell	8) Fockmast	9) Kajüte des Navigators
10) Kapitänskajüte	11) +12) Quartiere der Schiffsoffiziere	13) Hauptdeck
14) Großmast	15) Ladeluke	16) + 17) Passagierkabinen
18) Mannschaftsquartier	19) Kabekgatt / Munitionskammer	20) Frachtraum / Vorräte

KARAVELLE SEESCHWALBE

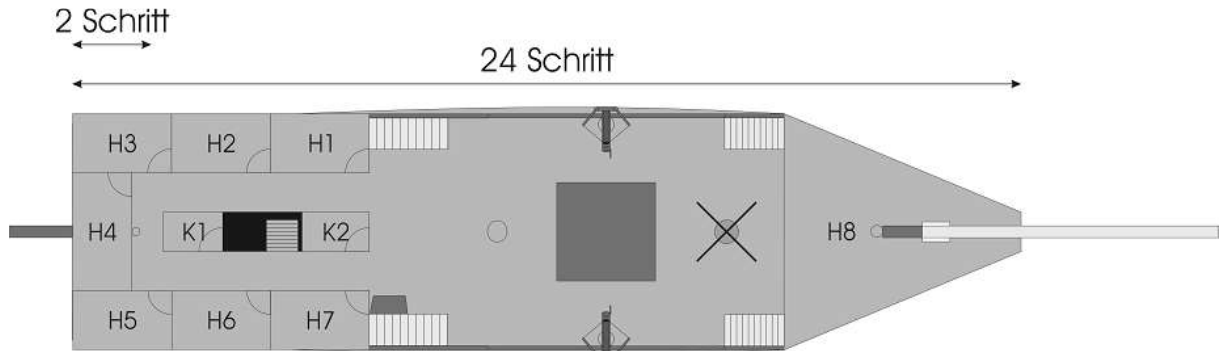


A. Winde B. Beiboote C. Die Hauptkabine C1. Waffenspind.
 C2. Werkzeugspind. D. Kapitänskajüte E. Maatskajüte
 F. Achterdeck G. Laderaum H. Die Kombüse

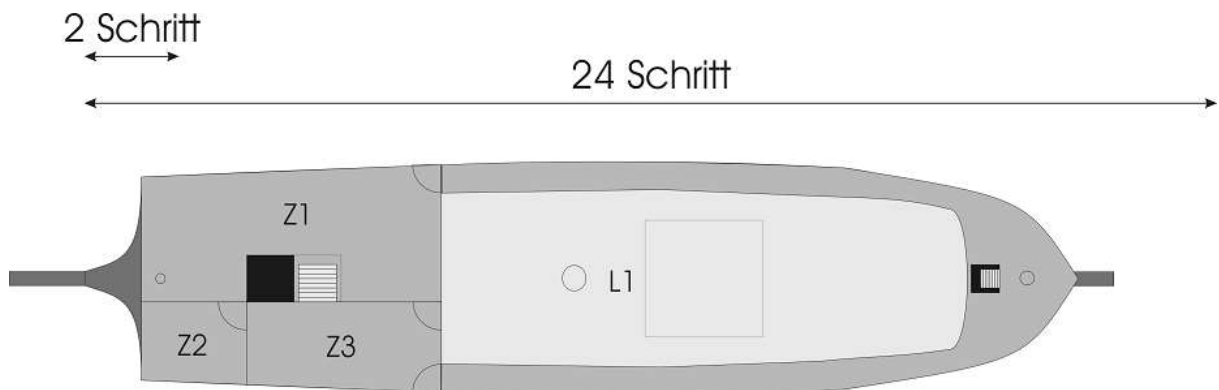
KARAVELLE NIMBUS



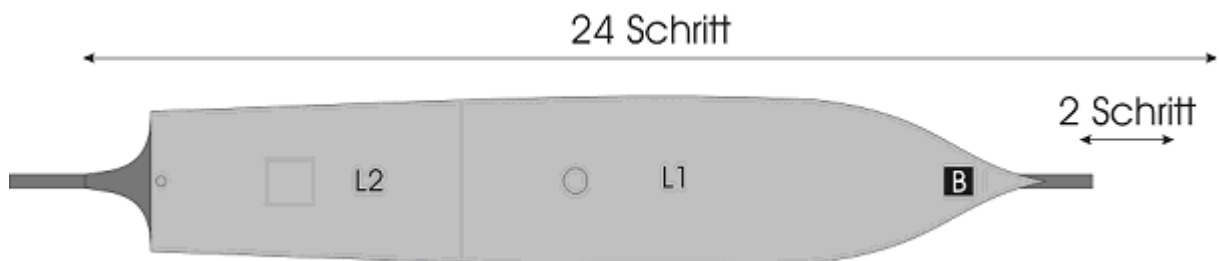
Kapitänskajüte (K1 Salon, K2 Arbeitsraum, K3 Schlafbereich)



H1 Offizierskajüte H2 Lazarett H3 Bordmedicus H4 Schiffsmesse
H5 Schiffszimmermann H6 Erster Offizier/Navigator H7 Gefechtsoffizier
H8 Kabelgatt K1 Kartenraum K2 Kompaßraum



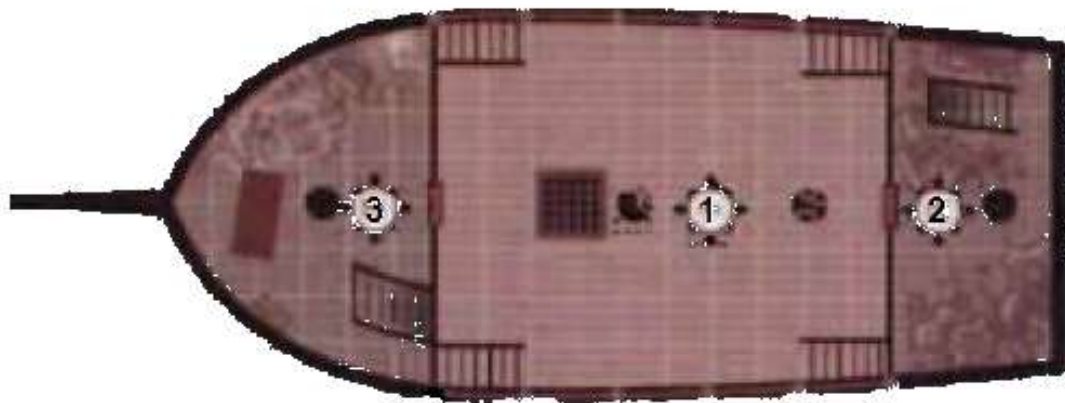
Z1 Mannschaftsquartier Z2 Kombüse Unteroffizierskabine L1 Frachtlager



L1 Frachtlager L2 Lagerraum Eigenbedarf Niedergang zur Bilge

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://www.piraten-der-charyptik.de>

KARAVELLE KAISER DER WELLEN



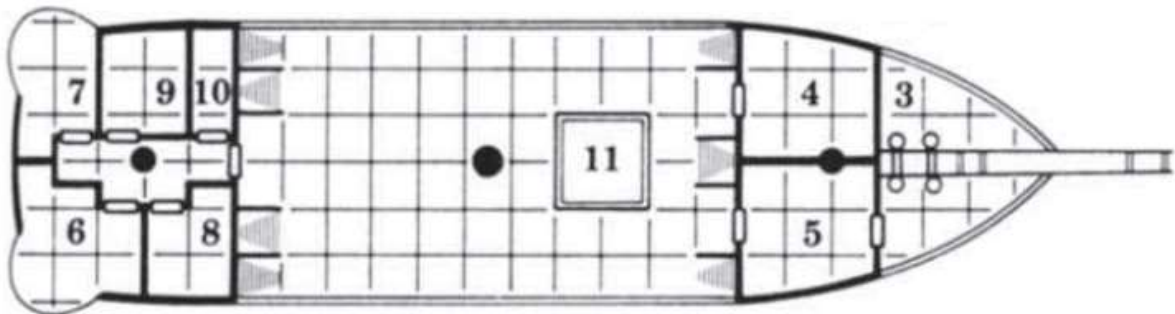
1) Hauptdeck	2) Kapitänskajüte	3) Kajüte des Navigators
4) Ladeluke	5) Vorräte	6) Kajüte des Geschützmeister
7) - 9) Passagierkabinen	10) Schiffsmesse	11) Kombüse
12) Frachtraum	13) Kabelgatt	

KARAVELLE *EISVOGEL*

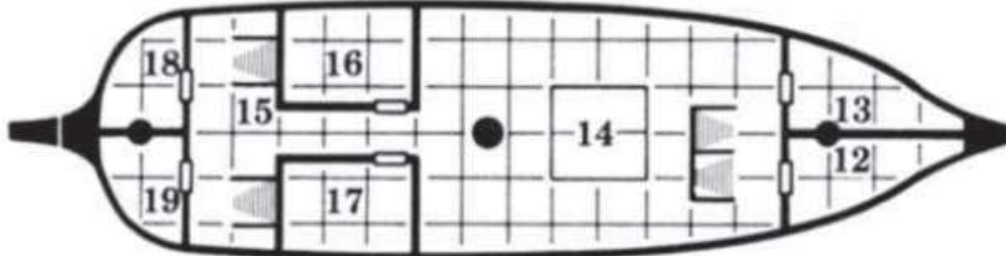
Trutzen



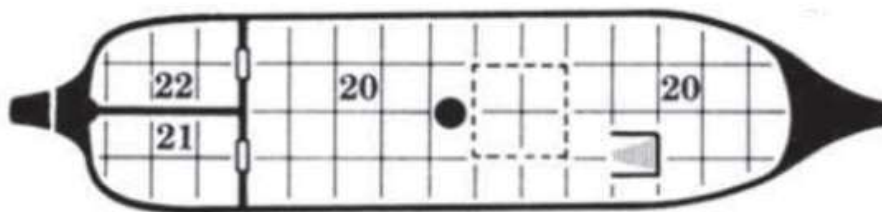
Hauptdeck



Mannschaftsdeck

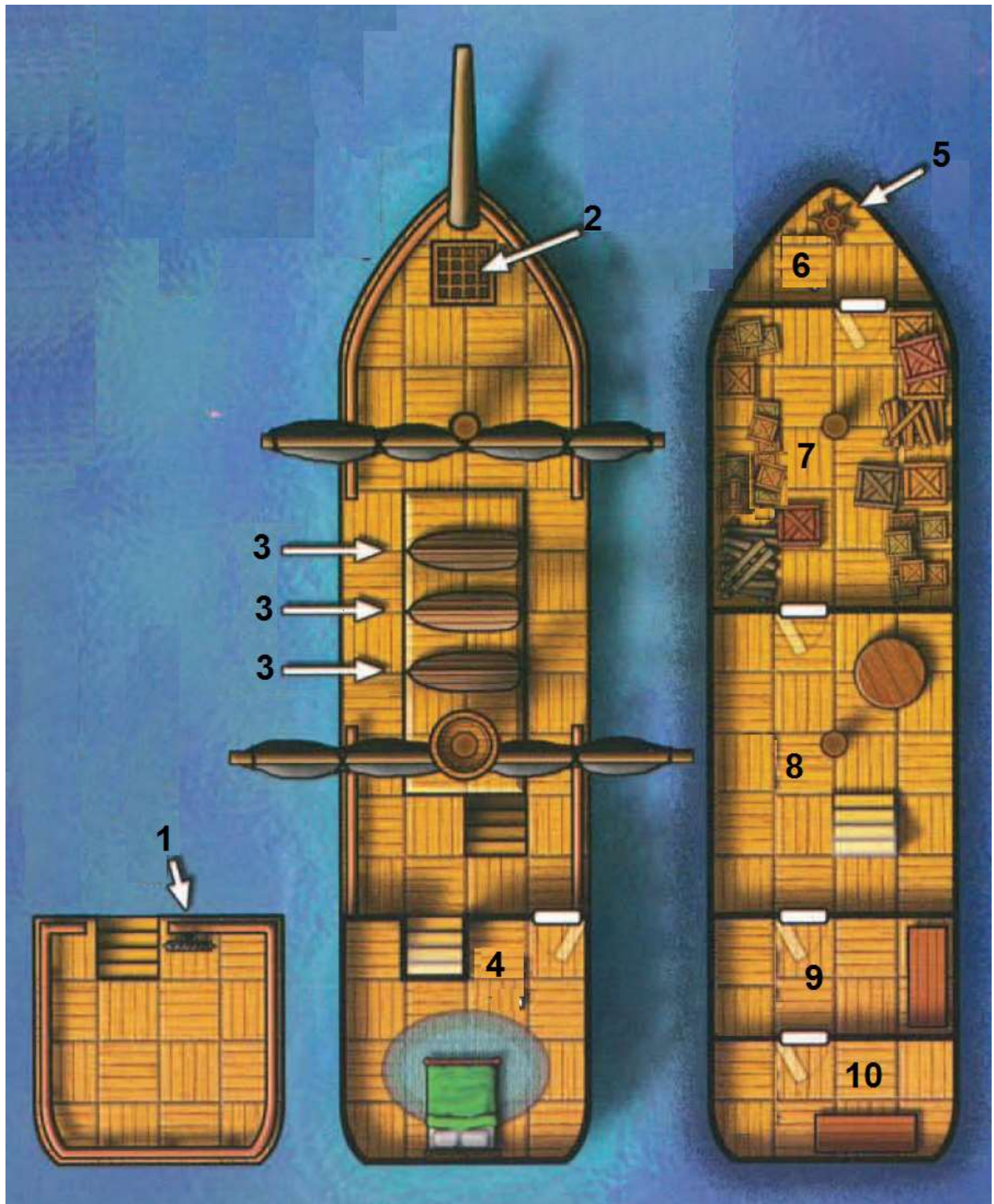


Frachtdeck



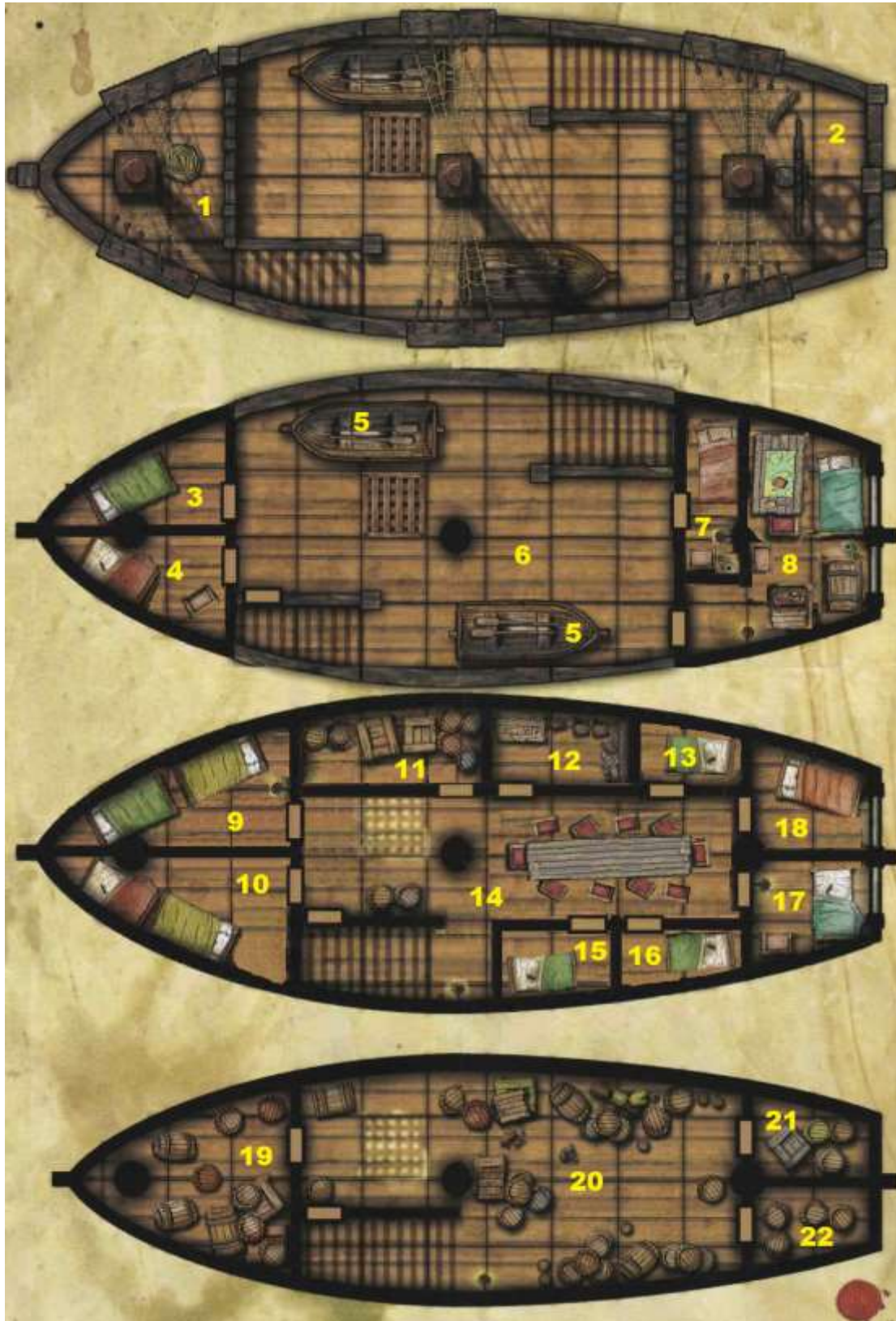
1) Achterkastell	2) Vorderkastell	3) Kabelgatt
4) + 5) Gästekabinen	6) Kapitänskajüte	7) Kajüte des Navigators
8) Kartenraum	9) Kombüse	10) Waffen- / Munitionskammer
11) Ladeluke	12) + 13) Offiziersquartiere	14) Frachttüren
15) Niedergang	16) - 19) Quartiere der Mannschaft	
20) Frachtraum	21) Nahrungsvorräte	22) Gefängniszelle

KARAVELLE ANGELINA



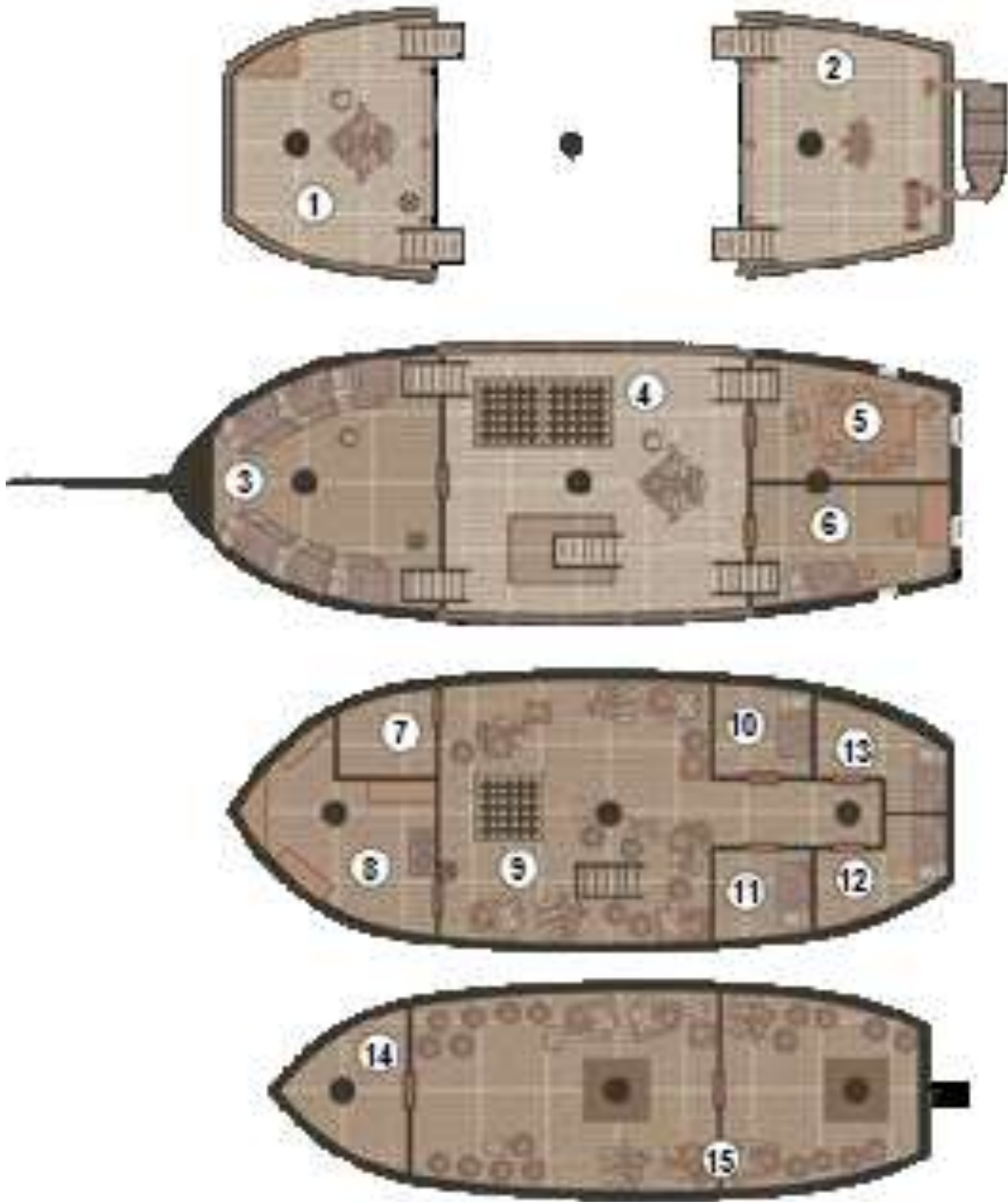
1) Steuerrad	2) Ladeluke	3) Ruderboote	4) Kapitänskajüte
5) Ankerwinde	6) Ankerraum	7) Laderaum	8) Mannschaftsquartier
9) Kartenraum	10) Kombüse		

KARAVELLE MEERDRACHE



1) Vordertrutz	2) Achtertrutz	3) Bordheiler	4) Schiffszimmermann
5) Beiboote	6) Hauptdeck	7) Navigator/Steuerermann	
8) Kapitän	9) - 10) Doppelkanine für Passagiere	11) Vorräte	
12) Kombüse	13) Schiffskoch	14) Passagierdeck mit Speisetafel	
15) - 18) Einzelkabinen für Passagiere	19) Kabelgatt und Magazin	21) - 22) kleine Frachträume	
20) Frachtdeck; Frachtraum und Mannschaftsquartier			

KARAVELLE CEDWYN



- 1) Vordertrutz
- 3) Mannschaftsquartier
- 5) Schiffsmesse
- 7) Passagierfrachtraum
- 9) oberer Frachtraum
- 14) Kabelgatt

- 2) Achtertrutz
- 4) Hauptdeck
- 6) Kapitänskajüte
- 8) Kombüse & Vorräte
- 10) - 13) Passagierkabinen
- 15) Frachträume

KARAVELLE *HERRIN DER MEERE*

Trutzen



Hauptdeck



Mannschafts-/Frachtdeck

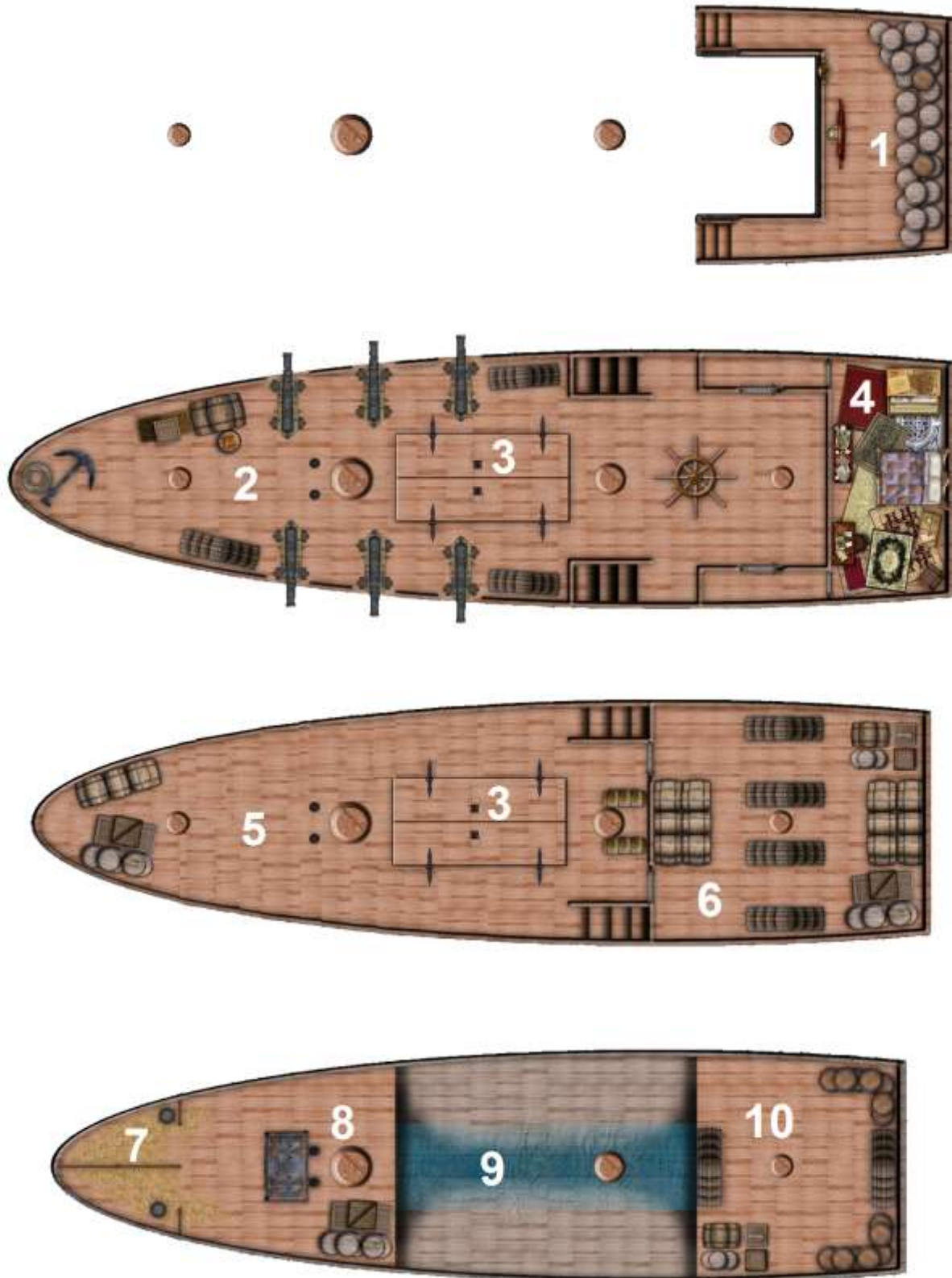


Frachtdeck / Bilge



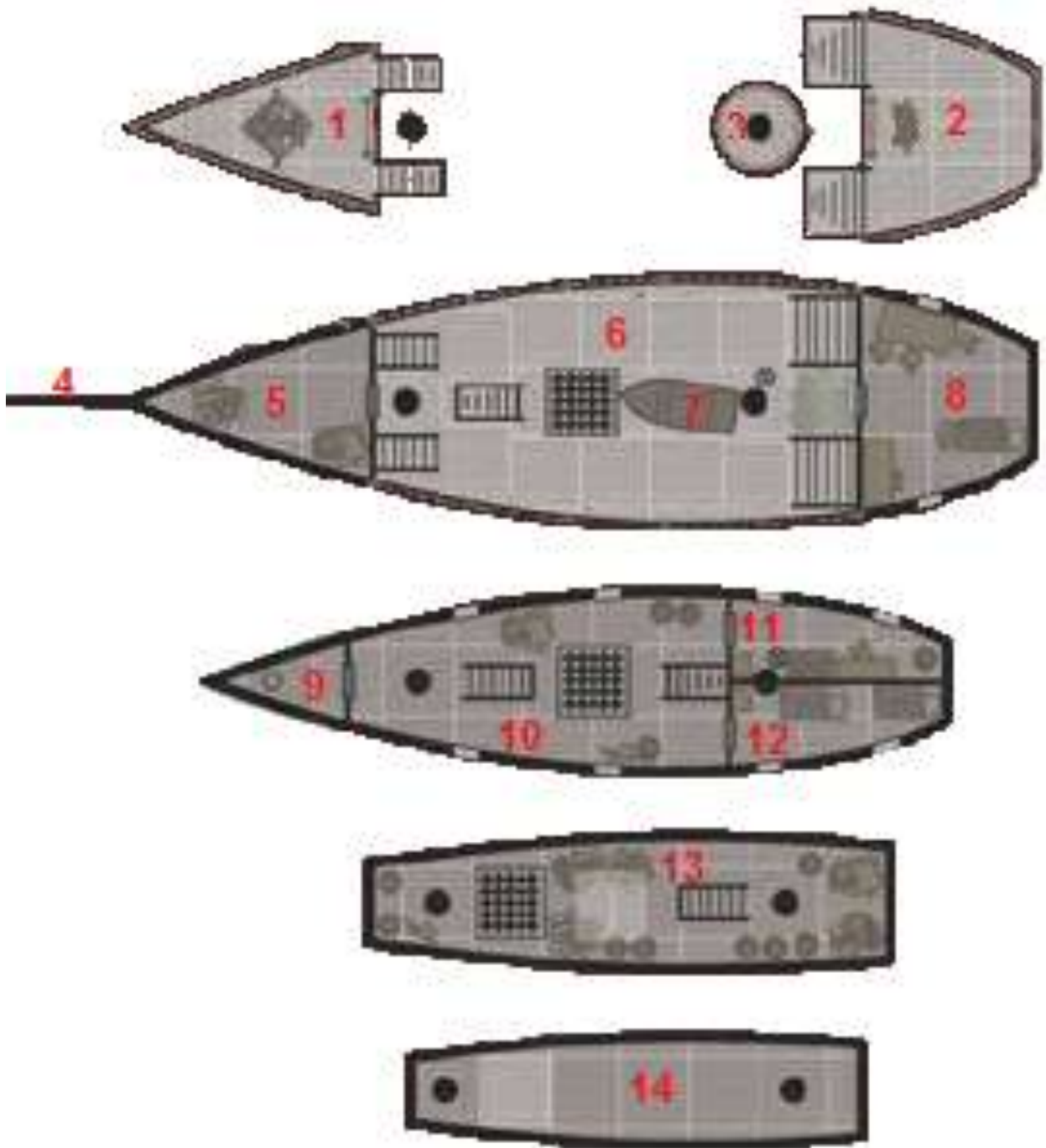
1) Beiboote	2) Vordertrutz mit Anker	3) Achtertrutz mit Steuerrad
4) Kajüte des Navigators	5) Frachtluken	6) Kapitänskajüte
7) Frachtraum sowie Mannschaftsquartier		8) Sklavenfesseln
9) Bilge	10) Kombüse & Vorräte	11) Kleinviehverschläge

KARAVELLE *FLIEGENDE WOLKE*



1) Achterkastell	2) Hauptdeck	3) Frachtluke
4) Kapitänskajüte	5) Mannschaftsquartier	6) Oberer Frachtraum
7) Kleinviehverschläge	8) Kombüse & Vorräte	9) Bilge
10) Kabelgatt / Waffenkammer/ Munitionskammer / unterer Frachtraum		

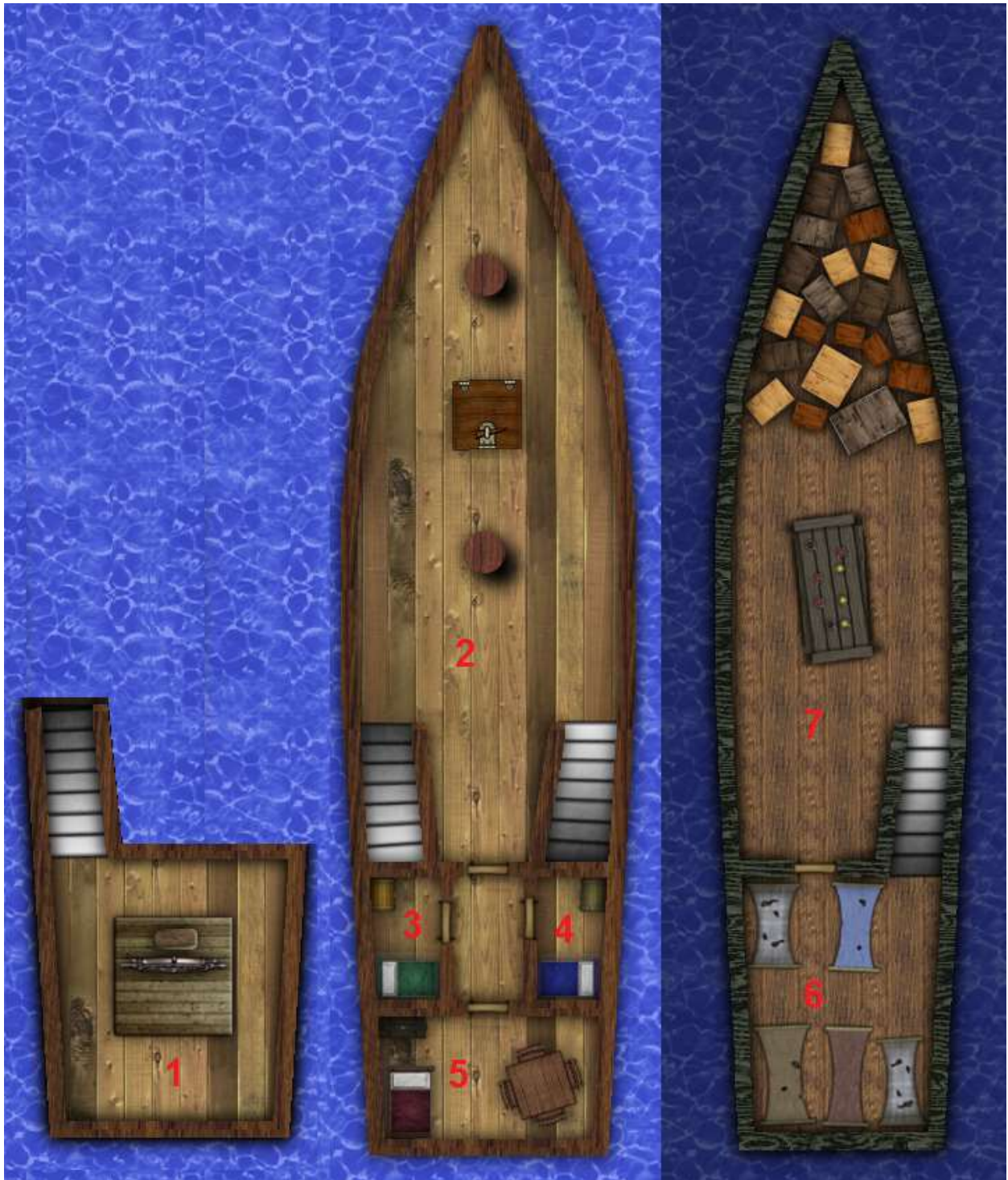
KARAVELLE SCHWARZER ZOBEL



- 1) Vordertrutz
- 3) Krähennest
- 5) Waffenkammer
- 7) Beiboot
- 9) Ankerraum / Kabelgatt
- 11) Kombüse & Vorräte
- 13) Laderaum

- 2) Achtertrutz
- 4) Bugspriet
- 6) Hauptdeck
- 8) Kapitänskajüte
- 10) Mannschaftsquartier / Vorräte
- 12) Offizierskajüte
- 14) Bilge

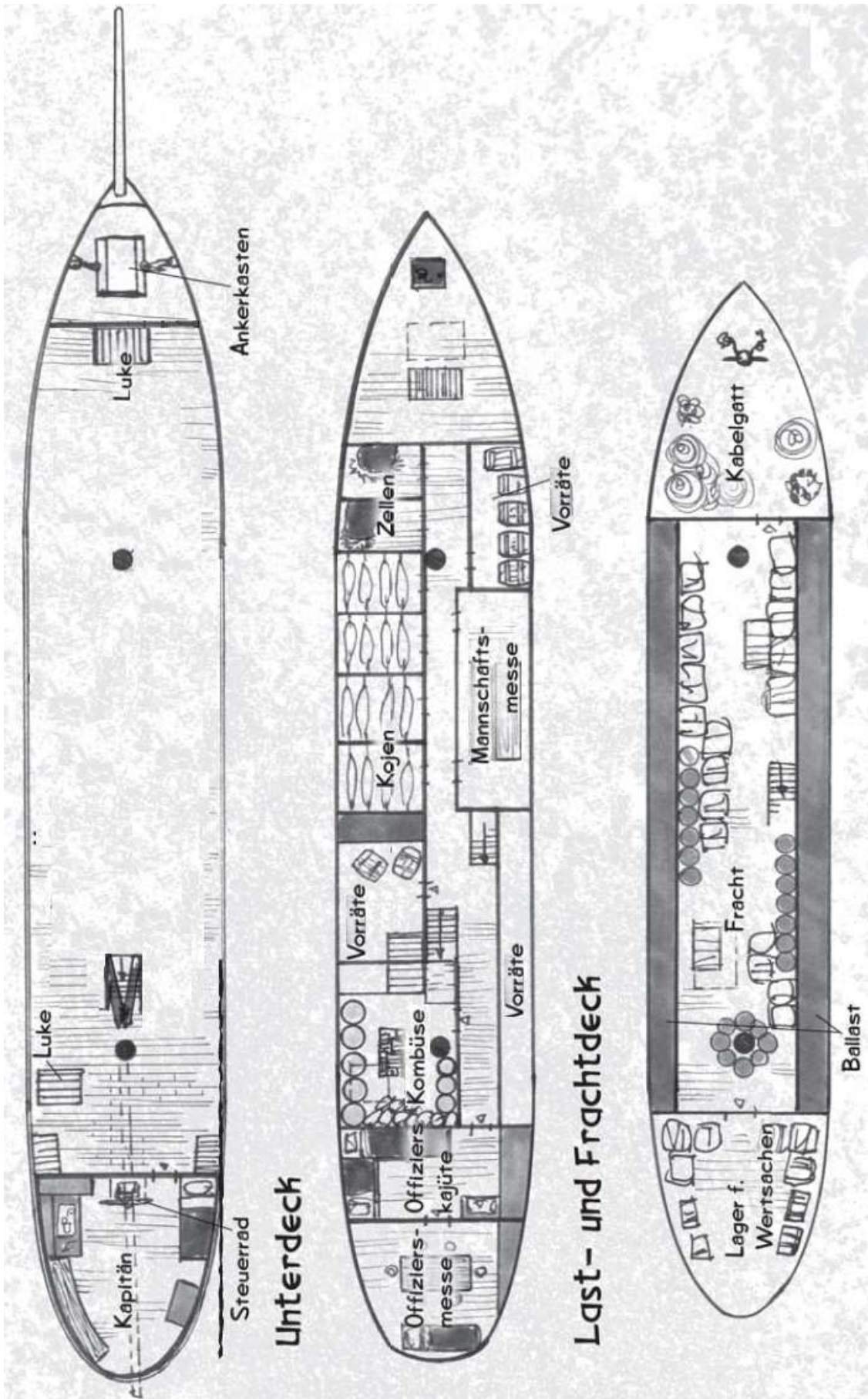
KARAVELLE *DAUCUS CAROTA*



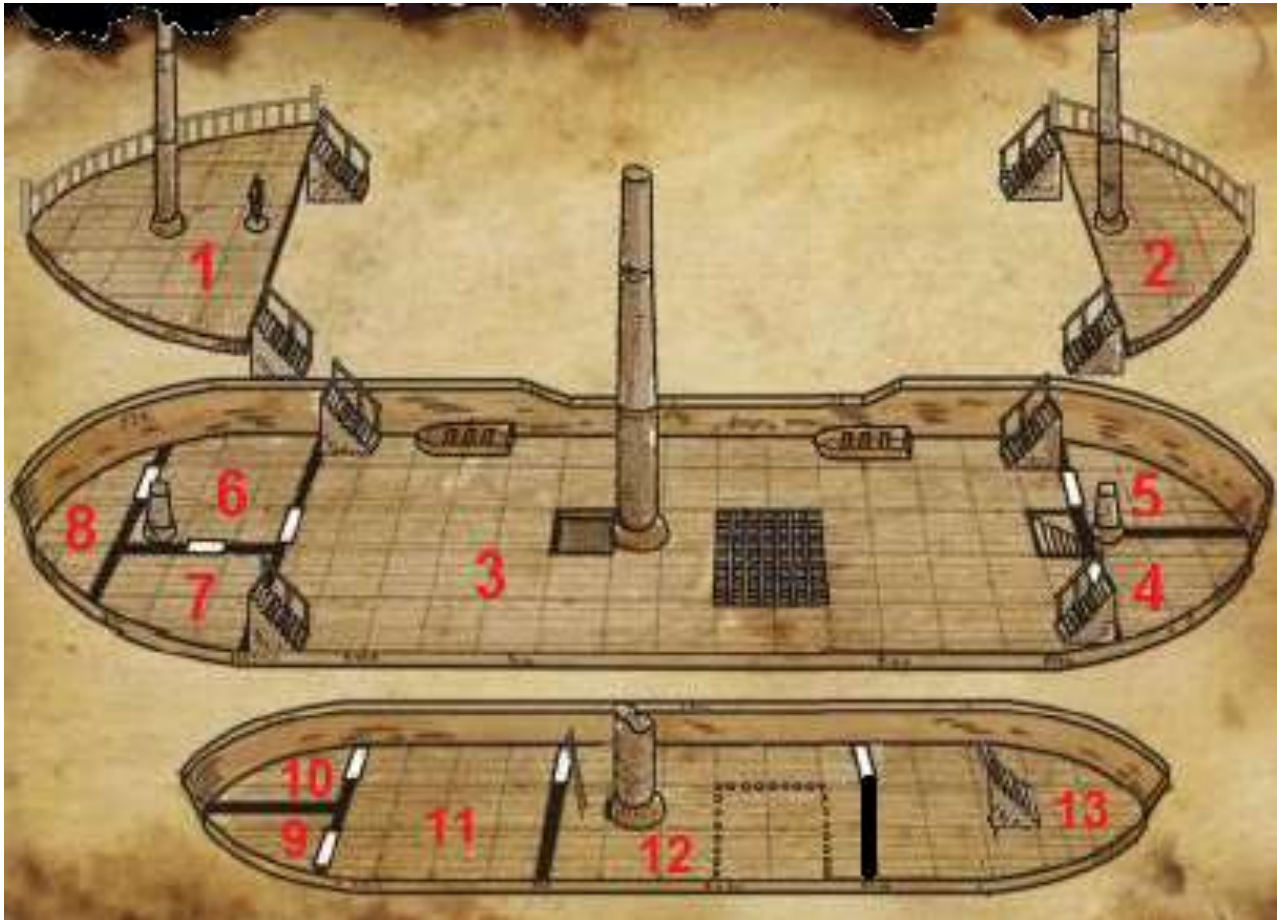
- 1) Achterkastell mit Steuerrad
- 3) - 4) Passagierkabinen
- 6) Mannschaftsquartiere

- 2) Hauptdeck
- 5) Kapitänskabine
- 7) Laderaum

KARAVELLE SEEHURE

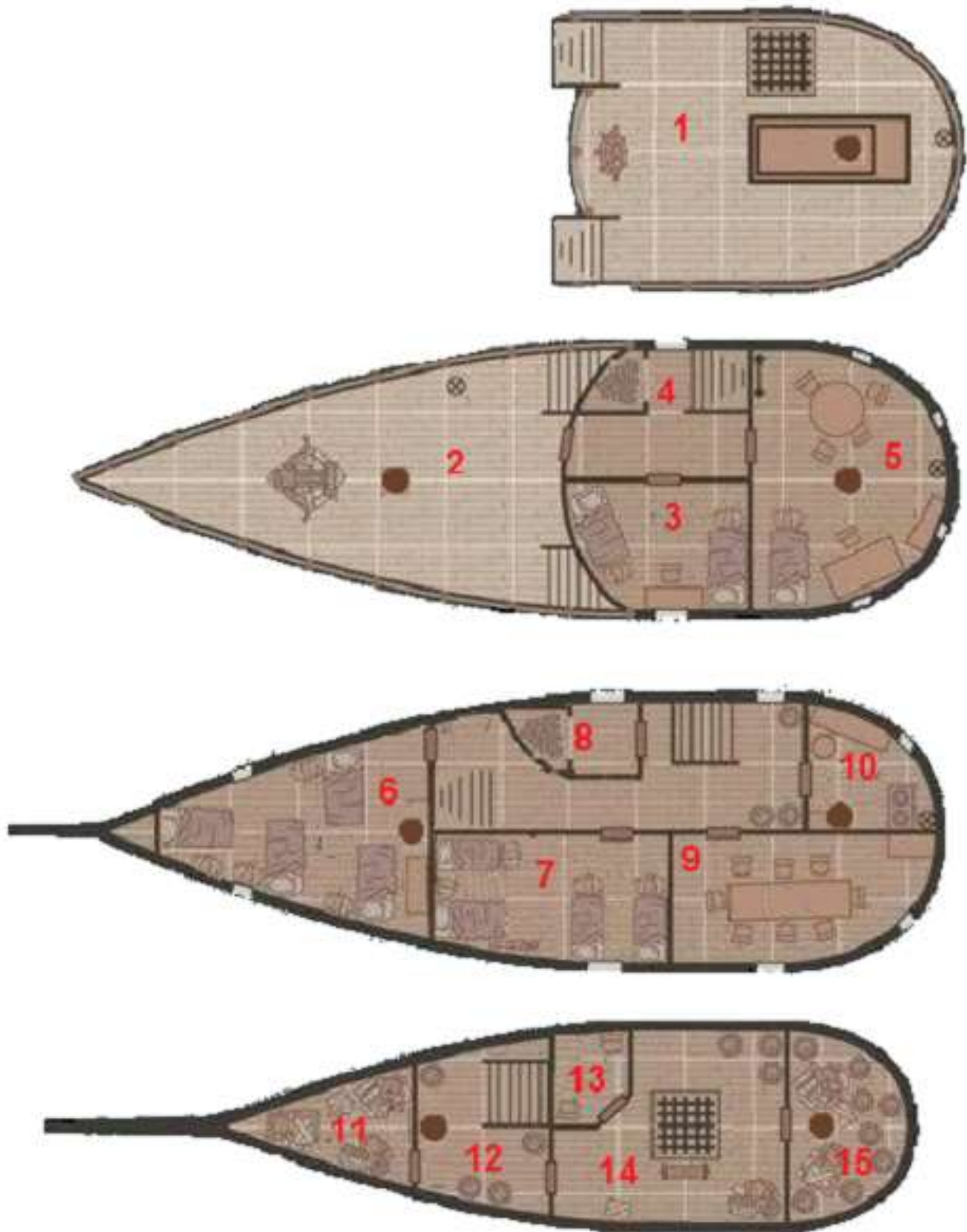


KARAVELLE *BLAUE NIXE*



- 1) Vordertrutz
- 2) Achtertrutz
- 3) Hauptdeck
- 4) Kajüte des Kapitäns
- 5) Kajüte des Navigators
- 6) Schiffsmesse
- 7) Waffenkammer
- 8) Kombüse
- 9) Magazin
- 10) Kabelgatt
- 11) Vorräte
- 12) Laderaum
- 13) Mannschaftsquartier

KARAVELLE VESTIGE



1) Achterdeck mit Steuerrad	2) Hauptdeck	3) Passagierkabine
4) Passagiervorräte	5) Kapitänskajüte	
6) Mannschaftsquartier für Männer	7) Mannschaftsquartier für Frauen	
8) Vorräte	9) Schiffsmesse	10) Kombüse
11) Kabelgatt	12) Vorräte	13) Sicherheitsraum
14) + 15) Laderäume		

KARAVELLE VESTIGE - EIN RUNDGANG

Der oberste Bereich des Schiffes, das Achterdeck, beherbergt das von dunklem Holz geschnitzte und glänzend polierte Steuerrad und ist sowohl über Treppen vom Hauptdeck aus wie auch über eine Luke mit Leiter von der Kapitänskajüte aus zu erreichen. Das Hauptdeck ist ein offenes Deck auf dem auch die einzige Bewaffnung des Schiffes, eine massive Ballista, auf einer drehbaren Scheibe montiert ist. Im Hinteren Bereich des Hauptdecks sind die Passagierkabine mit gegenüber liegendem kleinen Frachtraum für Waren und größere Gepäckstücke der Passagiere. Die Passagierkabine ist mit zwei Kojen ausgestattet die bequeme Matratzen und Baumwolldecken bieten. Es gibt auch Platz für eine Hängematte wenn erforderlich. Eine Holztruhe am Fuß jeder Koje kann verwendet werden, um Ausrüstung während der Reise unterzubringen - aber man erwartet das Passagiere ihre eigenen Schlösser haben. Die Außenseite der Tür bietet eine Vorrichtung um eine schwere Metallstange vor die Tür zu schieben die es erlaubt die Passagierkabine als ein behelfsmäßiges Gefängnis zu verwenden.

Am Heck gelegen ist die Kapitänskajüte. Diese ist sehr geräumig mit einem Schreibtisch, Kommode und einem zweiten Tisch mitsamt vier Stühlen für private Treffen, Kartenspiellunden oder Reiseroutenplanungen.

Im Mannschaftsdeck gibt es getrennte Räume für die weiblichen und die Männlichen Mannschaftsmitglieder. Es gibt auch eine heimliche Tür in der Kajüte der Männer die zu einem kleinen Abstellraum führt, der verwendet ist, um heimliche Ladung zu transportieren.

Auf diesem Deck gibt es auch einen kleineren Vorratsraum in dem neben einigen qualitativ Höherwertigen Zutaten auch die Lebensmittelvorräte verwahrt werden die in den nächsten Tagen in der Kombüse benötigt werden.

Die Schiffsmesse wird von einem massiven Eichenholztisch dominiert. In diesem Raum speisen die Mannschaftsmitglieder sowie die Offiziere, der Kapitän und etwaige Passagiere - jedoch zu strikt von einander getrennt zu unterschiedlichen Zeiten.

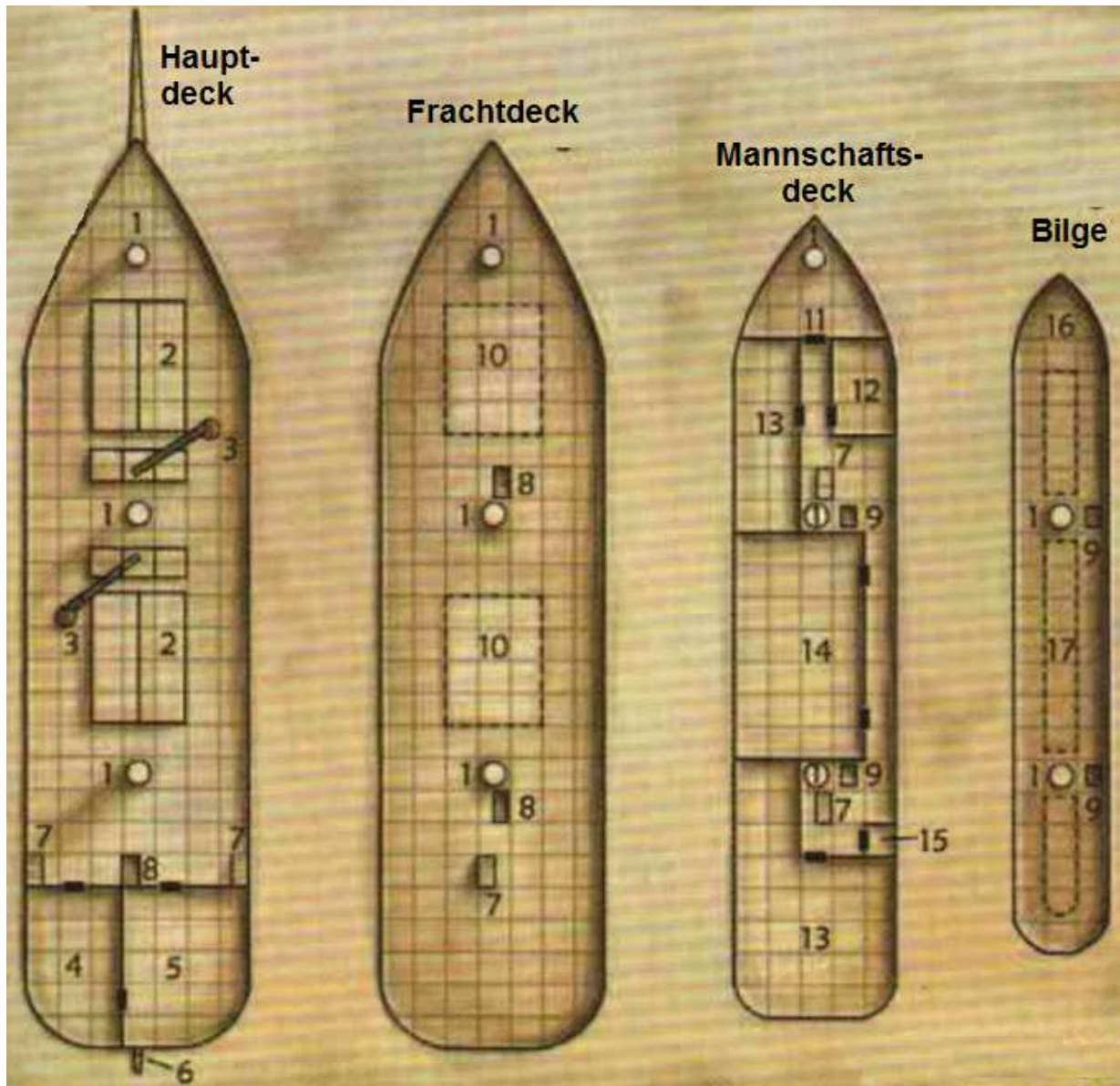
Die bescheidene Küche hat alle Werkzeuge einschließlich eines Ofens, die notwendig sind, um Mahlzeiten für alle Personen an Bord zuzubereiten.

Ein Deck tiefer im Bug liegt das Kabelgatt der alles beinhaltet was zum reparieren und Betrieb des Schiffes notwendig ist: Ersatzbretter, Tauwerk, Segelleinen, Bolzen für den Ballista des Schiffs und ähnliches.

An das Kabelgatt schließt sich der Laderaum für Lebensmittel und Trinkwasser an. Aus diesem Bereich wird alle paar Tage der obere Vorratsraum neu aufgefüllt. Der restliche Teil des Schiffes dient als Frachtraum, wobei dieser noch einmal in zwei Räume unterteilt ist. Darüber hinaus gibt es im vorderen der beiden Frachträume einen separaten Raum mit einer massiven Steineichtür mit die durch ein großes eisernes Vorhängeschloß gesichert ist. Den einzigen Schlüssel hierzu trägt in der Regel der Kapitän bei sich. Der Raum wird zur Verwahrung von besonders wertvoller Fracht genutzt.

Ebenfalls im Boden des vorderen Frachtraums befindet sich eine Falltür aus engen Gitterstäben. Der Bereich unter dieser Falltür ist sehr klein und ungemütlich: die Bilge.

KARAVELLE SILBERDREIZACK



Hauptdeck

1) Masten	2) Fracht-/ Ladeluken	3) Kräne
4) Kapitänskajüte	5) Prunkzimmer	6) Ruder
7) Treppe nach oben	8) Treppe nach unten	

Frachtdeck

1) Masten	7) Treppe nach oben	8) Treppe nach unten
10) Decksweiter, durchgehender Frachtraum		

Mannschaftsdeck

1) Masten	9) Falltüren zur Bilge	11) Kabelgatt
12) Passagierkabine	13) Mannschaftsquartiere	14) Kombüse & Messe
15) Abort		

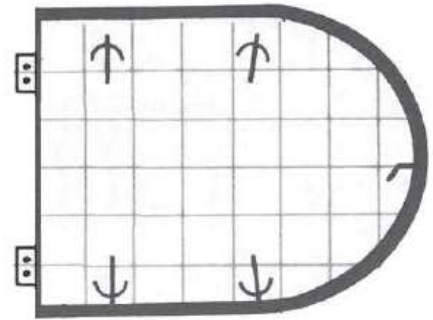
Bilge

1) Masten	9) Falltüren nach oben	16) Bilge
17) Geheimversteck		

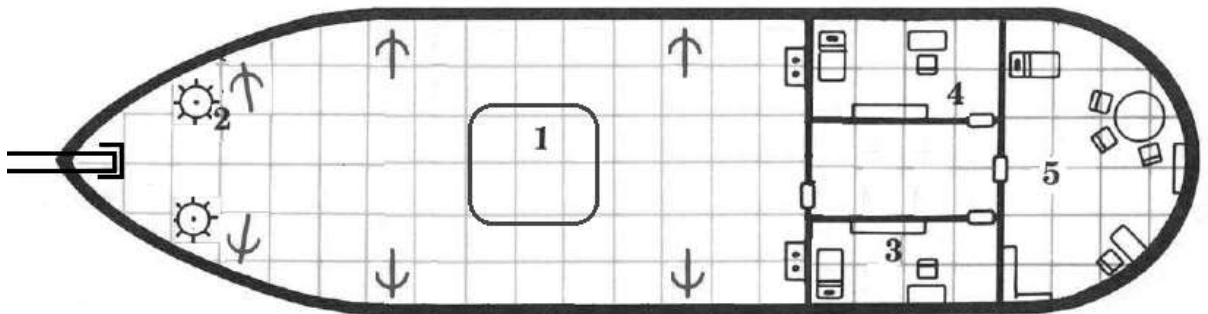
KARAVELLE PHANTOM

Achterdeck

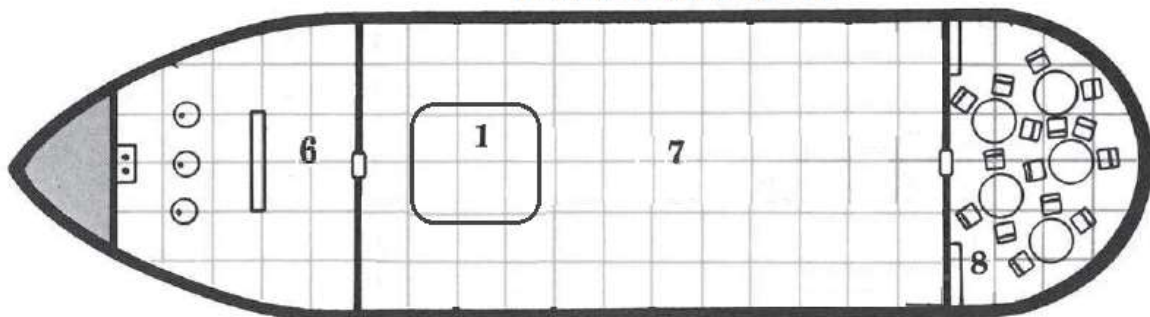
 = Treppe
 = Geheimtür
 = Rotze



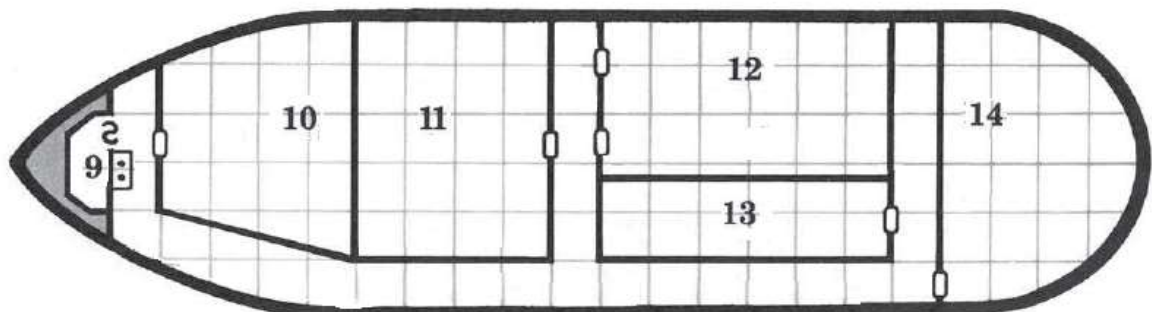
Hauptdeck



Mannschaftsdeck

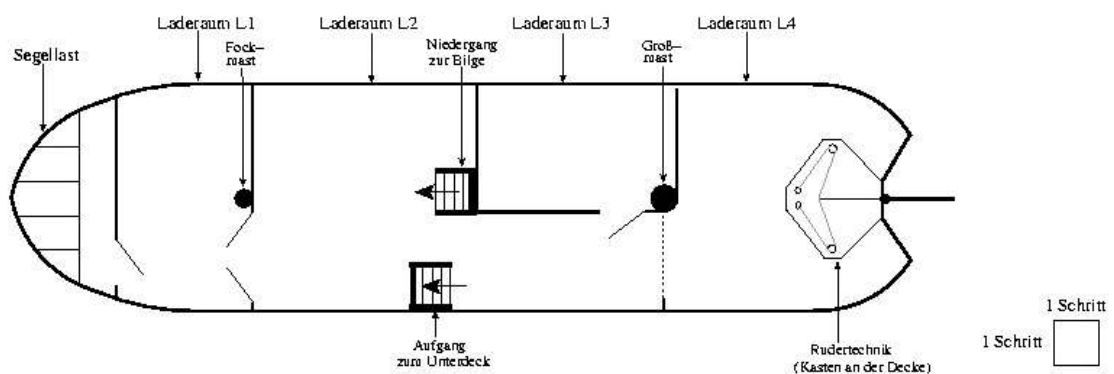
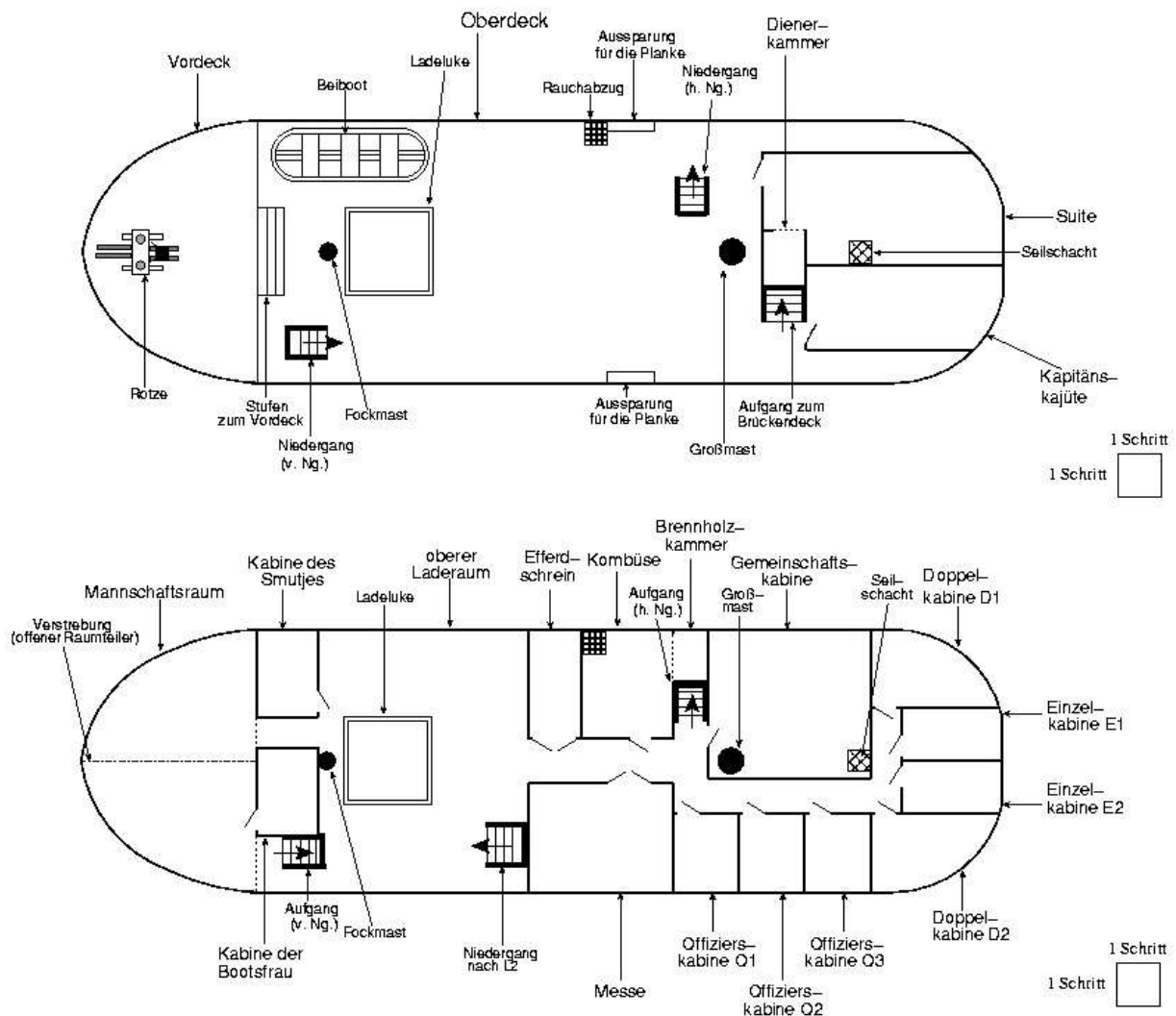
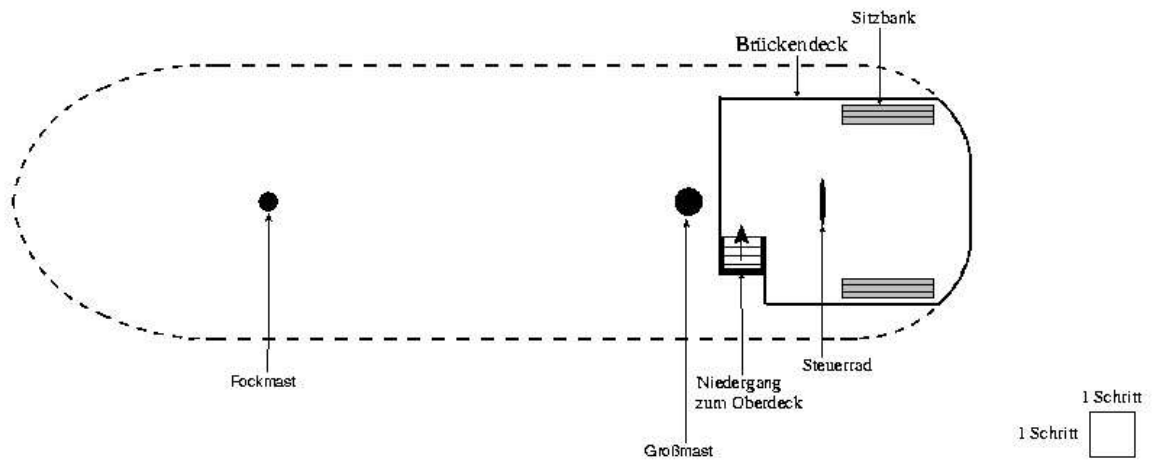


Frachtdeck



1) Frachtluke	2) Ankerwinden	3) Kajüte des Navigators
4) Kajüte des Schiffsmagiers	5) Kapitänskajüte	6) Kombüse
7) Mannschaftsquartier	8) Schiffsmesse	9) Geheimraum
10) Vorräte	11) vorderer Laderaum	12) hinterer Laderaum
13) Waffen-/ Munitionskammer	14) Kabelgatt	

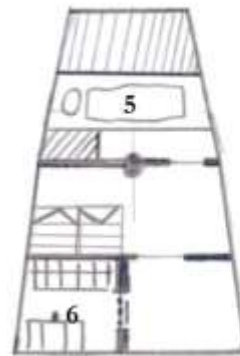
KARAVELLE NORDSTERN



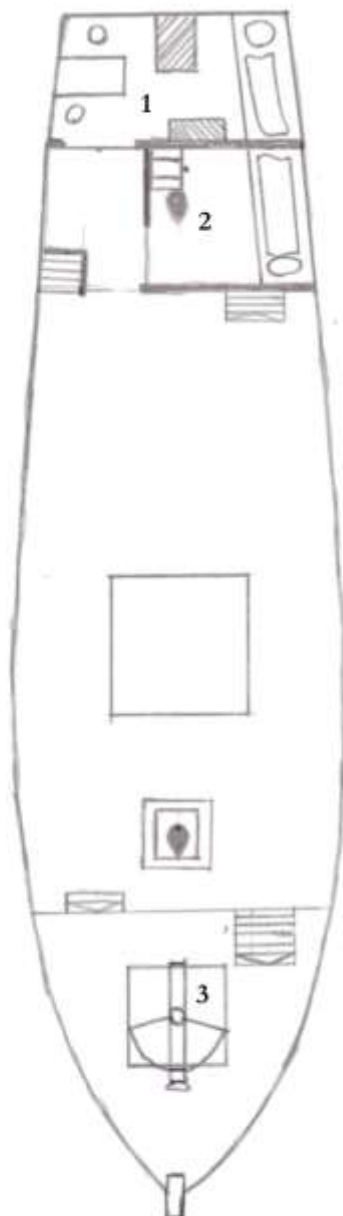
KARAVELLE *EFFERDTREU*



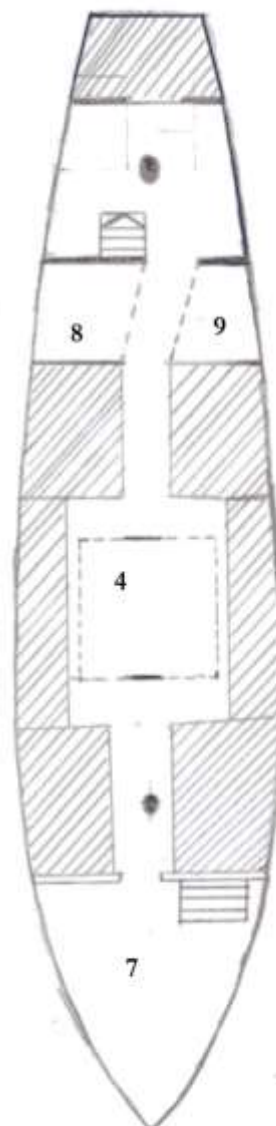
ACHTERDECK



ZWISCHENDECK



HAUPTDECK

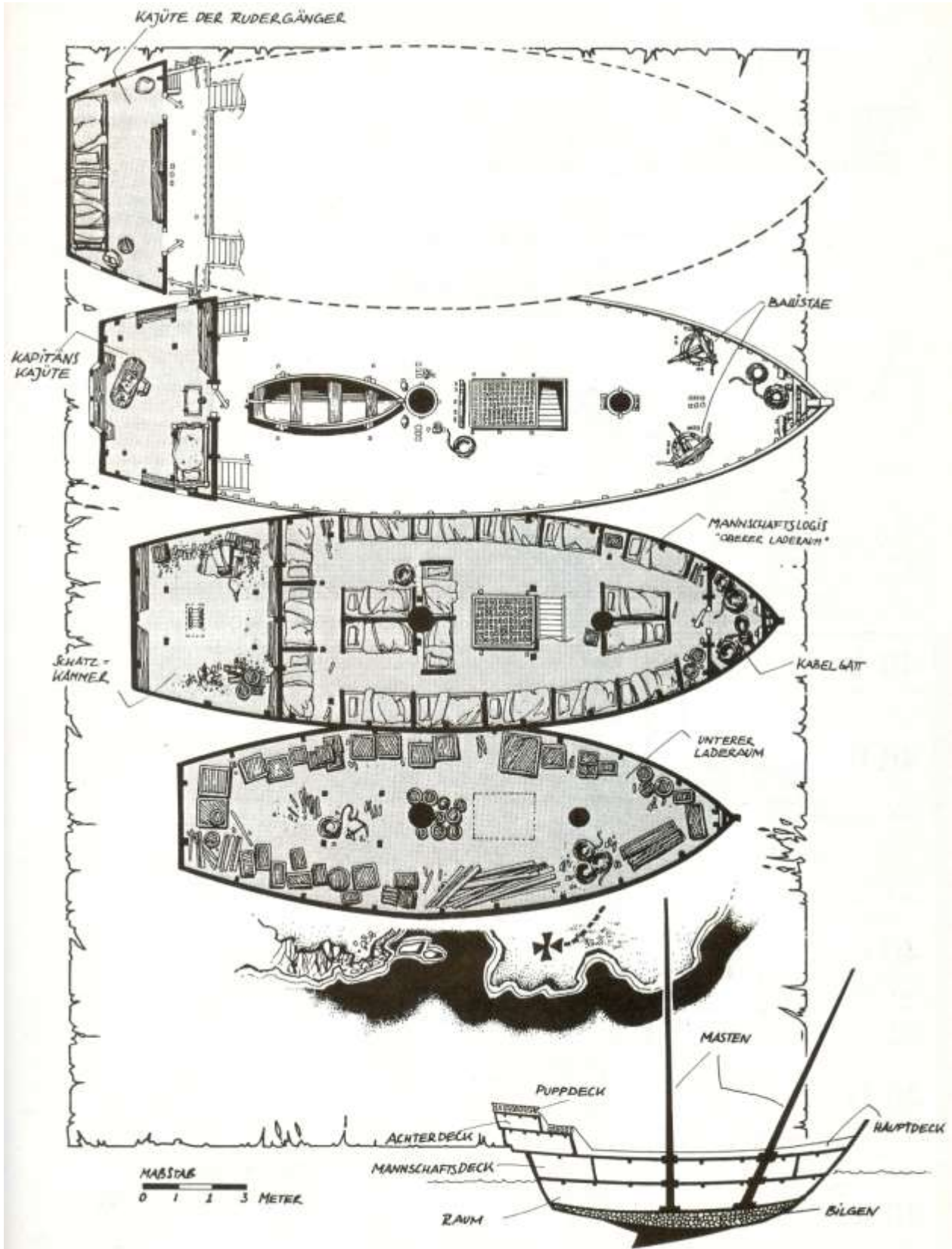


I. UNTERDECK
(LADEDECK)

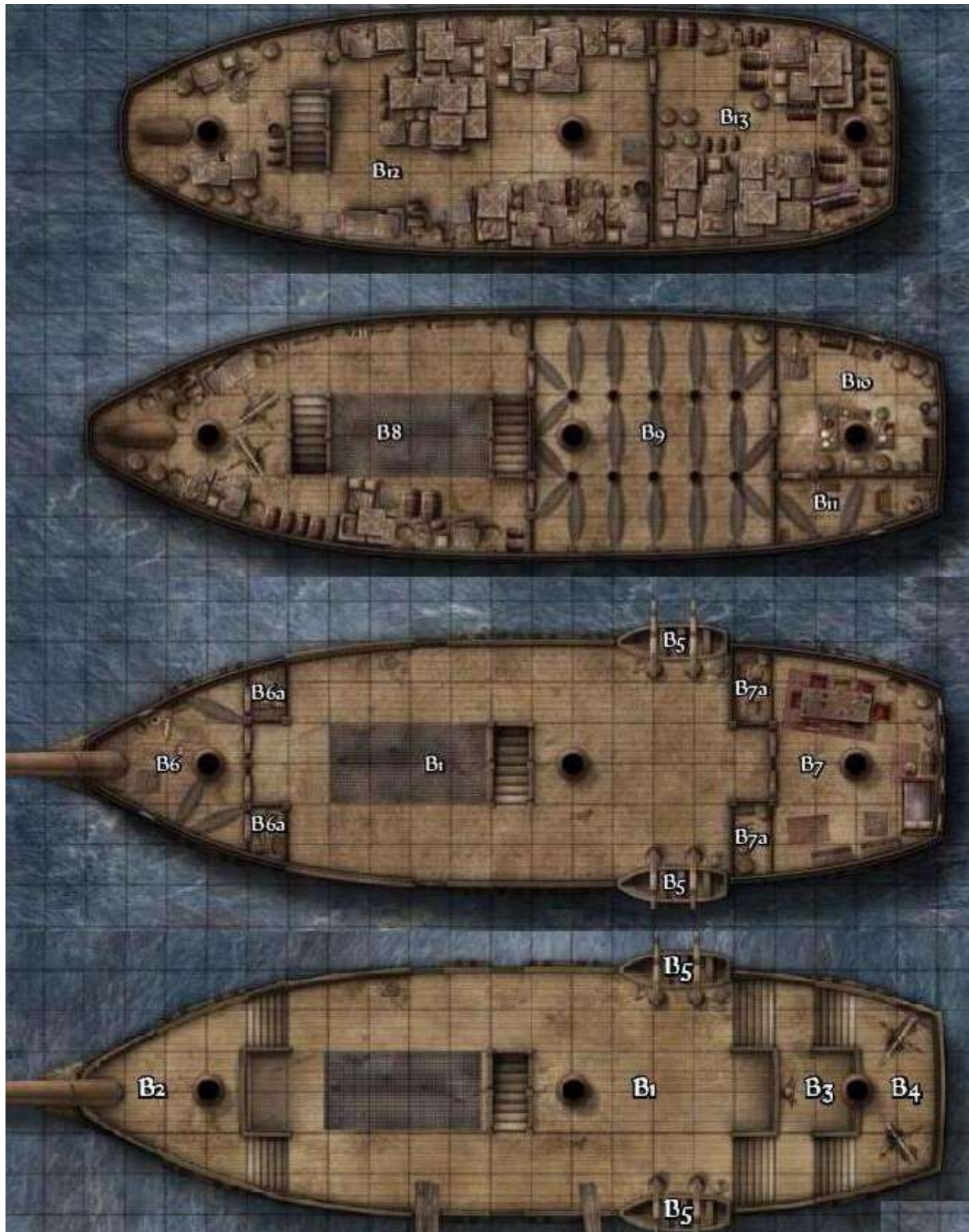
1) Kapitänskajüte	2) Kajüte des 1. Offiziers
4) Laderaum	5) Kajüte des Bootsmanns
7) Mannschaftsquartier	8) Wasserlager

- | |
|----------------------------|
| 3) Deckgeschütz (Hornisse) |
| 6) Bordkasse und Arsenal |
| 9) Proviantlager |

KARAVELLE WOLF VON HYLPIA



KARAVELLE EHRENWORT



B1) Hauptdeck	B2) Vordertrutz	B3) Achterdeck
B4) Achtertrutz	B5) Beiboote	B6) Offiziersquartier
B6a) separate Frachträume für die Offiziere		B7) Kapitänskajüte
B7a) separate Frachträume für den Kapitän		B8) Vorräte & Waffenkammer
B9) Mannschaftsquartier	B10) Kombüse	B11) Kajüte des Smutje
B12) Hauptfrachtraum	B13) abschließbarer hinterer Frachtraum	

KARAVELLE EHRENWORT - EIN RUNDGANG

Auf dem Hauptdeck sind zwei 3 Rechtschritt große Luken. Zwischen diesen und dem Mast führt eine steile Treppe nach unten. Hier sind auch zwei Beiboote mit Davits auf den Dollborden gehalten. Jedes dieser Beiboote hat vier Paddel, einen einzelnen Mast und kann etwa 10 Personen aufnehmen. Die Vordertrutz erhebt sich 3 Schritt über das Hauptdeck. Am Bug ist ein Schild mit dem Namen des Schiffes, *Ehrenwort*, angebracht. Schaut man genau hin erkennt man darunter jedoch ein weiteres Namensschild auf dem der Name *Regenbogen* steht. Weitere Untersuchungen offenbaren Spuren im Holz des Rumpfs, die anzeigen, dass ein anderes Namensschild vor diesem existierte, aber ist es schon lange entfernt worden. Auch das Achterdeck erhebt sich 3 Schritt über dem Hauptdeck. Das Steuerrad überblickt von hier aus das Hauptdeck und zwei weitere Treppen führen auf die Achtertrutz, 6 Schritt über dem Hauptdeck. Hier waren die beiden leichten Aale mitsamt einem Kasten für 12 Bolzen untergebracht.

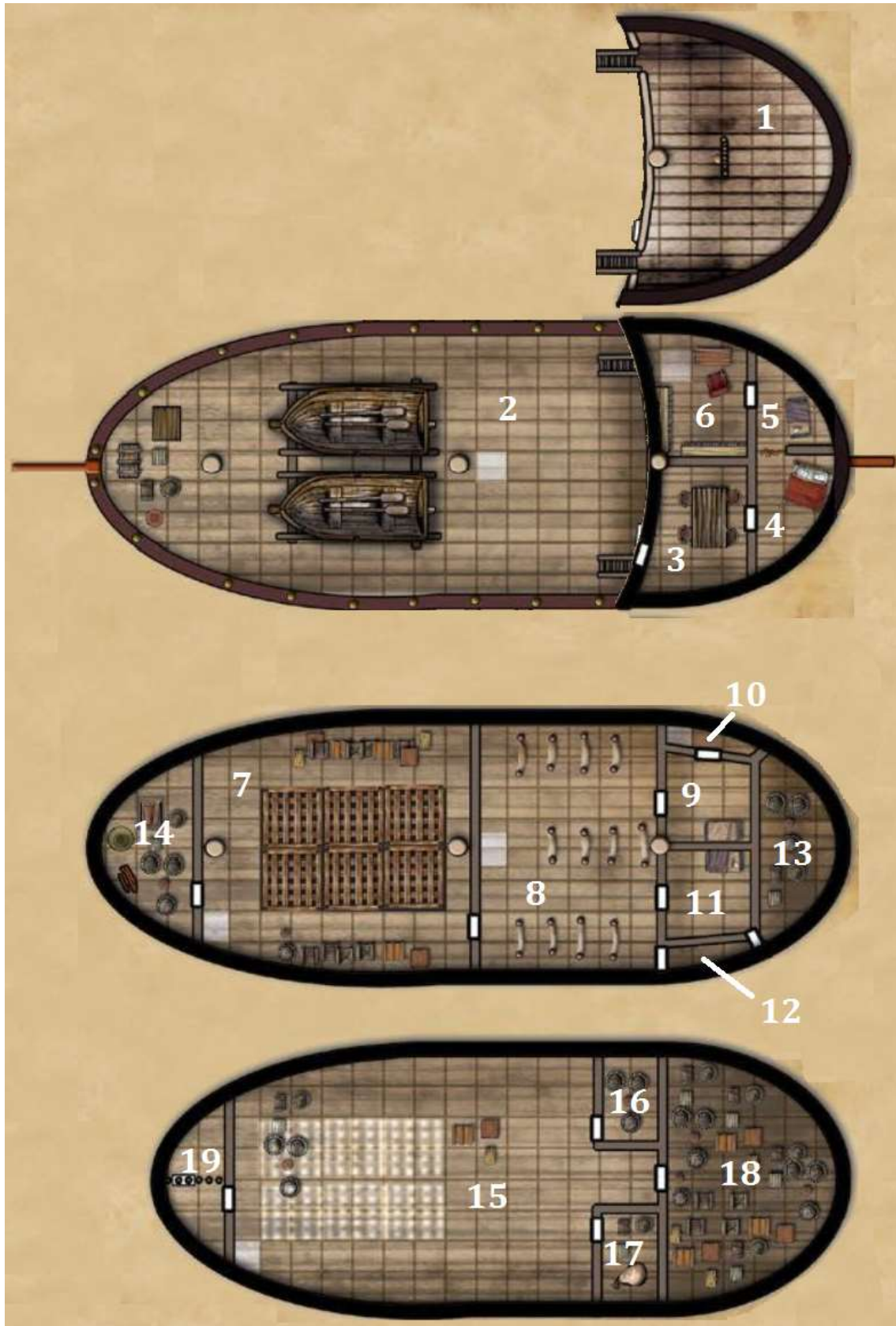
Im Bugbereich ist die Offizierskajüte. Dieser saubere Raum hat zwei Bullaugen und eine Falltür die in den Vorratsraum/Waffenkammer führt. Davor sind zu beiden Seite kleine Lagerräume die die Offiziere für Fracht für einen privaten Handel im kleinen Rahmen nutzen konnten. Derzeit sind die Räume vollkommen Leer. Im Heck sind ebenfalls auf beiden Seiten etwas größere Frachträume vor der Kapitänskajüte die der Kapitän zum gleichen Zweck nutzen konnte. Diese beiden haben keine Türen sondern zur Seite verschiebbare Wände, sind aber derzeit auch Leer. Die Kapitänskajüte ist sehr luxuriös gehalten.

Die hintere Wand hält vier im Gold gerahmte Fenster die die ganze Rückwand einnehmen. Die Kajüte enthält eine luxuriöse Hängematte, einen Esstisch samt Stühle und einige Kästen und Bücherregale. Eine Klapptür öffnet sich direkt nach unten in die Kajüte des Kochs.

Der vordere Teil des darunter gelegenen Decks wird vom Vorratsraum eingenommen der zugleich die Waffenkammer des Schiffes ist. Der Raum ist zurzeit leer, obwohl die Waffenregale entlang den Wänden nur wieder aufgefüllt werden müssen um ein umfangreiches und schnell erreichbares Waffenarsenal für die Mannschaft zu bieten. Eine Treppe führt hinunter in den Hauptfrachtraum während eine zweite Treppe an der hinteren Wand auf das Hauptdeck führt. Hinter dieser Wand folgt das Mannschaftsquartier. Zehn Balken und der Großmast füllen diese geräumige Abteilung. Viele Haken bieten Aufhängemöglichkeiten für die Hängematten. Der größte Raum im Heck dieses Decks ist die Kombüse. Sie enthält einen großen Ofen an der Zwischenwand und ein einzelnes Bullauge in der Steuerbordwand. An einer Ecke steht ein kleiner Kran und daneben eine Klapptür, die in den Frachtraum darunter führt. Die Kombüse ist für die Reise nach Souram mit Vorräten versehen worden, aber das Essen ist bestenfalls spärlich zu nennen. Der letzte Raum ist die Kajüte des Kochs. dieser unordentliche Raum verfügt über zwei schmutzige Hängematten und ein einzelnes Bullauge in der Backbordwand. Eine gebrechliche Leiter führt zu der Falltür in der Decke die zur Kapitänskajüte führt.

Der größte Teil des Frachtdecks wird vom Hauptfrachtraum eingenommen. Neben einem Wasserfass an der Steuerbordwand führt eine Treppe hinter dem Fockmast zum mittleren Deck, während eine Klapptür in der Nähe vom Großmast zur Bilge führt. Diese große Abteilung achtern ist mit einem guten Schloss gesichert, ist aber derzeit ebenso wie der Hauptfrachtraum vollkommen leer.

KARAVELLE ZÄHNE VON ARASKA



1) Achtertrutz	2) Hauptdeck	3) Schiffsmesse	4) Raum der Navigatorin
5) Kapitänskajüte	6) Kartenraum	7) Laderaum	8) Mannschaftsquartier
9) Kajüte des Steuermanns	10) Rumvorräte	11) Kajüte des Bootsmannes	
12) Verbindungsgang	13) Waffenkammer	14) Kabelgatt	
15) Frachtraum	16) + 17) kleine Frachträume	18) Vorräte	19) Brig

KARAVELLE ZÄHNE VON ARASKA

EIN RUNDGANG (1/2)

Drei kräftige Masten erheben sich über dem beschädigten Holz des breiten Hauptdecks. Obwohl gut geschrubbt, ist das dunkle Holz von vielen Kratzern überzogen. Nach achtern hin führen Zwillingspaare von Treppen bis zur Achtertrutz, wo das Steuerrad des Schiffs und eine große Eisenglocke stehen. Zwischen diesen Treppen ist eine schwere Tür, die mit einem Bronzetürschild geschmückt ist, das das Wort "Kapitän" trägt, gefolgt von einem zerkratzten Namen. Zwischen Fockmast und Großmast hängen zwei Barkassen. Unter denen führt eine breite Luke auf das niedrigere Deck, obwohl es die Mannschaft im rauen Wetter mit Brettern versiegelt. Hinter dem Großmasten, in der Nähe vom Zentrum des Decks, führt eine Falltür über eine Leiter zum niedrigeren Deck. Vier schwere Rotzen sind entlang jeder Seite des Hauptdecks aufgestellt und verleihen der *Zähne von Araska* damit die Möglichkeit nicht nur große Handelsschiffe aufzubringen sondern es sogar mit (kleineren) Kriegsschiffen aufzunehmen.

Ein großer, von käftigen Barstühlen umgebener, Mahagonitisch beherrscht die Offiziersmesse. In einem verbeulten Schrank ist eine Vielfalt von ungleichen Tellern und Besteck, Seekarten und einige Trophäen — Schrumpfköpfe und eine ledrige, abgetrennte Hand. Eine große Seefahrtskarte, die mit sich kreuzenden Zeichen und Linien bedeckt ist, hängt an der Steuerbordwand. Ein Hauch von Parfüm hängt in der Luft und wenn das Schiff mit den Wellengang schaukelt klingen Becher und Teller weich.

Im Offiziersquartier füllen dicke, verführerische Gerüche die Luft. Sie kommen von einem Weihrauchgefäß, das auf einem einfachen Schreibtisch sitzt. Rote und schwarze Vorhänge bedecken die Wände, die in stilisierten Rosés gestickt sind. Ein Kastenbett füllt einen Großteil des Zimmers aus. Es ist hoch mit den Fellen von exotischen Tieren bedeckt. Hinter einem der Vorhänge verbirgt sich eine Geheimtür die in die Kapitänskajüte führt. Die Kapitänskajüte hingegen ist ein schmutziger Raum. Ein karges Bett steht in einer Ecke, zusammen mit einem zerschlagenen Lesetisch, einer antiken Kommode und einer grünen Glaslaterne. Was aussieht wie der mumifizierte Schädel eines Zwergs "schmückt" eine Wand. In der Kommode sind eine alte Wetterausrüstung, zwei Paare von abgetragenen Stiefeln und zwei breitkrempige Kapitänshüte.

Im Kartenraum sind Bücherregale an der einen Wand, während an der anderen alte, Vollgekritzelte Schatzkarten hängen. Mehrere Bücher liegen offen auf einem Schreibtisch und Trophäen sind Beweis für Dutzende von gewaltsamen Siegen: Ein Brustharnisch mit einem Einstichloch über dem Herz ist in einer Ecke, eine Flasche voll mit Goldzähnen dient als eine Bücherstütze, eine grausige Marionette die aus Fingerknochen gemacht ist hängt von der Decke.

Ein Deck tiefer liegt der obere Laderaum. Gedämpftes Licht sickert durch die Bretter von oben durch, einen beträchtlichen Raum illuminierend, der mit einer Sammlung von Fracht und dem Bedarf des Schiffs angefüllt ist. Ein schweres Holzgitter im Fußboden führt nach unten, ebenso wie eine Klapptür in der Nähe. Schiefe, morsche Türen führen sowohl nach vorne wie nach achtern. Hinter der vorderen Tür liegt das Kabelgatt, ein einfacher Raum mit aller Material für den Schiffsbetrieb.

Nach Hinten schließt sich an den Laderaum das Mannschaftsquartier an. Ein Dutzend Hängematten schwingen zwischen schmalen Balken überall in diesem nach Schweiß und verschütteten Rum stinkendem Raum. Eine zersplitterte Leiter führt bis zum Deck, während drei Türen nach achtern gehen und eine kleinere in den Laderaum nach vorne führt.

KARAVELLE ZÄHNE VON ARASKA

EIN RUNDGANG (2/2)

Eine der Türen führt zur Kajüte des Steuermanns. Ein einzelner Dolch steckt in einem der Fußbodenbretter die durch Hunderte von ähnlichen Einstichlöchern gezeichnet sind. Eine weitere Tür führt in einen kleinen Raum mit den Rum- und Weinvorräten des Schiffes. Eine offensichtliche Klapptür in der Decke führt bis zum Kartenraum.

Neben der Kajüte des Steuermanns liegt die des Bootsmannes. Dutzende von unheimlichen Bildnissen schmücken die Wände dieses spärlichen Schlafzimmers, und ein leerer Vogelkäfig hängt an einer Ecke. An der Steuerbordwand ragen eine Reihe von Hebeln hervor. Ein Mechanismus in der Steuerbordwand veranlasst die Türen des Verbindungsganges zuzuschlagen, während sich gleichzeitig ein kleines Gitter in der Nähe vom Fußboden zwischen den zwei Zimmern öffnet. Dieser kurze, schmale Verbindungsgang führt vom Mannschaftsquartier in die Achtern gelegene Waffen- und Munitionskammer. Hier werden neben etlichen Entermesser, Säbeln und Beilen auch die Bolzen für die Hornissen und die Kugeln für die Rotzen aufbewahrt.

Der größte Teil des untersten Deck wird von großen Frachtraum eingenommen. Alles was man von Handels- oder auch Kriegsschiffen erbeutet wird hier eingelagert und bei nächster Gelegenheit in einem Piratenhafen oder an Schmuggler verkauft so das der Inhalt des Raumes und wie voll er ist stets unterschiedlich ist. Besonders Wertvolle Waren werden in den beiden kleineren, durch mit guten Schlössern gesicherte Türen abgetrennten kleineren Frachträumen aufbewahrt. Gelegentlich finden auch Gefangene hier Ihren Platz die als Sklaven verkauft werden.

Der hintere Teil des Schiffes wird vom Vorratsraum eingenommen. Hier sind viele Kisten und Fässer zu finden, die meisten von ihnen etikettiert mit den Namen von allgemein bekannten militärischen oder Handelsmarinen. Ihr Inhalt ist dabei fast immer ein anderer als die Beschriftung angibt. Vielmehr sind diese Kisten und Fässer eine weitere Art von Trophäen. Diese Vielzahl an Kisten und Fässern verwandeln den Raum in einen kleinen Irrgarten. Gewonnene Fahnen von gekaperten Schiffen hängen entlang den Wänden.

Im Bug des Frachtdecks ist das Schiffsgefängnis, die Brig. Dicke Eisenstangen teilen diesen Raum, eine beträchtliche Zelle schaffend. Beweise von vorigen, verzweifelten Gefangenen sind die Kratzern an den Wänden und sogar an den Eisenstangen und die eingetrockneten Flecken von Blut, Erbrochenem und mehr die den Boden und die Wände verunzieren. Eine schwere Eisentür mit einem kräftigen Schloss bietet den einzigen Durchgang durch die Wand aus eisernen Gitterstäben. Gefangene die als Sklaven verkauft werden sollen werden hier selten untergebracht. Nur wenn Informationen aus den Gefangenen heraus geholt werden sollen werden alle bis auf einen hier eingesperrt damit sie bei der Befragung Ihres Kameraden zusehen können um so eine zusätzliche Ermunterung zu erhalten zu reden. In solchen Fällen wird immer zuerst eine Person gefoltert und danach erst wird den anderen Gefangenen eine Frage gestellt. Doch so ein Verhör kommt eher selten vor.

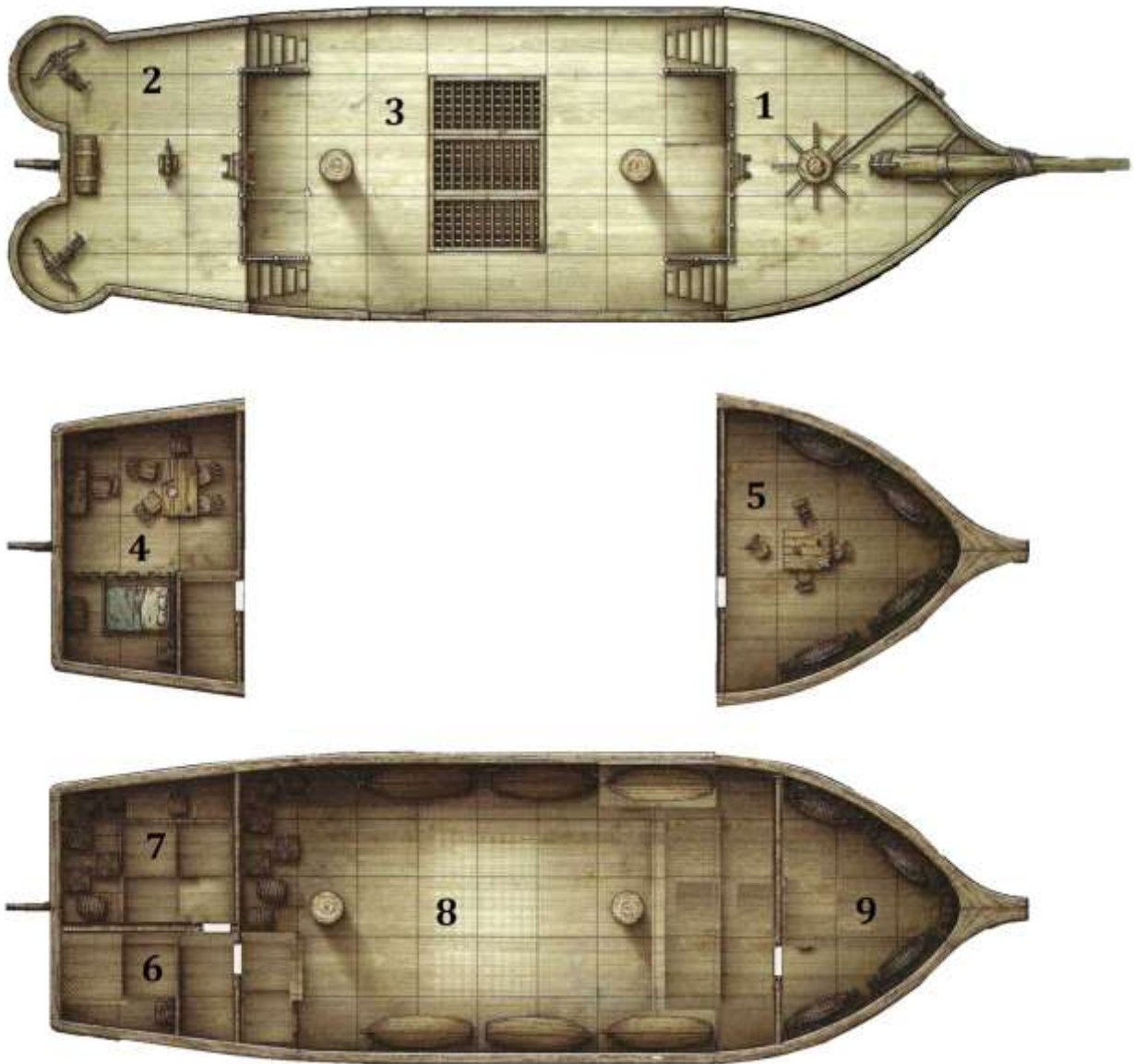
Vielmehr nutzt der Kapitän den Raum wenn jemand von der Mannschaft als Strafe für eine Weile eingesperrt werden soll - in der Regel für einen Tag bis zu einer Woche ohne das der betreffende Essen oder trinken erhält. Nicht jeder kommt danach Lebend aus der Zelle - doch als ist ebenso Teil der Strafe wie der Umstand das der Gefangene als zusätzliche Strafe Essen und Trinken durch die Gitterstäbe sehen kann.

KARAVELLE AALSCHWANZ



- 1) Hauptdeck 2) Achterdeck 3) Achtertrutz 4) Kapitänskajüte
5) Kombüse 6) Schiffsmesse 7) Ladeluke 8) Vorräte 9) Brig
10) Waffenkammer 11) Kajüte des Navigators 12) Seesoldatenquartier
13) Frachtraum und Mannschaftsquartier 14) Kabelgatt und Munitionsraum

KARAVELLE *DAGULT'S STOLZ*



1) Vorderdeck mit Ankerwinde

2) Achterdeck mit Steuerrad

3) Hauptdeck

4) Kapitänskajüte

5) Offizierskabine

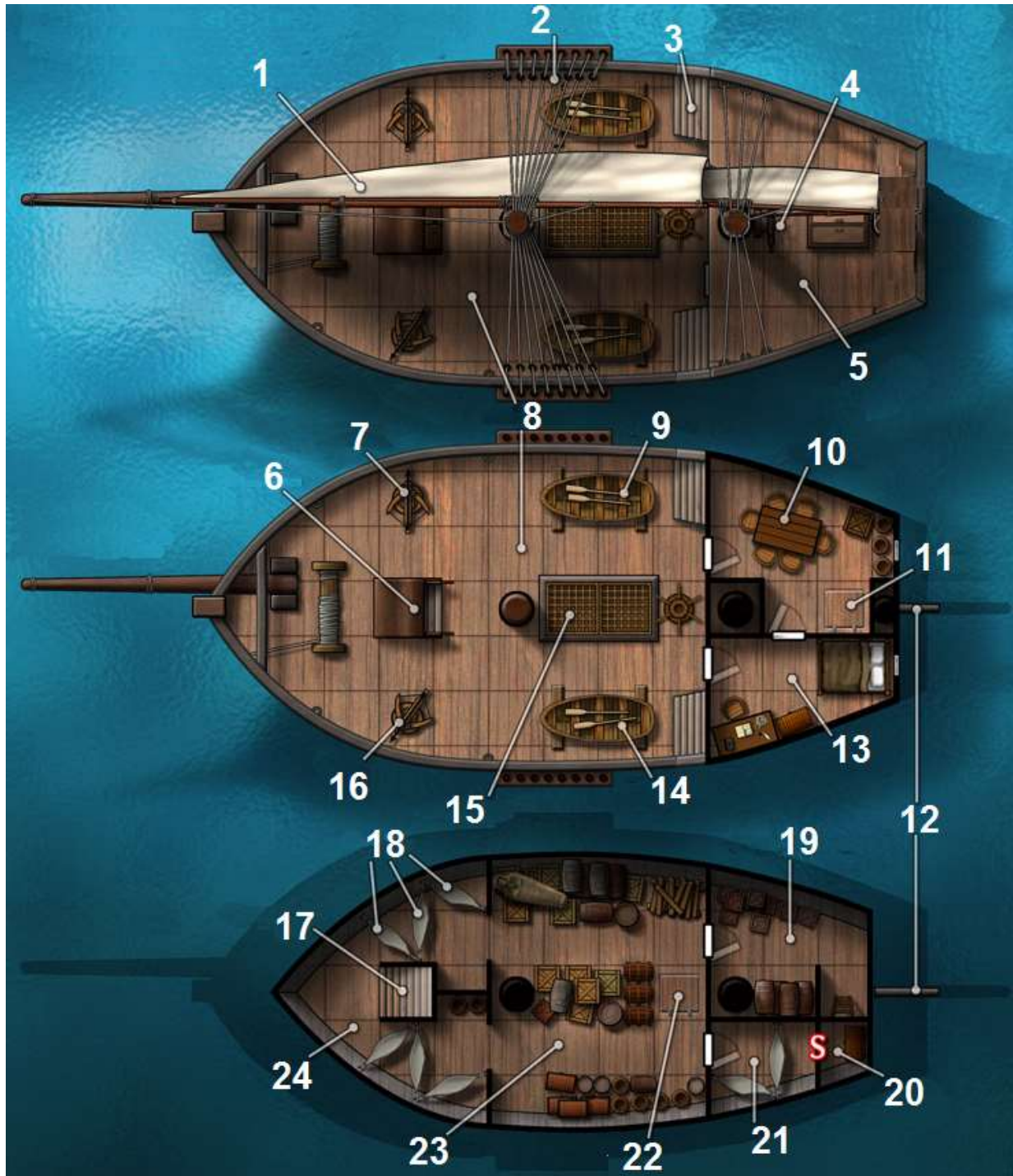
6) Kombüse

7) Vorräte

8) Frachtraum / Mannschaftsquartier

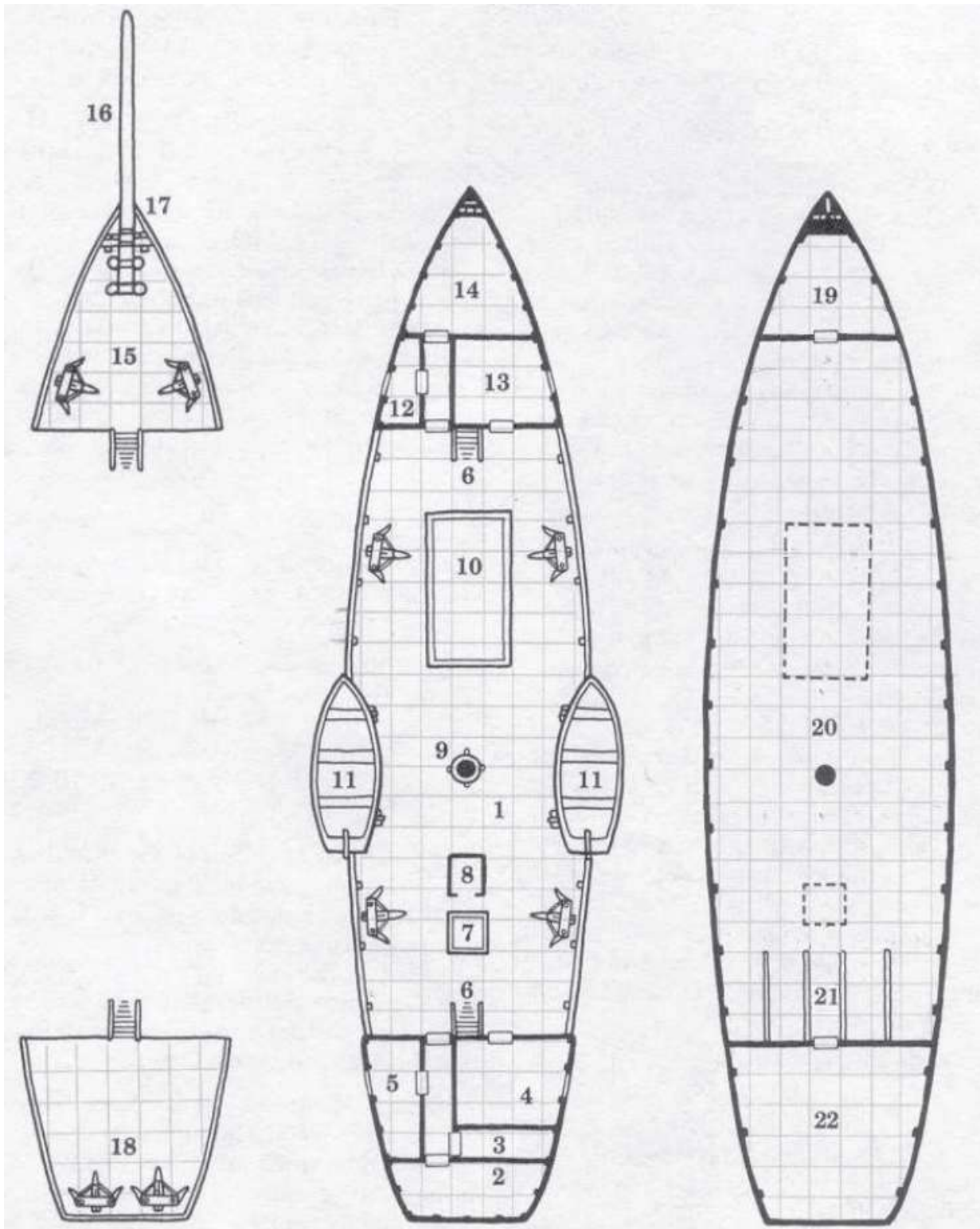
9) Kabelgatt

KARAVELLE TANZENDE MAID



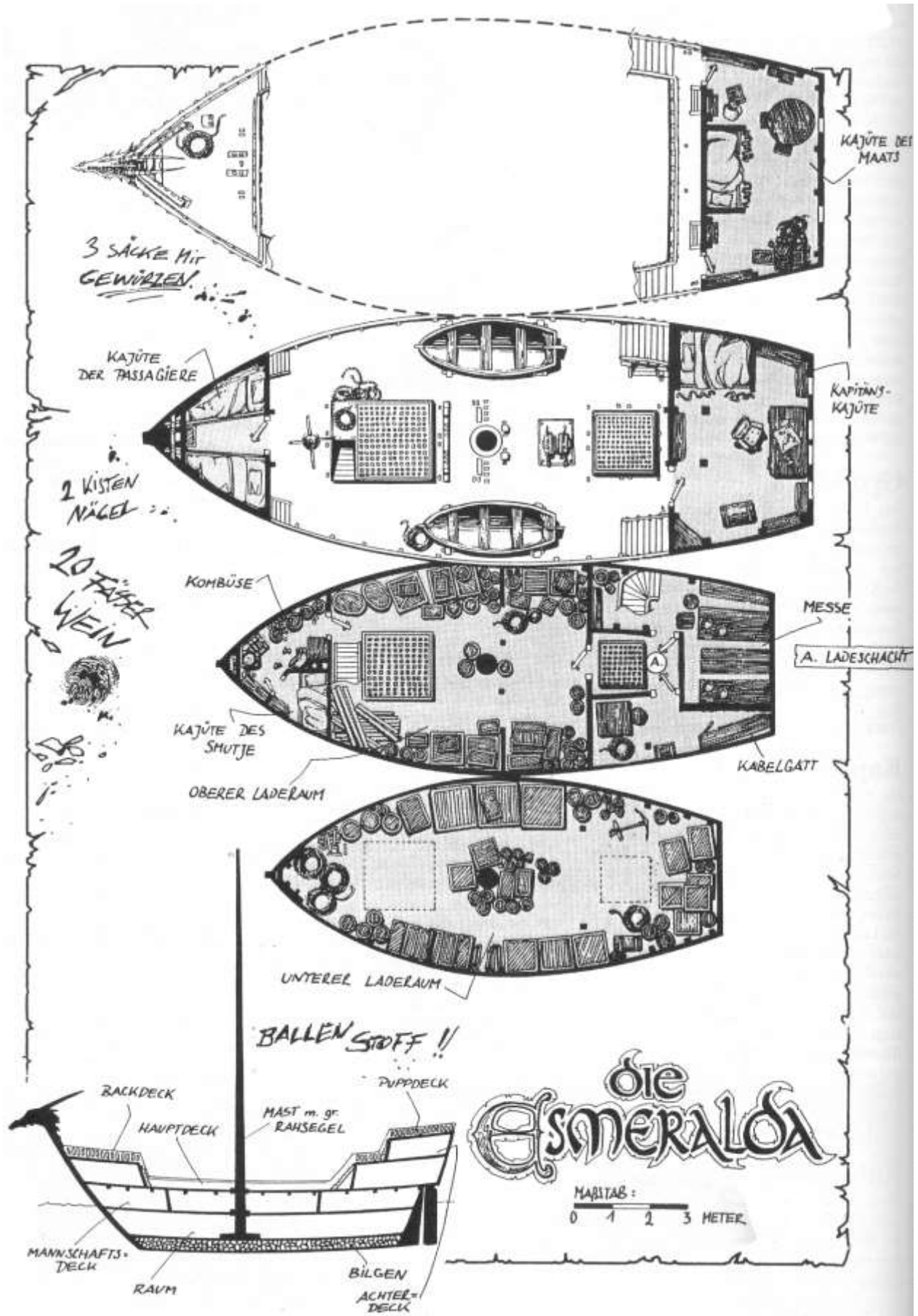
1) Havena-Segel	2) Takelage	3) Treppe zum Achterdeck
4) Steuerrad	5) Achterdeck	6) Treppe nach unten
7) schwerer Aal	8) Hauptdeck	9) Beiboot
10) Kombüse	11) Falltür	12) Ruder
13) Kapitänskajüte	14) Beiboot	15) Frachtluke
16) Schwerer Aal	17) Treppe nach oben	18) Hängematten
19) Vorratslager	20) geheimer Frachtraum	21) Passagierkabine
22) Falltür zur Bilge	23) Frachtraum	24) Mannschaftsquartier

KOGGE VAKA

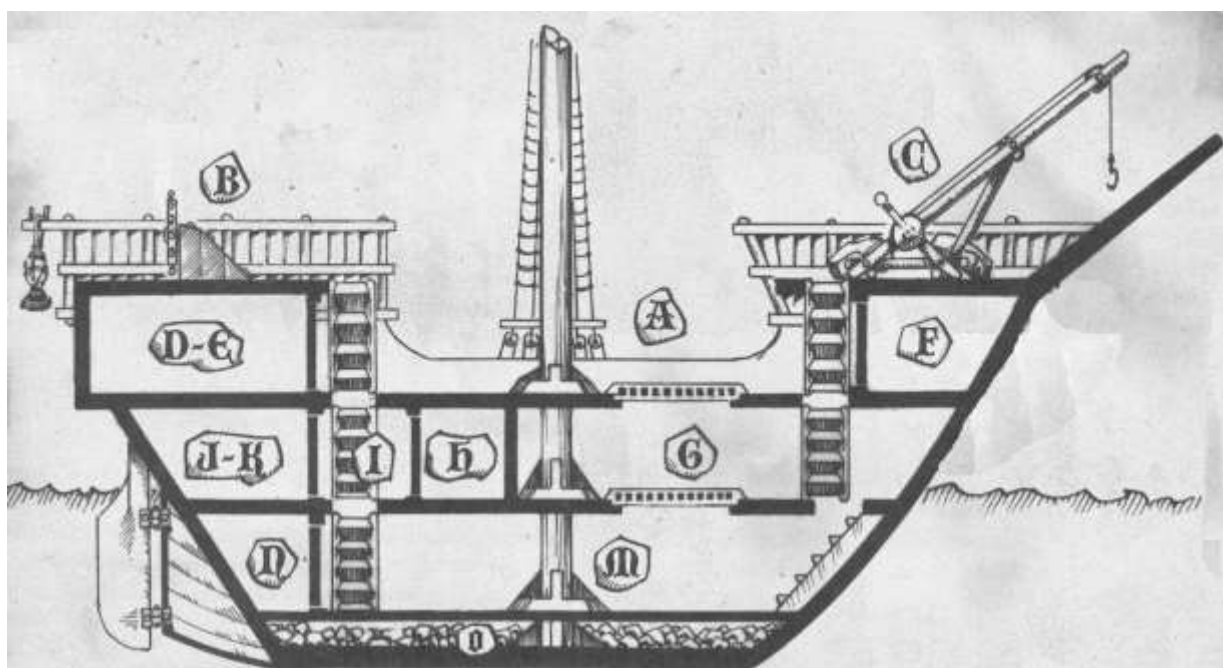


1) Hauptdeck	2) Kapitänskajüte	3) Kombüse
4) Offizierskajüte	5) Kajüte des Bordmagiers	6) Treppen
7) Luke zum Laderaum	8) Steuerruder	9) Mast
10) Hauptladeluke	11) Beiboote	12)
Passagierfracht		
13) + 14) Passagierkabinen	15) Vorderkastell	16) Bugspruit
17) Galionsfigur	18) Achterkastell	19) Kabelgatt
20) Frachtraum und Quartier der Leichtmatrosen		21) Viehverschlag
22) Quartier der Vollmatrosen		

KOGGE *ESMERALDA*

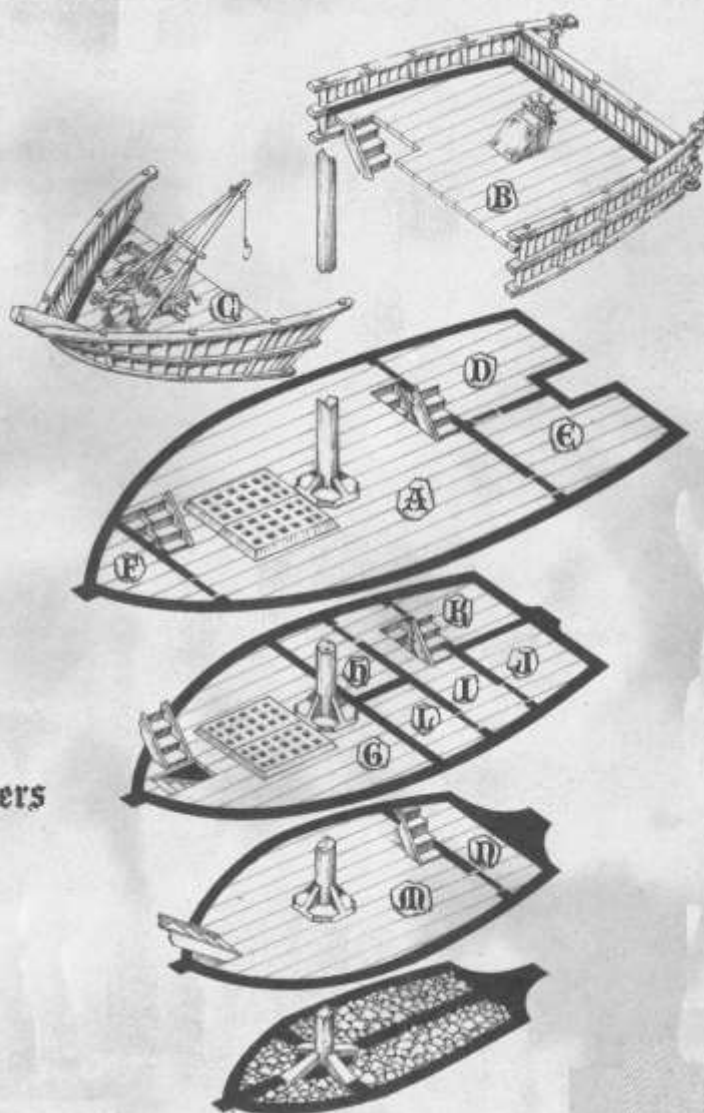


KOGGE JUNGFRAU VON ARVUN

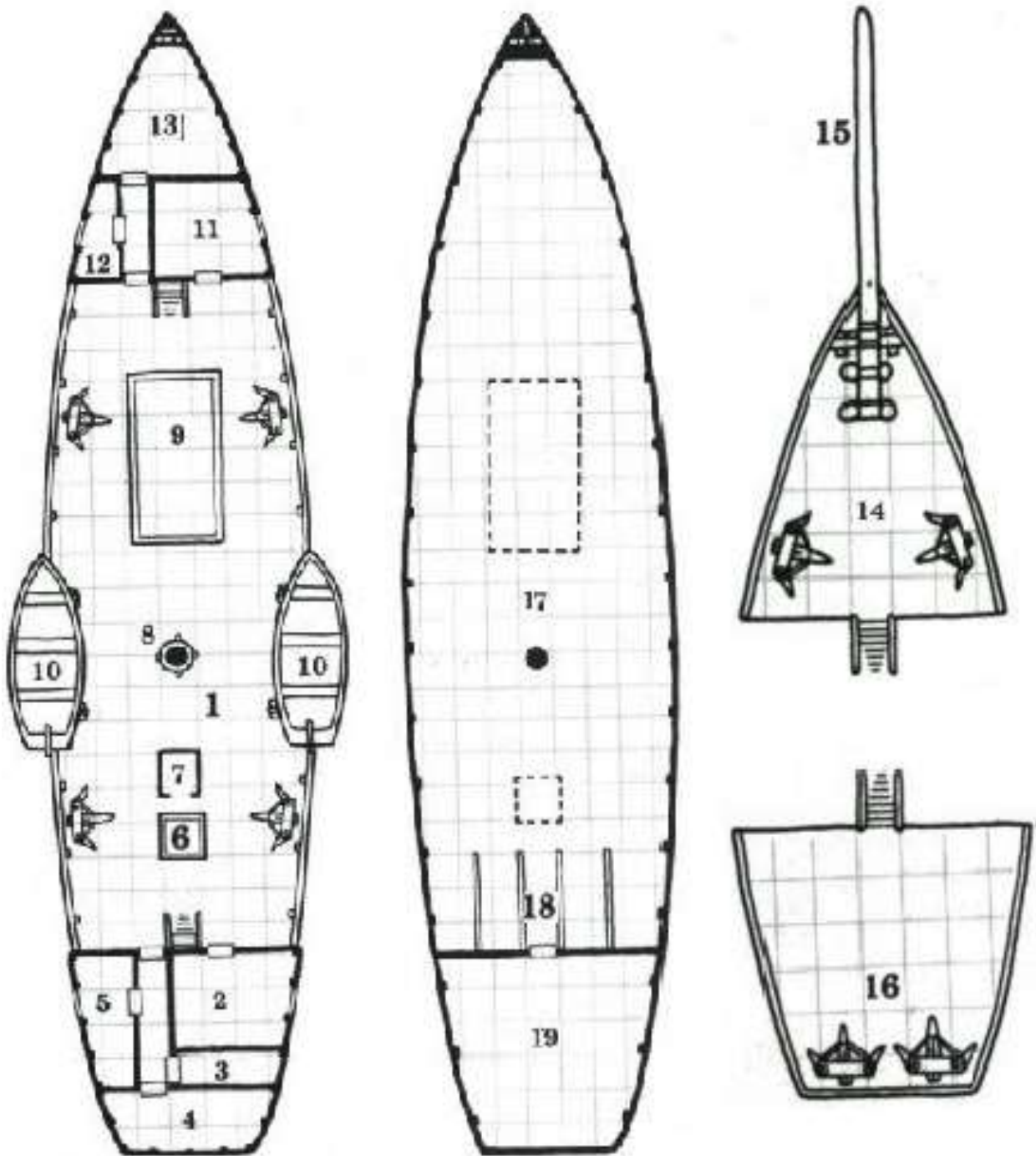


Decksplan

- A - Großdeck
- B - Achterdeck
- C - Backdeck
- D - Messe
- E - Kapitänskajüte
- F - Kabelgatt
- G - Oberer Laderaum
- H - Kombüse
- I - Gang
- J-K - Passagierkabinen
- L - Kajüte des Bordmagiers
- M - Unterer Laderaum
- N - Schatzkammer
- O - Bilge

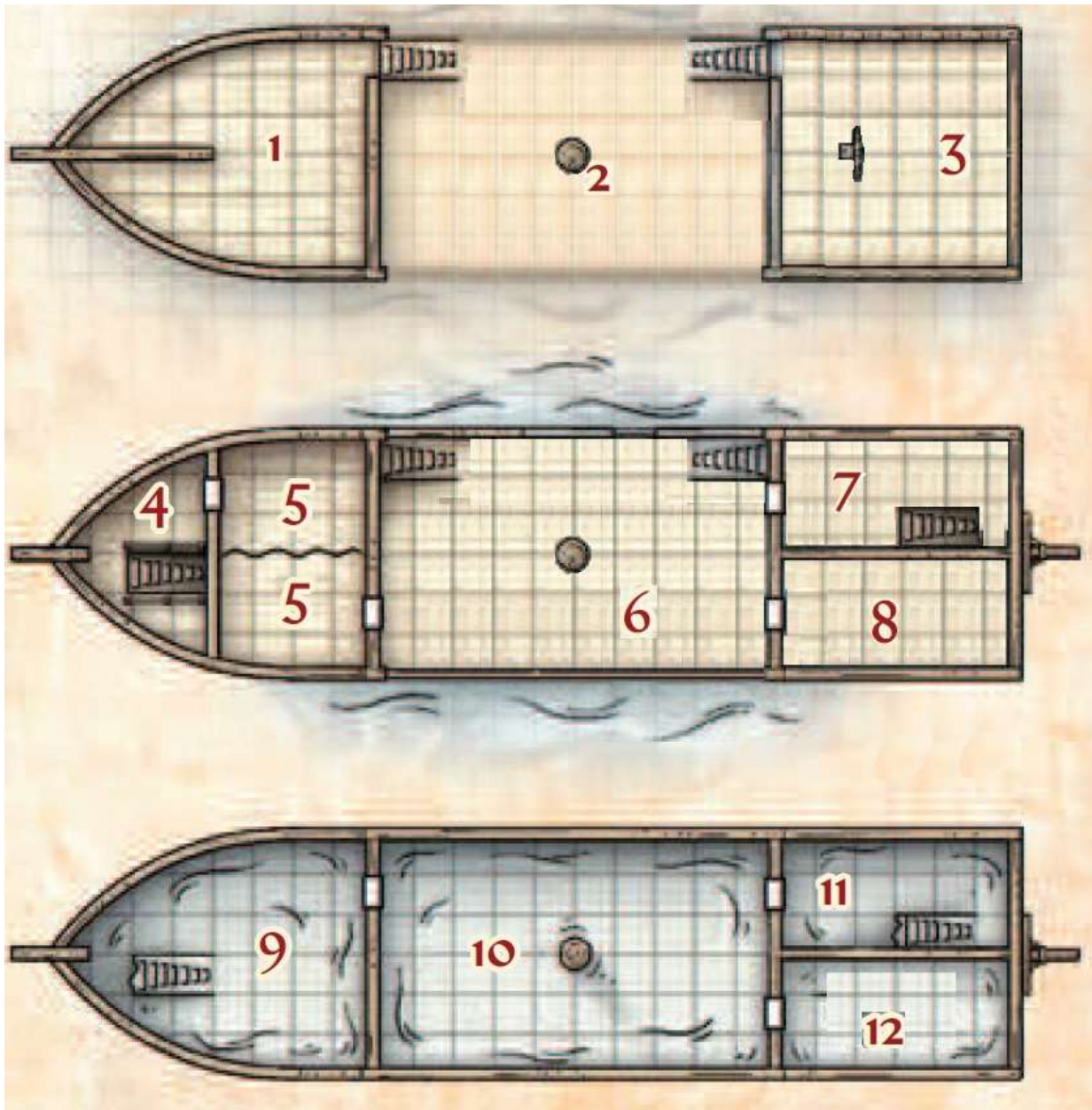


KOGGE *WELLENTÄNZER*



1) Hauptdeck	2) Kapitänskajüte	3) Kombüse & Vorräte
4) Offizierskabine	5) Schiffsmagier	6) kleine Ladeluke
7) Unterstand mit Steuerrad		8) Hauptmast mit Krähenest
9) Ladeluke	10) Beiboote	11) Passagierkabine
12) kleiner Laderaum/ Passagierkabine		13) Passagierladeraum
14) Vorderdeck	15) Bugspriet	16) Achterdeck
17) Laderaum/Vorräte/Mannschaftsquartier		18) Pferdeställe
19) Schiffsschützenquartier		

KOGGE *EISERNE GEZEITEN*



- 1) Vordertrutz
- 2) Hauptmast
- 3) Achtertrutz
- 4) Kabelgatt
- 5) Offiziersquartier(e)
- 6) Hauptdeck
- 7) Schiffsmesse
- 8) Kapitänskajüte
- 9) Mannschaftsquartier
- 10) Frachtraum
- 11) Vorräte
- 12) Wasservorräte

POTTE RONDRIKAN



1) Vordertrutz	2) Hauptdeck	3) Achtertrutz	4) Vorräte
5) Kombüse	6) Kajüte Steuermann	7) Passagierkabine	
8) Kapitänskajüte	9) Frachtraum / Mannschaftsquartier		

POTTE *RONDRIKAN*

EIN RUNDGANG

Das Hauptdeck der *Rondrikan* ist der Ort, wo sich die Mannschaft meistens aufhält, auch wenn es hier außer einzelnen, vertäuten Kisten nur wenig von Interesse gibt. Am Bug und Heck erheben sich die für eine Potte eher unüblichen niedrigen Trutzen. Auf dem Achtertrutz befinden sich das Steuerruder sowie die einzige Hornisse des Schiffes, darunter die Kapitäns- und Gästekajüten sowie die Kajüte des Steuermanns. Der Vordertrutz beherbergt einen kleinen Lagerraum für die Vorräte und die Kombüse. Neben dem Hauptmast gibt es eine abdeckbare Luke, durch die man das Unterdeck erreichen kann.

Die recht kleine Kajüte des Kapitäns ist mit allerlei Erinnerungsstücken aus 50 Jahren Seefahrt (ausgestopfte Meerestiere, Schiffsmodelle, nautische Instrumente, eine während des Khom-Krieges erbeutete alananische Flagge sowie ein Waldmenschen-Schild, Perlenketten, Muschelhörner und andere Andenken von den Waldinseln) voll gestopft. Dadurch gleicht sie eher einem Museum als dem Arbeitszimmer eines Kapitäns. Hier steht neben der Schlafstatt von Kapitän Perlmann auch ein kleiner Schreibtisch mit mehreren Sitzmöglichkeiten, an dem bei Bedarf der Kapitän mit seinem Steuermann und so erforderlich weiteren Personen Besprechungen durchgeführt werden können.

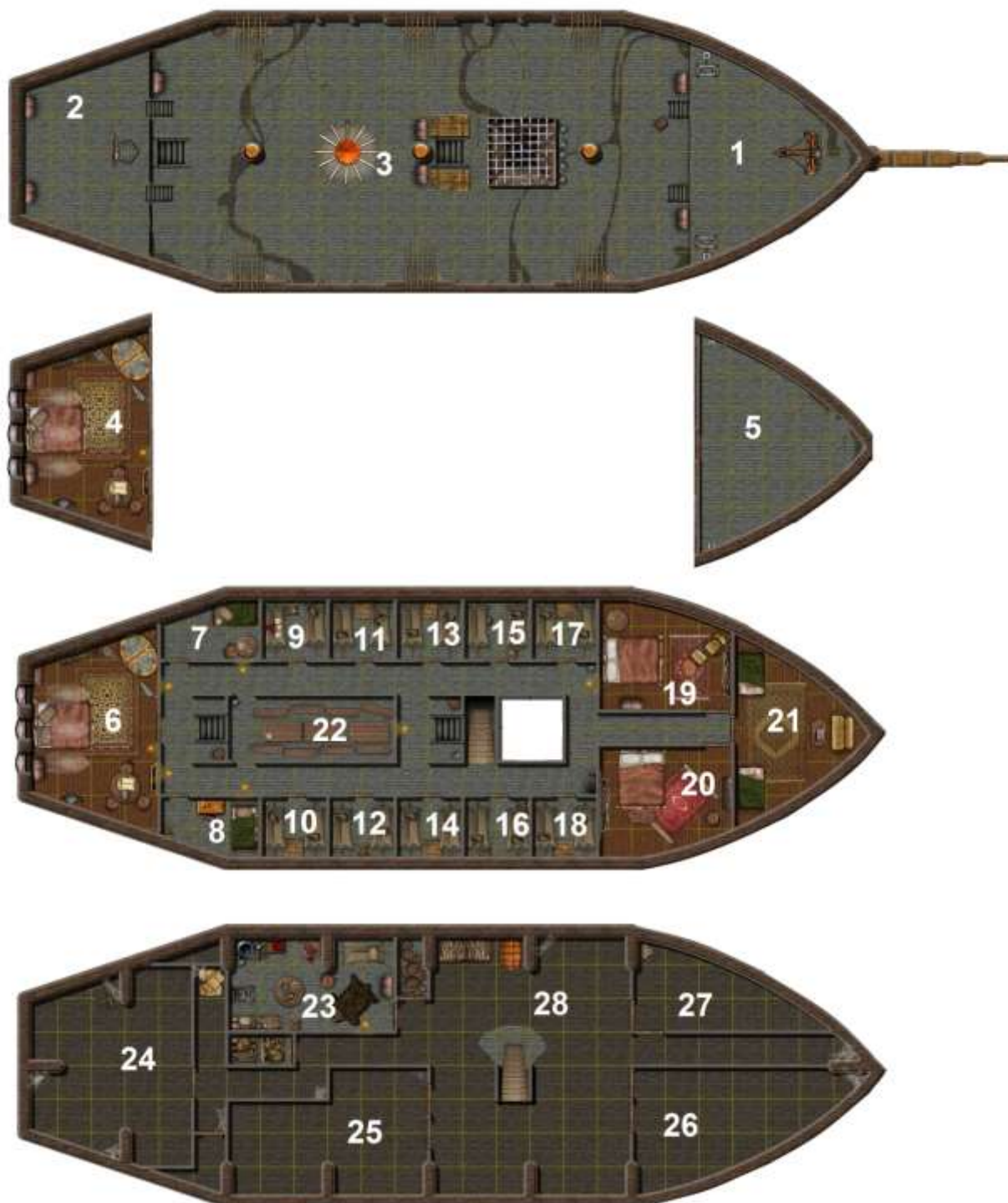
Die winzige Kabine des Steuermanns ist mit einer Pritsche, zwei Kleidertruhen und einem Regal so sehr zugestellt, dass man sich eigentlich nur seitlich bewegen kann. Da der Steuermann die Kajüte aber sowieso nur zum Schlafen nutzt, ist ihm dies meist herzlich egal.

Von gleicher Größe wie die Kabine des Steuermanns ist auch die Kajüte für etwaige Gäste oder Passagiere. Sie weist jedoch abgesehen von einem Bett und einer Kleidertruhe keinerlei Möblierung auf.

Unter Deck befindet sich der Frachtraum, in dem nicht nur die Ladung der *Rondrikan* aufbewahrt wird, sondern auch die Mannschaft auf zwischen den Kisten und Wänden gespannten Hängematten schläft. Die Ladung der Potte variiert je nach der Region durch die Sie gerade segelt. Beispielsweise Tee aus den Tulamidenlanden, Seide oder Gewürze aus Meridiana, Färbemittel von den Waldinseln, Stahl aus Maraskan oder ähnliches. Eine Treppe führt auf das Hauptdeck, eine weitere Luke hinab in die Bilge.

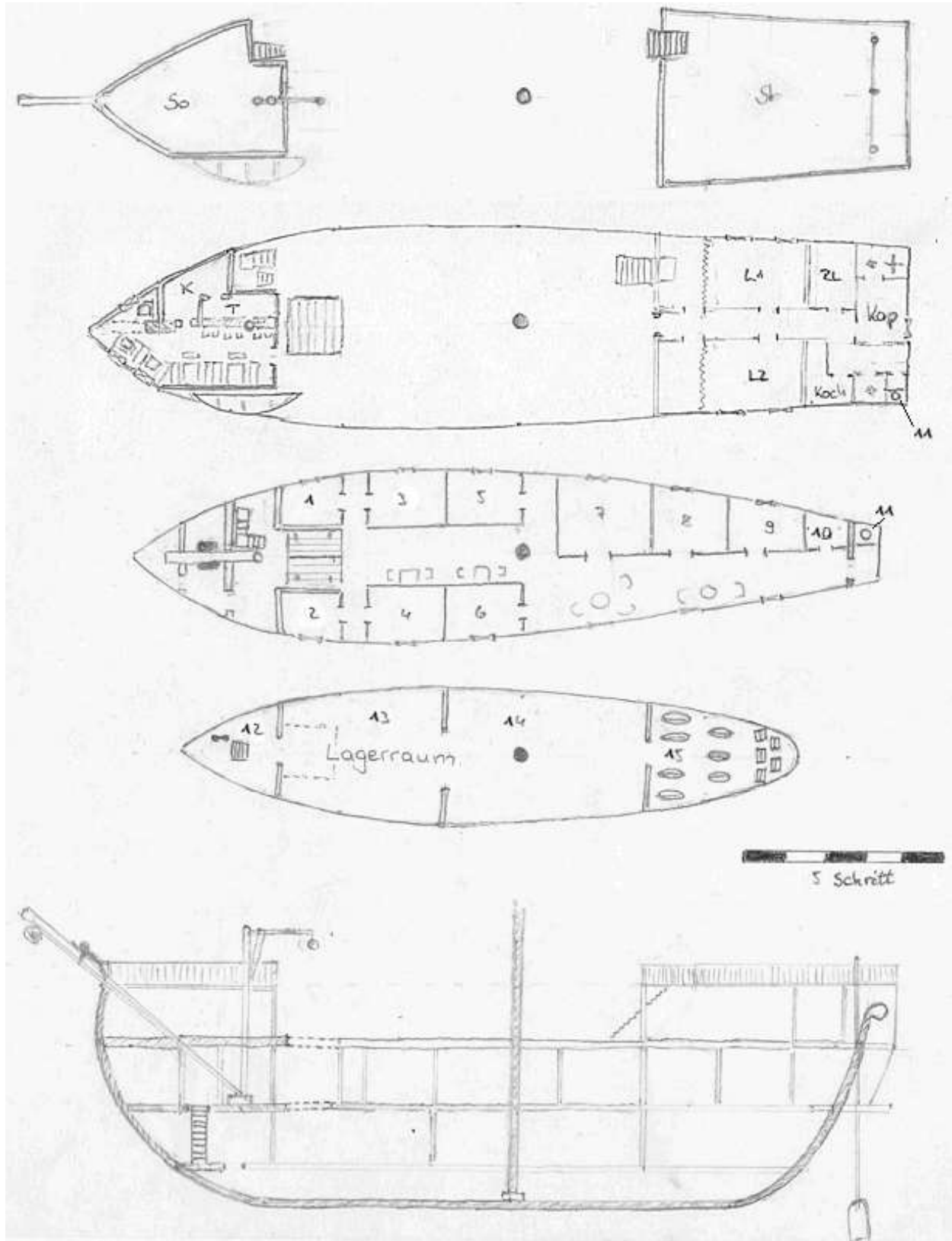
In der niedrigen Bilge sorgen Gewichte für die Stabilität des Schiffes. Als Gewichte finden einfache Steine Verwendung die teilweise schon seit der Jungfernfahrt der Potte an Bord sind. Zudem sammelt sich hier unten eindringendes Brackwasser. Doch auch einem anderen Zweck dient dieser Ort zuweilen. Schon so mancher Matrose hat sich den Umstand zunutze gemacht das die Bilge ein derart unangenehmer Ort ist das eigentlich nie ein Zoll- oder Hafeninspektor diesen Bereich betritt. Und falls doch einmal ein überaus Pflichtbewusster (oder eben peinlich genauer) Beamter hier hin gelangt so ist das Wasser derart trübe das man schon sehr aufmerksam sein muss um kleinere Gegenstände im Wasser zu entdecken. Es wäre nun übertrieben zu sagen das die Mannschaft mit Hilfe der Bilge regelmäßigen Schmuggel betreibt, doch nutzen sicherlich 8 oder 9 Matrosen der Mannschaft die Möglichkeit für einen gelegentlichen Nebenverdienst. Freilich ohne das der Kapitän etwas davon wüßte – und auch, ohne das die betreffenden etwas von einander wissen. Bislang geht jeder der Gelegenheitsschmuggler davon aus der einzige an Bord zu sein. Doch ist es nur eine Frage der Zeit bis sich einmal zwei in der Bilge begegnen – oder jemand beim verstecken bzw. abholen von Schmuggelgut auf die Ware eines anderen stößt.

POTTE *UNGEBUNDEN*



1) Vorderdeck	2) Achterdeck
3) Hauptdeck	4) Kapitänskajüte
5) Kabelgatt	6) Prunkkabine
7) + 8) Einzelkabinen	9) - 19) Doppelkabinen
19) - 21) Suiten	22) Schiffsmesse
23) Kombüse	24) - 26) Frachträume und Mannschaftsquartiere
27) Hochwertige Vorräte	28) (in Verschlagen an der Bordwand) Vorräte

POTTE DOMNA SERENITA



L1) & L2) Luxus-Passagierkabine	RL) Kabine der Reiseleiterin
Koch) Kabine des Kochs	Kap) Kapitänskajüte
K) Kombüse	T) Messe mit Theke
So) Sonnendeck	St) Steuerdeck
1) - 9) Passagierkabinen	10) Stewart/Kabinenjunge
12) Kabelgatt/ Luke zur Bilge	11) Abort
13) - 14) Vorräte	15) Mannschaftsquartier

POTTE *DOMNA SERENITA*

EIN RUNDGANG (1/2)

Auf dem Oberdeck betritt ein Passagier das Schiff. Der Mittelteil bildet mit rund 20 Schritt Länge und 5 Schritt Breite die größte zusammenhängende Fläche. Nur der Mast, der dummerweise genau in der Mitte des Schiffes steht, behindert ein wenig hier mögliche Vergnügungen wie Tänze, Ballspiele oder anderes. An Bug und Heck finden sich die Deckaufbauten, deren Wände im Stile einer modernen Karavelle an die Form des Rumpfes angepasst wurden. Diesem Umbau fiel auch der für die Potte typische Balkon am Heck zum Opfer.

Das hintere Deckhaus enthält zwei Luxuskabinen, die nicht nur ausreichend Platz für ein breites Bett und ein bequemes Sitzmöbel, sondern sogar eine Schlafstatt für einen Leibdiener oder eine Zofe bieten. Beide Kabinen haben zwei Sprossenfenster, die den Räumen ausreichend Tageslicht verschaffen. Des Weiteren sind hier zwei kleine Kammern, die von der Reiseleiterin und dem Koch bewohnt werden. Nur durch die sehr kleine Kajüte des Kapitäns, die wenigstens ebenfalls ein Fenster bietet, lässt sich der Nebenraum mit der Ankerwinde erreichen. Als letzte Besonderheit sei der Toilettenraum erwähnt, der eine direkte Entsorgung per freiem Fall in das Meer erlaubt.

Das Dach des Deckhauses bildet das Steuerdeck von dem aus das Schiff gesteuert wird. Es ist über eine Treppe erreichbar und bietet einen hervorragenden Ausblick. In der Mitte des Decks befindet sich der Steuergriff, der über eine Seilkonstruktion mit den beiden Rudern verbunden ist, die seitlich am Heck ins Wasser tauchen. Meist steuert der Kapitän selber, nur selten lässt er sich vertreten. Der gerade tätige Steuermann und der Kapitän haben übrigens aus Sicherheitsgründen das Recht, Besucher vom Steuerdeck zu schicken – dies ließ Kapitän Tequona gleich in die Vertragsbedingungen aufnehmen. Im Deckhaus am Bug befindet sich die Messe. Ihre ungewöhnliche Form ergibt sich dadurch, dass sich steuerbord die Treppe in die unteren Deckbereiche befindet, während backbord das Beiboot vertäut liegt. Dieses kann mit dem Lastkran, der die Messe überragt, zu Wasser gelassen werden. Der Kran dient außerdem dazu, beim Beladen des Schiffes mit Wasserfässern und Vorräten zu helfen: Direkt vor der Messe befindet sich die Ladeluke, die außer beim Beladen immer abgedeckt ist. Das Innere der Messe erinnert an manche Hafenkneipe. Festgeschraubte Bänke und Tische verhindern das Verrutschen derselben bei starkem Seegang. Außerdem gibt es eine Theke, an der der Koch gegen Bares auch gerne Hochprozentiges ausschenkt. Die eigentliche Küche liegt etwas versteckt um die Ecke. Der Rauch des Herdfeuers wird steuerbords durch einen kleinen Kamin abgelassen, damit die Gäste möglichst wenig davon belastigt werden. Auf der Messe befindet sich das sogenannte Sonnendeck. Bei gutem Wetter werden hier Liegen aufgestellt, aber auch Tische und Stühle können hier hochgebracht werden, so dass man bei ruhiger See sein Abendmahl im Schein des untergehenden Praiosschilds genießen kann. Etwas Besonderes ist der langgezogene Bugspriet, an dem das Sprietsegel aufgezo-gen werden kann, das beim Steuern hilft. Er trägt nämlich die Galionsfigur, die geschnitzte Statue einer entspannt liegenden Frau. Außerdem ragt ein zweiter, kleiner Mast über das Ruhedeck, der allerdings nicht zum Segeln dient, sondern nur die Befestigung des Lastkrans ist. Immerhin kann hier und an der Reling geschickt ein Sonnensegel aufgezo-gen werden, das ein wenig Schatten auf das Ruhedeck wirft.

POTTE DOMNA SERENITA

EIN RUNDGANG (2/2)

Über die Treppe erreicht man den eigentlichen Wohn- und Ruhebereich der Passagiere im Unterdeck. Insgesamt neun Kabinen in unterschiedlichster Größe und Schnitt stehen hier zur Verfügung. Allen ist gemeinsam, dass durch ein Bullauge etwas Tageslicht in die Kabinen kommt, wenn auch die Aussicht durch das dicke Glas recht schlecht ist. Die Fenster lassen sich öffnen (genauer gesagt abschrauben), während der Fahrt besteht dann aber die Gefahr, dass Wasser eindringt. Weiterhin findet sich im Heckbereich ebenfalls eine Toilette. In direkter Nachbarschaft dazu hat der Kabinenjunge Reon seine Kammer. Anzutreffen ist er dort in den seltensten Fällen, da eigentlich immer jemand etwas von ihm will. Ein paar Sitzgelegenheiten im recht breiten Durchgang runden das Bild ab, zu dem auch der große Teppich gehört, der die Luke zum Frachtraum verdeckt. Die Matrosen erreichen den Frachtraum über eine Leiter, die im vorderen Bereich des Decks durch eine offene Bodenluke führt. Hier vorne findet sich auch Stauraum für die Reisekisten der Gäste.

Der Frachtraum ist durch Zwischenwände in vier Abschnitte aufgeteilt. Ganz vorne findet sich die eben erwähnte Leiter und eine normalerweise verschlossenen Luke, die in die Bilge führt. Nur selten und dann sehr ungern gehen Matrosen in diesen Bereich, der extrem niedrig ist und oft brackiges Wasser enthält. Die beiden mittleren Abschnitte bieten ausreichend Platz für Speisen und Getränke, vor allem, da das Schiff eigentlich jeden Tag einen Hafen anlaufen soll. Schließlich ist am Heck ein abgetrennter Raum, wo für die dienstfreien Matrosen insgesamt sieben Hängematten hängen. Dahinter findet sich Platz für die Seekisten. Da nur für größere Manöver oder stürmische See alle Seeleute gebraucht werden, sind meistens alle Hängematten besetzt.

Kapitän Yerno Tequona

Der Kapitän kennt das Schiff sehr gut, denn vor dem Umbau hieß es noch „Stolz von Vhelwán“ und war das Frachtschiff, mit dem Yerno Tequona seinen Küstenhandel betrieb. Nun ist er jedoch der Partner von Peraikles dylli Sienna; sein Beitrag zu dem Projekt ist das Schiff, weswegen auch niemand anders an das Steuer darf (außer es geht nur geradeaus ...)

Reon, Kabinenjunge

Der 13jährige ist „Mädchen für alles“ und steht vor allem den Passagieren zur Verfügung, die keinen eigenen Diener haben. Er ist der Sohn des Kapitäns.

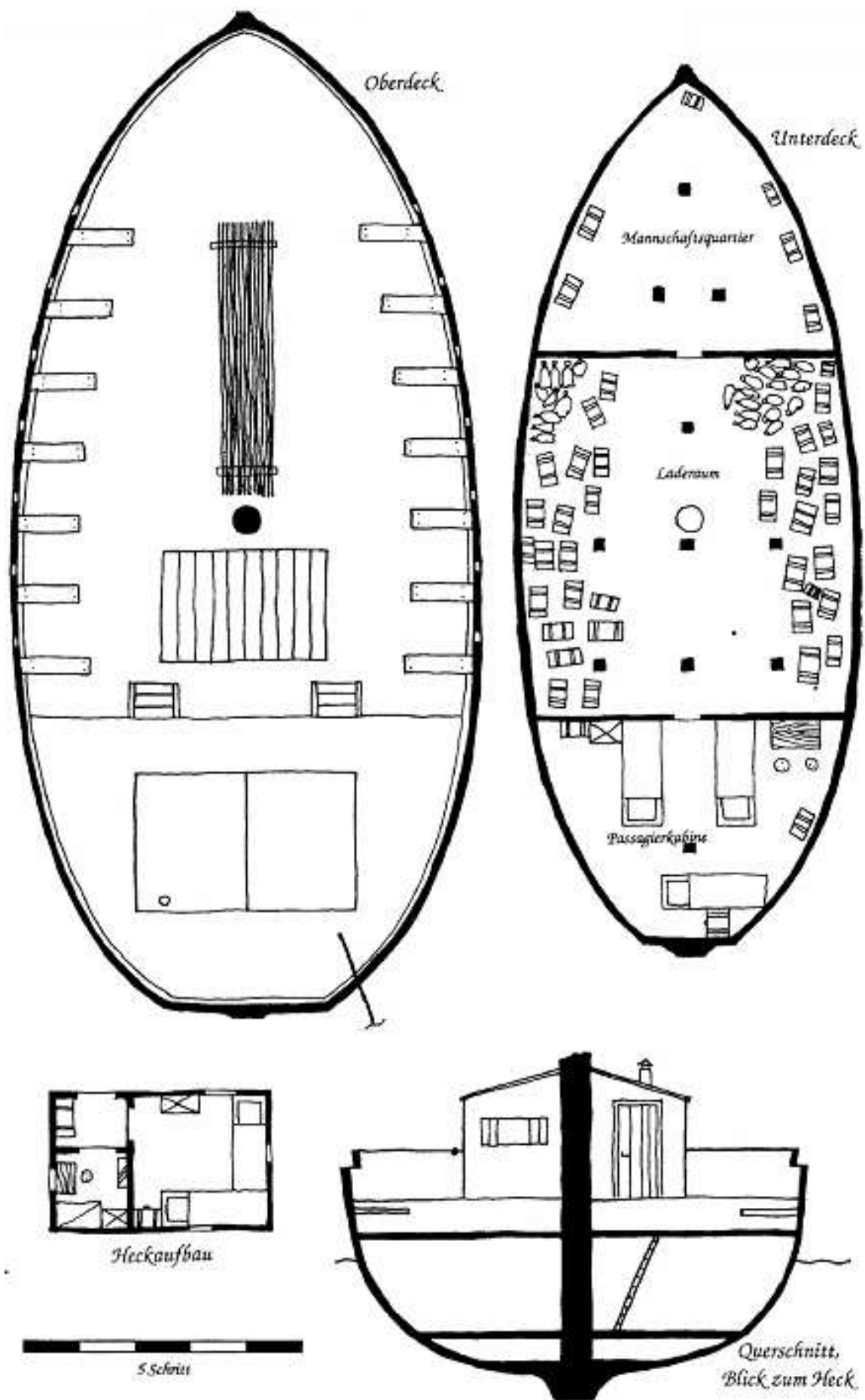
Adaque Cavalcanti, Bardin

Adaque wurde für die Fahrt als (musikalische) Unterhalterin engagiert. Sie spielt die Laute, singt recht hübsch und kann auch spontan ein paar Zeilen dichten.

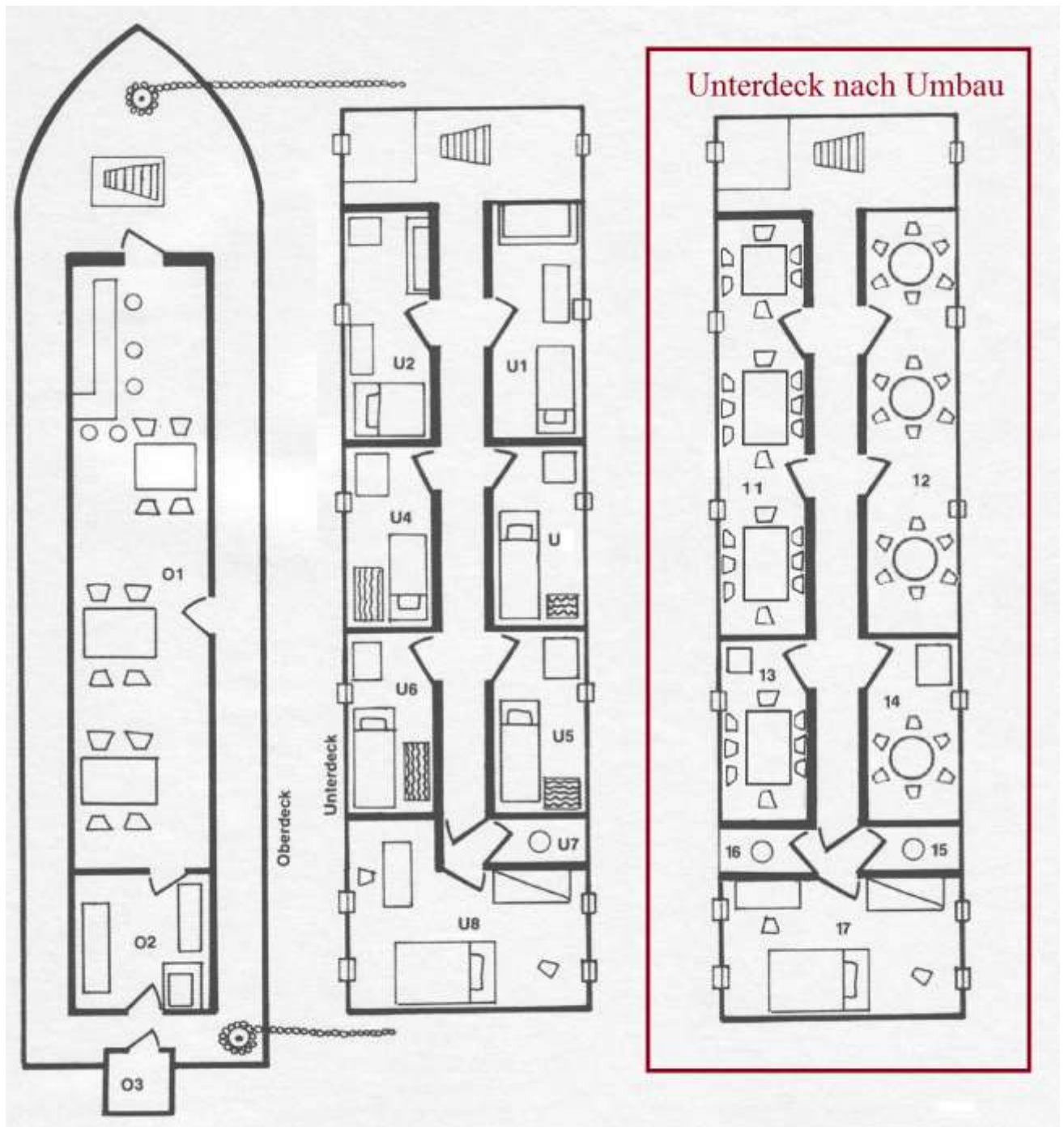
Avessandra (A'Mura dyll Ykladis), Reiseleiterin

Die Absolventin der Universität Methumis macht auf Nachfrage keinen Hehl daraus, dass sie die Stelle hauptsächlich wegen der guten Bezahlung angenommen hat. Die aus dem Adel stammende Zyklopäerin, die an der Nandusschule die Fachrichtungen Historie und Sprachenkunde belegt hat, benötigt das Geld, weil sie ihren theoretischen Studien zu den Archäern gerne auch praktische Forschungen folgen lassen möchte – am liebsten würde sie das untergegangene Sharitnar wiederentdecken. Gegen einen Sponsor hätte sie natürlich auch nichts einzuwenden.

FLUSSEGLER *WELLENREITER*



FLUSS-/VERGNÜGUNGSSCHIFF *RETHIS*

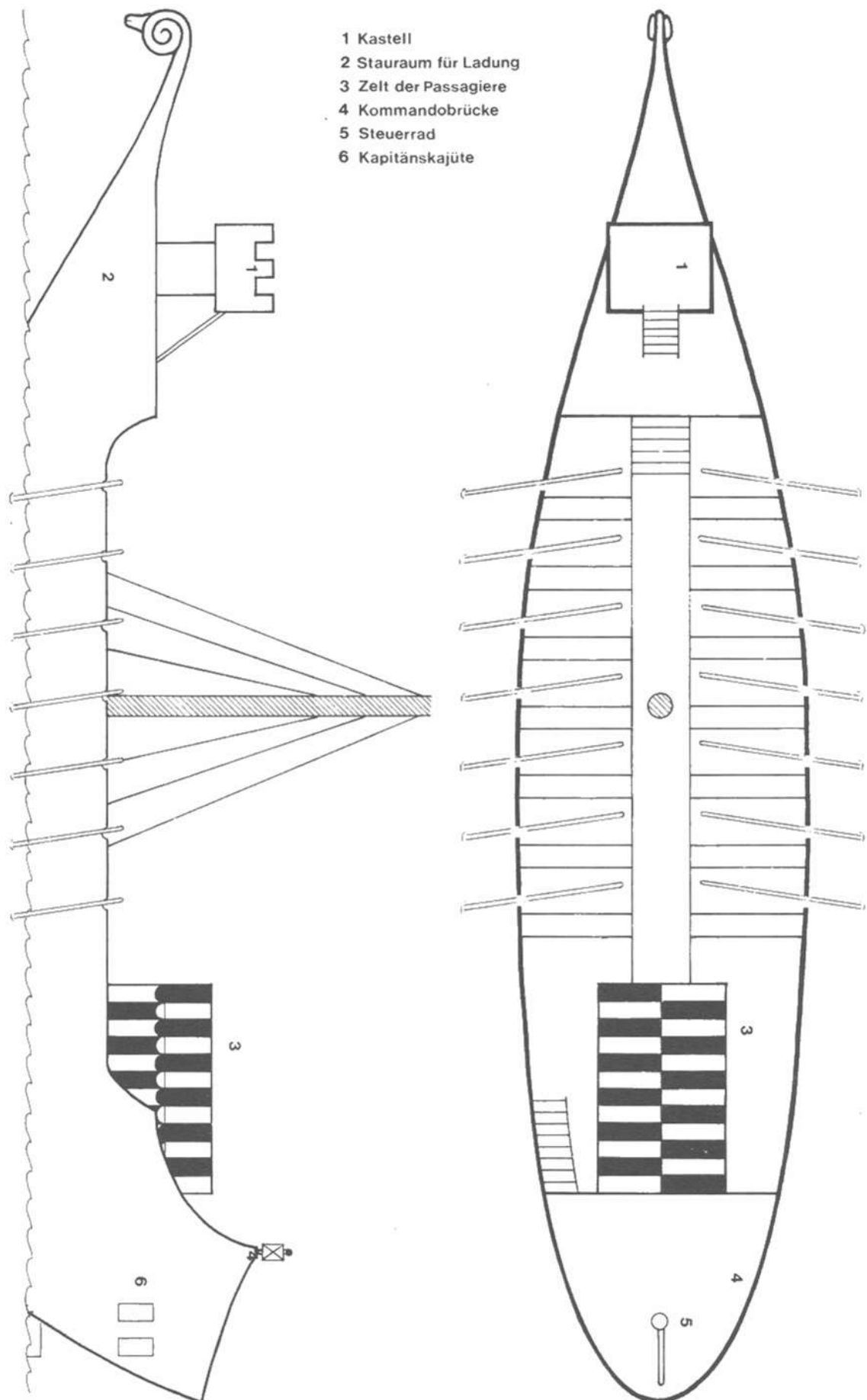


O1 Gasraum O2 Küche O3 Latrine
 U1 Krankenstation U2 Zimmer des Heilers U3 - U6 Zimmer Bediensteten
 U7 Sicherheitsraum (Verdeckte Öffnungen erlauben es, alle Vorgänge in U5 zu belauschen und beobachten) U8 Raum der Kapitänin/Eignerin

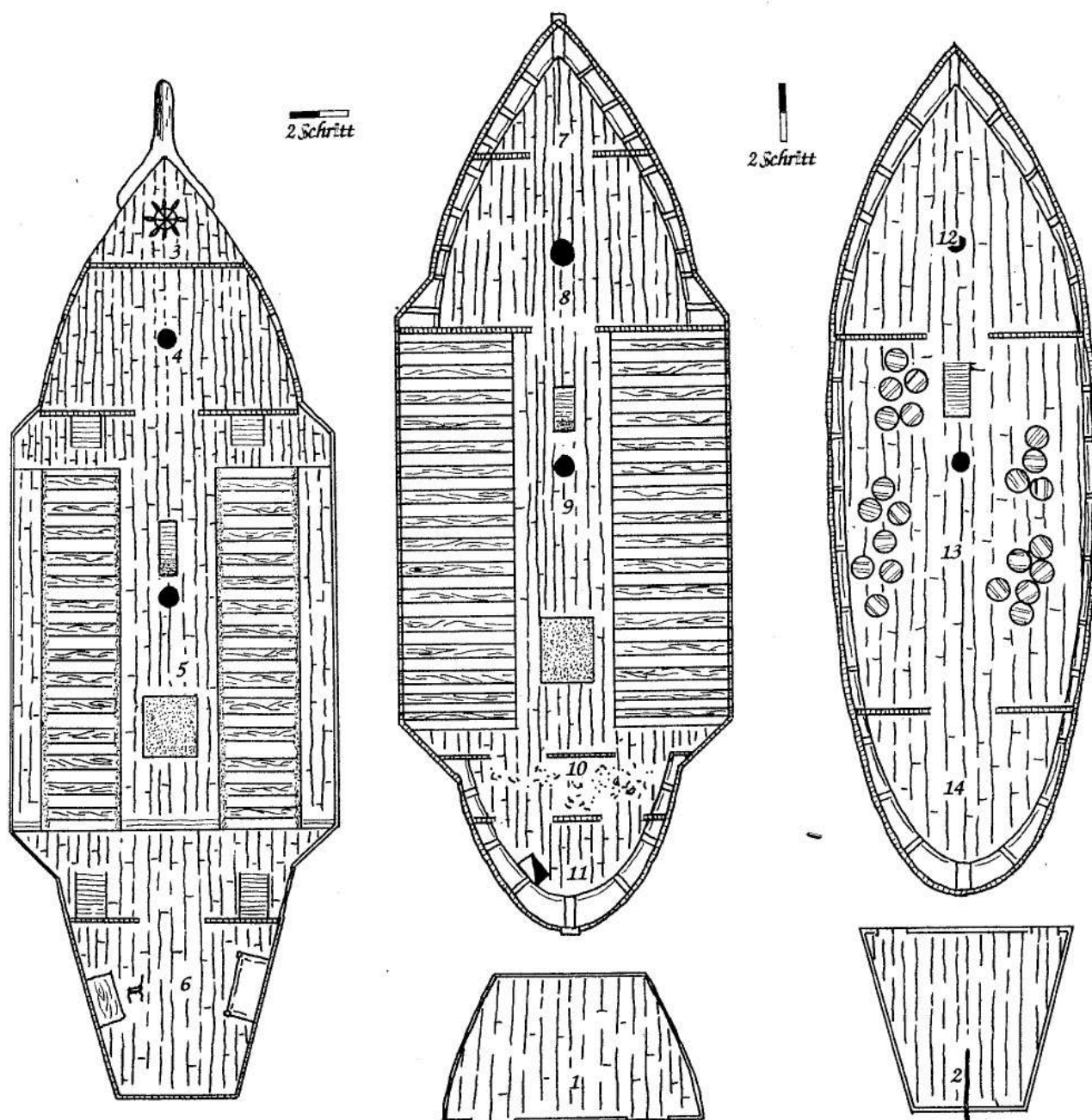
Unterdeck nach dem Umbau (Achtung, dieser Teil der Zeichnung ist Inoffiziell!)

11, 12 große Spielsalons 13, 14 private Spielräume
 15 Wachraum (Verdeckte Öffnungen erlauben es, alles in 14 zu beobachten)
 16 Wachraum (Verdeckte Öffnungen erlauben es, alles in 13 zu beobachten)
 17 Kabine der Eignerin/Kapitänin

FLUSSGALEERE *STERN VON HAVENA*

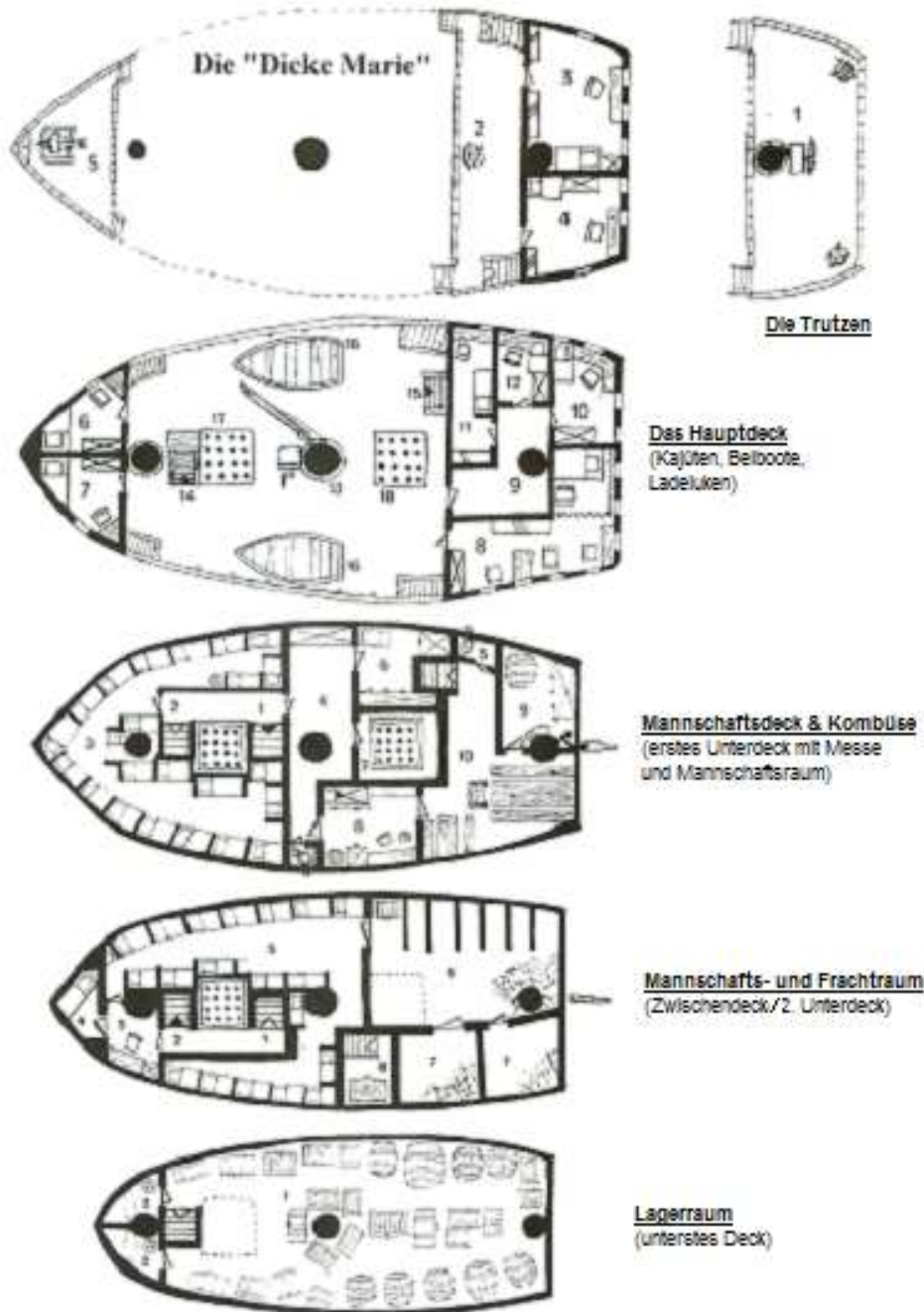


ELFENGALASSE AN'AN'ON-DHARIA



1: Vordertrutz	2: Achterdeck	3: Bug	4: Raum der Klänge
5: Ober-/Geschützdeck	6: Kajüte der Wogenlenker	7: Segelkammer	
8: Unterkunft der Segelmannschaft	9: Ruderdeck		
10: Vorratsraum	11: Schiffskombüse	12: Vorratsraum	
13: Mannschaftsraum	14: Frachtraum		

SCHIVOGGE *DICKE MARIE*



Hauptdeck und Trutzen:

1) Poopdeck 2) Stufentrutzdeck 3) Kajüte des Navigators 4) Passagierkajüte
5) Vordertrutz 6) + 7.) Passagierkajüte 8.) Kapitänskajüte 9.) Flur
10) Kajüte des Schiffskochs 11) Passagierkajüte 12) Kajüte des Steuermanns
13) Lastenkrane 14) Mannschaftstreppe 15) Kombüsentreppe 16) Beiboote
17) Ladeluke 1 18) Ladeluke 2

Mannschaftsdeck und Kombüse:

1.) + 2.) Gang 3.) Mannschaftsraum 4.) Flur 5.) Kloset 6.) Vorratsraum
7.) Kontrollraum 8.) Kombüse 9.) Vorratskammer 10) Speiseraum

Mannschafts- und Frachtraum:

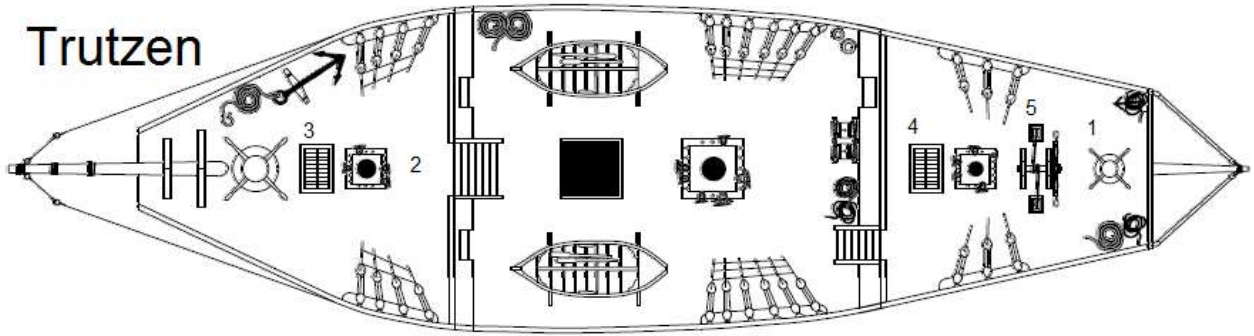
1.) + 2.) Gang 3.) Arbeitszimmer des Bootsmanns 4.) Schlafkoje des Bootsmanns
5.) Mannschaftsraum 6.) Viehfrachtraum 7.) Ställe 8.) Kleine Schatzkammer

Lagerraum:

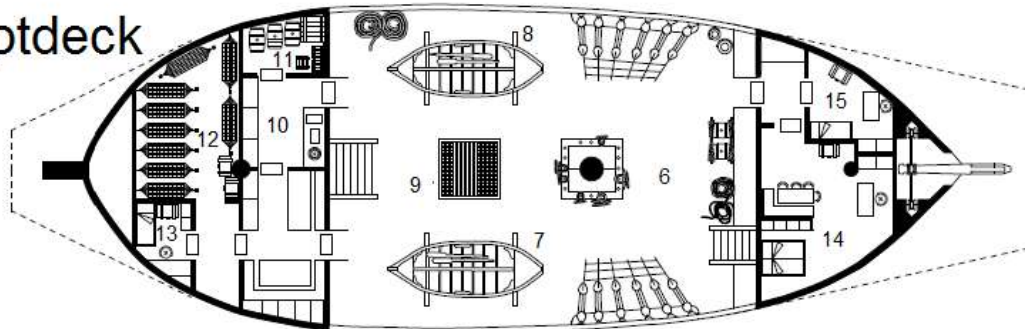
1.) Lagerraum 2.) Arrestkoje

SCHIVOGGE *EFFERDSKRONE*

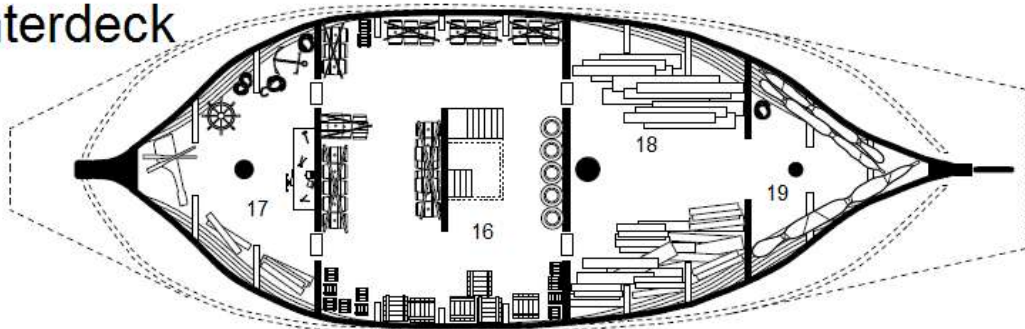
Trutzen



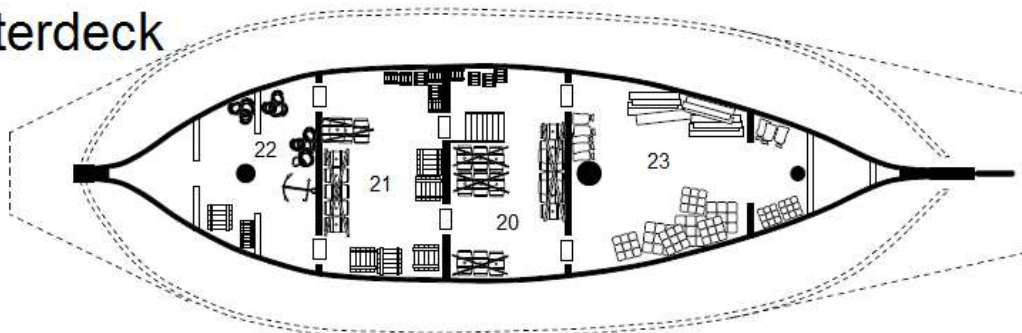
Hauptdeck



1. Unterdeck



2. Unterdeck



1) Achterdeck

5) Steuerrad

9) Ladeluke

12) Mannschaftsquartier

15) Navigators

18) Holzlager

21) Alkoholvorräte

2) Vorderdeck

6) Hauptdeck

10) Kombüse

13) Bootsmann

16) Hauptladeraum

19) Segellager

22) Seillager

3) - 4) Lichtluken

7) - 8) Beiboote

11) Vorräte

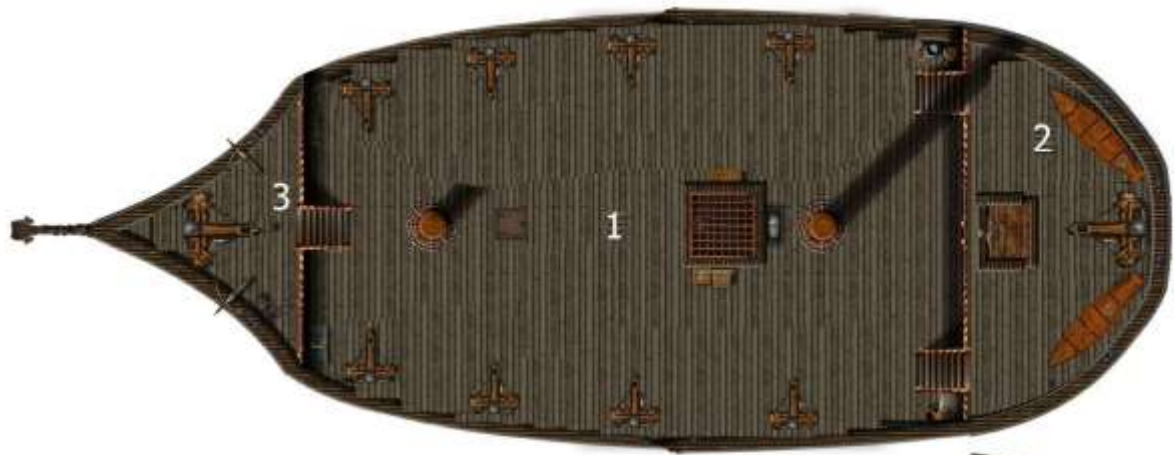
14) Kapitänskajüte

17) Schiffszimmermann

20) Lebensmittel

23) Lagerraum

KARAOGGE UNERBITTLICH

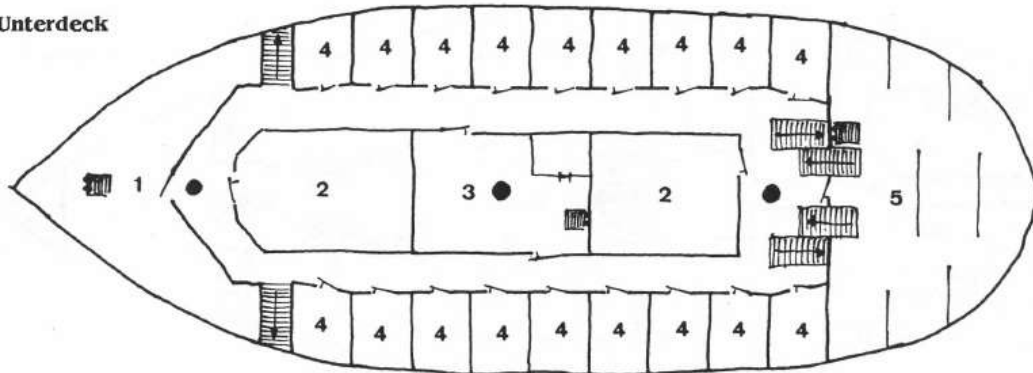


1) Hauptdeck	2) Achterdeck	3) Vorderdeck
4) Bordzauberer & Labor	5) Kapitänskajüte	6) Kajüte des Efferdgeweihten
7) Kajüte des Navigators	8) Bordkapelle	9) Mannschaftsquartier
10) Aufenthaltsraum	11) Kombüse	12) Bordmedicus
13) Schiffszimmermann	14) Seesoldatenquartier	15) Offizierskabine
16) Sicherheitsraum	17) mittlerer Laderaum	18) hinterer Laderaum

SCHIRÄCKE

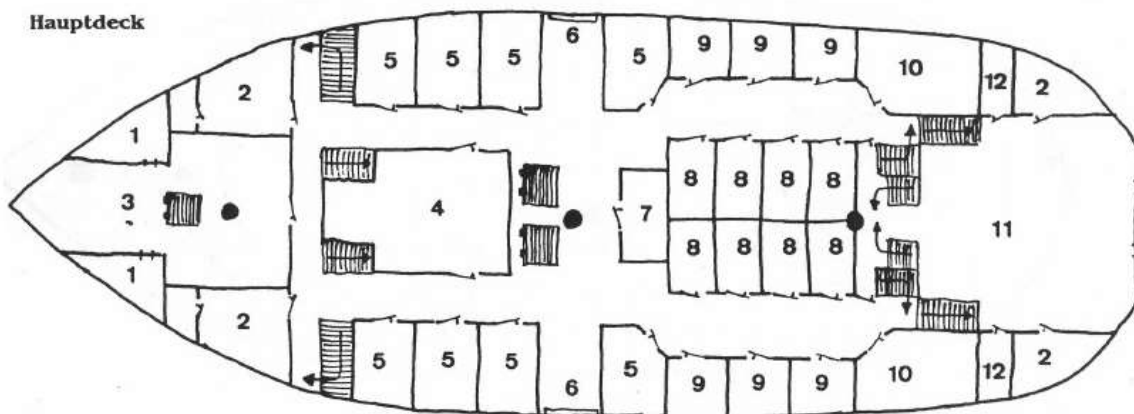
ADELSMARSHALL JARKOS (1/2)

Unterdeck



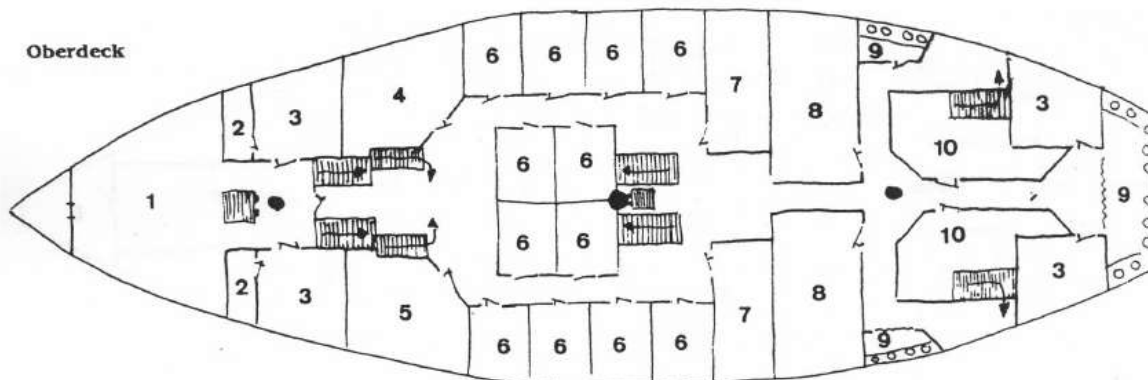
1. Vorderer Laderaum	2. Laderaum für Passagiergüter	3. Zentraler Laderaum
4. Passagier-Sechserkabinen	5. Schlafrum der Mannschaft	

Hauptdeck



1. Kabelgatt	2. Söldnerunterkunft	3. Schlafrum der Mannschaft
4. Aufenthaltsraum für Passagiere	5. Passagier-Viererkabinen	
6. Seitliche Ladeluken	7. Lagerraum für Pferdefutter	8. Pferdeständer
9. Passagier-Zweierkabinen	10. Passagier-Sechserkabinen	
11. Lagerraum und Ruderanlage	12. Munitionslager	

Oberdeck

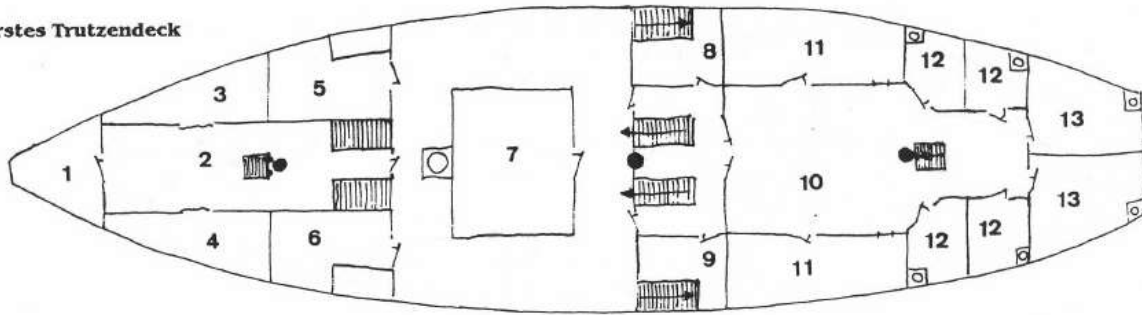


1. Segelkammer	2. Munitionslager	3. Geschütze	4. Salon
5. Rauchersalon	6. Passagierkabinen	7. Passagier-Viererkabinen	
8. Unterkünfte der Dienerschaft	9. Latrinen	10. Lagerraum für Nahrungsmittel	

SCHIRÄCKE

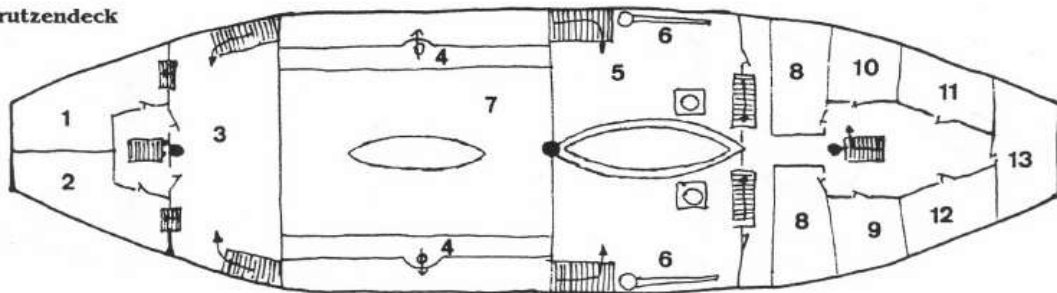
ADELSMARSCHELL JARKOS (2/2)

Erstes Trutzendeck



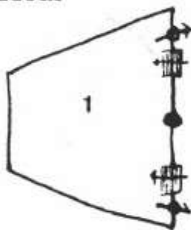
1. Galerie	2. Mannschaftsmesse	3. Vollmatrosenunterkünfte
4. Schiffshandwerkerunterkünfte	5. Siechenkammer	6. Bordmedicus
7. Kombüse	8. Unterkunft Schiffskoch und der Schiffsarzt	9. Waffenkammer
10. Passagier- und Offiziersmesse	11. Salons / Aussichtszimmer	
12. Passagier-Einzelkabinen	13. Passagier-Doppelkabinen	

Zweites Trutzendeck

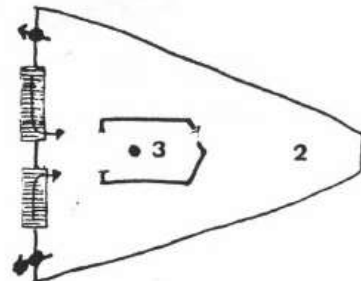


1. Kajüte / Werkstatt Segelmacher	2. Kajüte / Werkstatt Schiffszimmermann
3. Vorderdeck	4. Laufgänge
5. Achterdeck	6. Kranbalken
7. Beiboote	8. Ofizierskajüten
9. Kajüte der Navigatorin	10. Kajüte der Quartiermeisterin
11. Kajüte der Geweihten	12. Kajüte der Magier
13. Kapitänskajüte	

Sonnendeck



1. Vordere Plattfönn



2. Hintere Plattfönn

3. Steuerhaus

SCHIRACKE ADELSMARSCHALL JARKOS

EIN RUNDGANG (1/5)

Das Unterdeck hat eine Gesamthöhe von 4 Schritt. Alle Gänge, Laderäume und Kabinen werden bei Bedarf mit spärlichen Laternen erleuchtet. Es herrscht Strengstes Rauchverbot. Ganz vorne im Bug liegt der Vordere Laderaum. Vor allem Schiffsbedarf wird in diesem sehr unübersichtlichen Raum gelagert. Eine Falltür führt zur Bilge. Dahinter kommt der Laderaum für Passagiergüter. Größere persönliche Habe kann hier eingeschlossen werden. Auch alle großen Blankwaffen müssen hier abgegeben werden. Die Lagerung erfolgt in großen Kisten und Regalreihen. Als nächstes in dieser Reihe kommt der Zentrale Laderaum, der wenig aufgeräumte Raum für Schiffsbedarf. In einer Ecke ist ein Verschlag, der als Kerkerzelle dient. Auch gibt es hier eine Falltür zur Bilge. Hinter dem zentralen Lagerraum liegt ein zweiter Laderaum für Passagiergüter, identisch ausgestattet wie der erste. Zu beiden Seiten gibt es die günstigsten Passagierkabinen. Hierbei handelt es sich um ungemütliche, hohe Sechserkabinen mit winzigen Spinden. Die Kojenbetten sind in Dreierreihen an der Außenwand und der bugwärtigen Trennwand angebracht. Trotz doppelter Lüftungsschächte kann man die Ausdünstungen aller gegenwärtigen und früheren Passagiere deutlich wahrnehmen. Mit 50 Dukaten pro Fahrt sind diese Kammern jedoch die billigste Art, auf der "Adelsmarschall Jarkos" zu reisen. Im Heck schließlich findet sich einer der Schlafräume der Mannschaft. Hier schlafen 36 Matrosen in Hängematten. Ihre Habe befindet sich in Seesäcken und Seemannskisten. Ein einzelner Tisch steht im Raum, daneben gibt es noch eine Falltür zur Bilge.

Ein Deck höher hat das Hauptdeck eine Höhe von zwei Schritt. Die Beleuchtung ist etwas großzügiger als auf dem Unterdeck. Auch hier herrscht strengstes Rauchverbot.

Auf zwei Räume, Links und Rechts im Bug, verteilt liegt das Kabelgatt. Hier werden die eingefetteten Ankertaue aufgerollt gelagert. Dahinter kommen zu beiden Seiten – sowie auch Beidseitig im Heck – die Söldnerunterkünfte. Jeder Kabine ist Schlafraum für je 6 Söldner bzw. Schützen und bietet Platz für ihre Hängematten und Seemannskisten. Die Söldner sind die einzigen an Bord, die stets Waffen mit sich führen dürfen. Den restlichen Bugbereich nimmt ein weiterer Mannschaftsschlafraum ein. Dieser Raum hat genügend Platz für zwanzig Hängematten und Seesäcke. Außerdem lagern hier Kleinteile wie Beschläge, Werkzeug etc. Eine Falltür führt zum Unterdeck. Dahinter liegt mittig der Aufenthaltsraum für Passagiere. Er ist mit groben Bänken und Tischen ausgestattet. Hier halten sich die Hauptdecks- und Unterdeckspassagiere auf. Dies ist zugleich der einzige Raum dieses Decks in dem das Rauchen erlaubt ist.

Auch auf diesem Deck finden sich zu beiden Seiten Passagierkabinen. Im vorderen Bereich sind dies Viererkabinen ohne Bullaugen. Kojenbetten und kleine Spinde sowie ein etwas abgestandener Geruch bilden das Einheitliche Bild der Kabinen. Der Preis: 65 Dukaten pro komplette Fahrt.

Hinter den jeweils ersten drei Kabinen findet man seitliche Ladeluken. Diese zweigeteilten Tore haben eine Größe von 2x2 Schritt. Sie können nach oben und unten weggeklappt werden. Da sie nur knapp oberhalb der Wasserlinie liegen, dürfen sie während der Fahrt keinesfalls geöffnet werden. Im Gang zwischen den Ladeluken befinden sich zwei Falltüren zum Unterdeck. Mittig hinter dem Hauptmast befindet sich der Lagerraum für Pferdefutter: Hafer, Heu und einige Rüben. Das Futter wird je nach Bedarf erneuert. Direkt dahinter sind die Pferdeständer. Hier können Passagiere ihre Pferde unterbringen, müssen aber selbst für sie sorgen. Der Preis pro Pferd und kompletter Fahrt (inklusive Futter) beläuft sich auf 40 Dukaten.

SCHIRACKE ADELSMARSCHALL JARKOS

EIN RUNDGANG (2/5)

Weiter nach hinten gelegen schließen sich an die Viererkabinen bequemere aber dennoch enge Zweierkabinen an. Sie bieten dem Betrachter/Gast das gleiche Bild wie die Viererkabinen. Hier kostet eine komplette Fahrt 70 Dukaten. Billiger hingegen geht es in den beiden Sechserkabinen die Back- und Steuerbord am Ende der Kabinenreihen liegen. Mit der gleichen Ausstattung wie alle Passagierkabinen auf diesem Deck kostet die gesamte Fahrt hier 55 Dukaten.

Der zentrale und zugleich größte Raum im Heck dient als Lagerraum und beherbergt die Ruderanlage. Hier sind Nahrungsmittel und Schiffsbedarf untergebracht. An der Decke laufen die Züge und die große Pinne der Ruderanlage. Zudem gibt es ein Wartungsluk zum Ruderblatt achteraus. Hier sind auch acht Matrosen untergebracht, darunter der Bootsmann Tardor Borkan. Die letzten beiden Räume, noch vor den Söldnerunterkünften gelegen, sind die Munitionslager in denen die Kugeln und Ersatzteile für die hinteren Rotzen lagern.

Das dritte Deck schließlich ist das Oberdeck. Das Oberdeck hat eine Höhe von 2 Schritt. Alle Räume des Passagierbereichs sind mit edlen Hölzern furniert und mit Messing beschlagen. Fest an den Wänden montierte Öllampen spenden deutlich mehr Licht als auf den unteren Decks. Aber auch hier herrscht Rauchverbot.

Vorne im Bug liegt die Segelkammer. Hier sind Segel und allerlei Tauwerk untergebracht. Eine Luke führt bugwärts nach draußen unter die Galerie, eine Falltür ins Hauptdeck. Sechs Matrosen schlafen hier. Des Weiteren befinden sich hier zwei Pumpen mit denen im Notfall die unteren Decks gelenzt werden können. Das Pumpenrohr reicht hinunter bis zur Bilge und kann auf jedem Deck geöffnet werden. Die vordersten Räume zu beiden Seiten sind die Munitionslager in denen die Kugeln und einige Ersatzteile für die vorderen Rotzen lagern.

Dahinter kommt ein Raum zu jeder Seite in denen sich die vorderen Geschütze befinden. Die modernen Famosch-III-3-Rotzen werden von je vier Personen bedient. Sie können auch mit Hylailer Feuer geladen werden, an Bord eines

Passagierschiffes wäre das jedoch zu gefährlich. Bei den Geschützen schläft stets ein Mann der Bedienungsmannschaft. Steuerbord folgt darauf der Salon. Einzelne Tische und schwere Sessel dominieren den Raum während Schränke mit Büchern und Brettspielen die Einrichtung vervollständigen. Hier ist meist ein Schankknecht anwesend der Wein und Schnaps verkauft. Dem gegenüber liegt Backbord der Rauchersalon. Er ist identisch wie der Salon eingerichtet, jedoch darf hier geraucht werden. Daran anschließend liegen zu beiden Seiten sowie Zentral vor dem Hauptmast Passagierkabinen. In diesen Kabinen sind jeweils zwei Passagiere in übereinander montierten Kojenbetten untergebracht. Die Einrichtung und das Platzangebot können als solide und Einigermaßen bequem bezeichnet werden. Die Kabinen enthalten zusätzlich zwei Spinde und einen kleinen Tisch. Aussicht wird durch ein in Messing gefasstes Bullauge gewährt. Dafür muss aber auch noch mal tiefer in die Tasche gegriffen werden: 90 Dukaten pro Person fallen für die gesamte Strecke an. Etwas günstiger geht es in einer der beiden Viererkabinen, einer zu jeder Seite am Ende Passagierkabinenreihe. Sie bieten Dank Ihrer Größe die gleiche Ausstattung wie die anderen Kabinen auf diesem Deck, sind jedoch für vier Personen. Eine Passage kostet hier 80 Dukaten für die ganze Fahrt.

Dahinter liegen die nochmals größeren Unterkünfte der Dienerschaft. Hier schlafen die Diener für die verschiedenen Decks, die Köche und die Servierer. In jedem Raum sind circa 10 Personen untergebracht. Die Einrichtung ist schlicht: Kojenbetten und Spinde sowie ein kleiner Tisch pro Raum. Dahinter sind zu beiden Seiten und auch ganz im Heck die Latrinen. Sie ragen ein wenig über die Bordwand hinaus.

SCHIRACKE ADELSMARSCHALL JARKOS

EIN RUNDGANG (3/5)

Bei den Latrinen befinden sich zusätzlich Wassereimer und Wischtücher. Im Gang neben den Latrinen ist jeweils eine Lenzpumpe.

Die letzten beiden innen gelegen Räume auf diesem Deck vor den Geschützräumen sind Lagerräume für Nahrungsmittel. Hier sind zusammen mit dem großem Lagerraum mit der Ruderanlage im Unterdeck Vorräte für insgesamt etwa zwei Wochen untergebracht. Je nach Saison ist das Essen von stark unterschiedlicher Qualität. Eine Besonderheit stellen dabei Fischgerichte dar. Denn Fisch kann mit zwei kleinen Schleppnetzen auf See gefangen werden.

Ein Deck höher beginnen die Trutzen. Das erste Trutzendeck hat eine Höhe von zweieinhalb Schritt. Die Passagiersektion ist ausgestattet wie auf dem Oberdeck. Vorderster Teil des Decks, aus dem das Bugspriet ragt, ist die Galerie. Hier steht meist ein Ausguck mit einer Lotleine. Um das Sprietsegel zu bedienen, werden hier mindestens zwei Matrosen benötigt. Dahinter liegt mittig die Mannschaftsmesse. Hier nimmt die Mannschaft ihre Mahlzeiten zu sich. An den Wänden stehen Bänke, an der Decke hängen einige Hängematten. Steuerbord davon liegt eine Unterkunft für 10 Besatzungsmitglieder, vor allem Vollmatrosen. Dem gegenüber ist eine weitere Unterkunft für 10 Personen in der Schiffshandwerker schlafen. Der Umstand das dies separate auf dem Trutzendeck sind stellt aber auch schon den ganzen Luxus dar, ansonsten weisen die Räume die üblichen Hängematten und Seekisten auf.

Steuerbord schließt sich die Siechenkammer an. Hier werden ernstere Unfälle und Krankheiten behandelt. Alle Instrumente für einen Feldscher und Zahnreißer sind vorhanden. In einem verschlossenen Schrank werden Medikamente, Heiltränke und Wundermittel aufbewahrt. Auch die beiden zur steten Besatzung gehörenden Magier haben hier ihre Gerätschaften und Materialien untergebracht. Für die Pflege Schwerkranker stehen zwei Betten zur Verfügung. Der Siechenkammer gegenüber liegt die Kajüte des Bordmedicus. Hier schlafen der Bordmedicus und sein Gehilfe. Der Raum riecht ständig nach Kräutern, da hier die Mixturen gegen Seekrankheit zubereitet werden. Zugleich dient der Raum als Sprechzimmer. Der Raum ist mit mystischen Symbolen und mohischen Ornamenten verziert, was offensichtlich sehr förderlich auf die Genesung wirkt. Andere Stimmen sagen hingegen das Mannschaft und Passagiere eher aufgrund von Aberglauben diesen Raum so bald als möglich wieder verlassen...

Der große, innen gelegene Raum hinter dem Hauptmast beherbergt die Kombüse. Ausgestattet ist sie mit allen Möglichkeiten, um Mahlzeiten für mehrere Hundert Leute zuzubereiten. Trotzdem ist die einzige Kombüse völlig überlastet. Zur Brandsicherheit tragen eine gemauerte Feuerstelle und mit Metall beschlagene Wände bei. Weiter Heckwärts liegt Steuerbord die Unterkunft in der der Schiffskoch und der Schiffsarzt schlafen, beide in der Nähe ihrer Arbeitsstätten. In der Mannschaft wird zuweilen gescherzt das man nie sagen kann wer besser im Umgang mit dem Fleischerbeil ist – auch wenn derlei Gerede jedweder Grundlage entbehrt. Die Kajüte verfügt über die Übliche Ausstattung, es finden sich hier wenige persönliche Habseligkeiten.

Dem Gegenüber auf der Backbordseite liegt die Waffenkammer der „Adelsmarschall Jarkos“. Hier sind die sechs Hornissen, weitere Armbrüste, Säbel und Entermesser untergebracht, die nur im Angriffsfalle ausgegeben werden. Entgegen den allermeisten Schiffen sind tatsächlich auch die Hörnissen nicht festmontiert. Dies erschien bei der Nutzung als Großpassagierschiff zu riskant. Stattdessen gibt es an mehreren Stellen an Bord Vorrichtungen auf die die Hornissen aufgesteckt werden können.

SCHIRACKE ADELSMARSCHALL JARKOS

EIN RUNDGANG (4/5)

Den Schlüssel zu der massiven Tür besitzen nur der diensthabende Offizier, der Kapitän und die Quartiermeisterin. Das Schloß ist gegen unbefugtes Herumfummeln zusätzlich mit einem FULMINICTUS (21 SP) gesichert.

Dahinter folgt innenliegend die große Passagier- und Offiziersmesse. Hier können Passagiere und Offiziere ihre Mahlzeiten einnehmen. Frühstück ist von 8-11 Uhr, Mittag von 12-15 Uhr und Abendessen von 18-21 Uhr. Lange Tische und Bänke dominieren den Raum in dem ansonsten wenig Platz ist. Kleines Podium ist vor dem Besanmast aufgebaut. Zu beiden Seiten gibt es Durchreichen von den Theken in den seitlich gelegenen Salons bzw. Aussichtszimmern. Diese sind mit großen Fenstern (Butzenscheiben) versehene Räume. Einzeltische und schwere Ledersessel bieten etwa 20 Personen bequem Platz. Bugwärtig ist hier jeweils eine voll ausgestattete Theke (Wein, Bier, Liköre und Schnäpse aller möglichen Sorten), an der die Getränke jedoch extra bezahlt werden müssen – etwa zum Zweieinhalbfachen des normalen Preises. Wenn die Messe zu voll ist, wird auch hier gegessen.

Hinter diesen Salons liegen zu beiden Seiten jeweils zwei Einzelkabinen. Die komplette Fahrt (inklusive besonderer Essensrationen, einer zusätzlichen Flasche Wein pro Woche, etc.) von Festum nach Havena kostet 140 Dukaten. Die Zimmer sind mit edlen Hölzern getäfelt und mit Teppichen ausgelegt, die Kojenbetten mit weichen Daunenkissen ausgestattet und alle Schränke und Truhen mehrfach gesichert. Anstatt Bullaugen besitzen die Kabinen Butzenscheiben aus annähernd klarem Glas. Sogar eine eigene Latrine (die über ein Rohr in den Abfluss bei den Latrinen im Oberdeck mündet) ist vorhanden. Das Einzige, das den Genuss der Reise schmälern kann, ist die Nähe zur Messe - aber dafür sind die Wände und Türen auch besonders dick. In jedem Raum befindet sich eine kleine Statuette in Form eines Drachens, der gerade aus einem Ei schlüpft. Jede Statuette ist dreimal mit dem Zauber HELLSICHT TRÜBEN belegt. Ausgelöst wird dies sobald ein Hellsichtzauber innerhalb von 2 Schritt Entfernung um das Artefakt gesprochen wird. Es entsteht für eine Stunde eine Zone mit 4 Schritt Durchmesser die Sprüche mit dem Merkmal Hellsicht um 12 erschwert.

Ganz im Heck liegen noch zwei Doppelkabinen. Sie sind ähnlich luxuriös ausgestattet wie die Einzelkabinen. Statt der Kojenbetten steht hier ein Doppelbett, unter dem sich viel Stauraum befindet. Die Gesamte Achterfront und die Seiten sind Fenster mit Butzenglasscheiben. Bei Bedarf (und bei vorher so geäußertem Wunsch, versteht sich) können diese Doppelkabinen "tulamidisch", "maraskanisch", "alanfanisch" etc. eingerichtet werden. Auch in den Doppelkabinen finden sich magische Artefakte die gegen Hellsicht schützen. Der Preis ist Fürstlich: 250 Dukaten für die ganze Fahrt.

Im darüber liegenden zweiten Trutzendeck mit einer Höhe von zwei Schritt ist der Offizierstrakt ähnlich ausgestattet wie das Oberdeck. Steuerbord in der vorderen Trutz befindet sich der Wohnraum und die Werkstatt des Segelmachers. Dieser Raum ist voll ausgestattet mit allem nötigen Werkzeug. Der Segelmacher und sein Geselle schlafen hier. Daneben liegt Backbord der Wohnraum und die Werkstatt des Schiffszimmermanns. Ebenfalls voll ausgestattet mit allem nötigen Werkzeug schlafen hier der Schiffszimmermann und seine beiden Gesellen.

Hinter dem vorderen Mast liegt das Vorderdeck. Die Relling ist ein einfaches, schritthohes Geländer. Hier werden die Segel des Fockmastes gesetzt und in die richtige Stellung zum Wind gebracht. Bei Segelmanövern ist dieses Deck für Passagiere verboten. Außerdem befinden sich hier die mächtigen Ankerwinden. Verbunden werden Vorder- und Achterdeck durch Laufgänge ohne Geländer.

SCHIRACKE ADELSMARSCHALL JARKOS

EIN RUNDGANG (5/5)

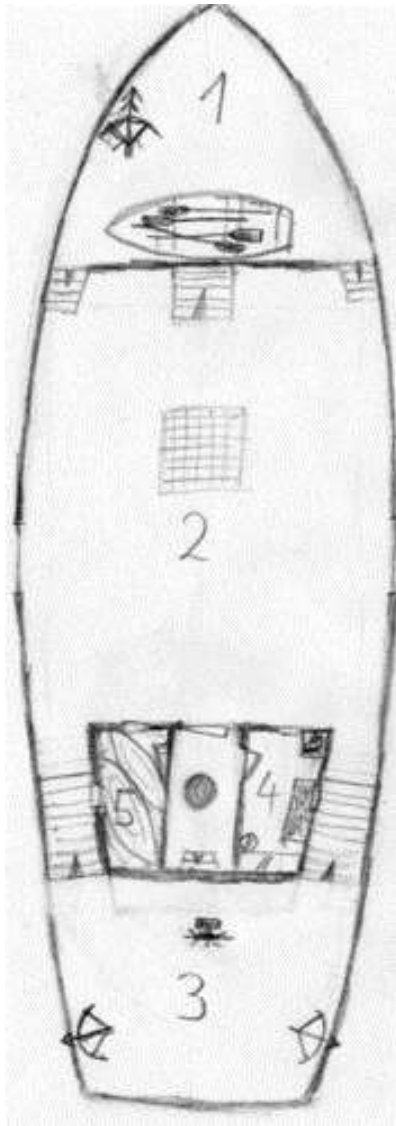
Von hier aus können Netze gegen eventuelle Enterversuche gespannt werden. Auf fest montierten Drehbolzen können hier im Angriffsfall Hornissen aufgesetzt werden. Auf dem Achterdeck laufen alle Leinen zum Setzen und Anbrassen der Segel des Hauptmastes zusammen, weswegen bei Segelmanövern dieses Deck für Passagiere verboten ist. Zu beiden Seiten des Achterdecks finden sich Kranbalken. Mit diesen Balken können Lasten an Bord gehievt und die Beiboote zu Wasser gelassen werden. Von diesen Beibooten gibt es drei. Das große (max. 30 Personen) und das kleine (16 Personen) Beiboot liegen übereinander auf dem Achterdeck, das mittlere (20 Personen) auf dem Dach der Kombüse. Alle drei Boote besitzen außer den Rudern noch Hilfsmasten mit kleinen Dreieckssegeln, eine Plane, die bei Regen oder Sturm über das Boot gezogen werden kann, sowie einen kleinen Nahrungs- und Wasservorrat.

Nach dem Achterdeck folgt der Offiziersbereich der „Adelsmarschall Jarkos“. Zunächst folgen zwei etwas größere Offizierskabinen, jeweils eine Steuerbord und Backbord. In jeder der beiden Kajüten sind drei Offiziere untergebracht: Die beiden Steuerfrauen und eine Seejunkerin in der Steuerbordkajüte, der Zweite und Dritte Offizier und ein Seejunker backbords. Geschlafen wird in drei übereinander angebrachten Kojenbetten, so dass noch Platz für einen Tisch unter dem Bullauge bleibt. In den hohen und schmalen Spinden an der heckwärtigen Wand bewahren die Offiziere ihre persönlichen Habseligkeiten auf. Backbord folgt darauf die Kajüte der Navigatorin, eine Persönlich eingerichtete Einpersonenkabine mit Bett, Spind, Schreibtisch und Truhe. Licht spendet eine Öllampe an der Decke. Die Navigatorin bewahrt alle zurzeit nicht gebrauchten Seekarten und Ersatz-Navigationsgerät hier auf. Ebenso hier zu finden ist eine Komplettiliste der Mannschaft. Steuerbord gegenüber liegt die identisch ausgestattete Kajüte der Quartiermeisterin. Hier findet sich u.a. eine Liste aller anwesenden Passagiere (leider sehr unordentlich geführt). Dahinter liegen die Doppelkabine der beiden Efferdsgeweihten (Steuerbord) bzw. der beiden Magier (Backbord). Von der Einrichtung her gibt es kaum Unterschiede zu den Kabinen der Quartiermeisterin bzw. der Navigatorin, von zwei Kojen anstatt einer einmal abgesehen: bei den Geweihten sind keine Öllampen, dafür aber ein Efferdschrein in einer Ecke. Die Magier besitzen außerdem eine kleine Bibliothek mit den wichtigsten arkanen Handbüchern.

Ganz im Heck liegt schließlich die Kapitänskajüte. Sie ist geschmackvoll mit edlen Hölzern eingerichtet. Zur Einrichtung zählen ein Kojenbett, Spind, Sekretär, eine Truhe mit Habseligkeiten und eine Bank entlang der hinteren Fensterreihe, unter der sich weiterer Stauraum befindet. Auch befindet sich hier ein Pendant zu den vor Hellsicht schützenden Artefakten aus den Kabinen im ersten Trutzendeck.

Das oberste Deck schließlich ist das Sonnendeck. Auf der vorderen Plattform steht während der Nachtstunden oder bei Nebel meist ein Ausguck, ansonsten ist die Plattform leer. Die Reling ist etwa einen Schritt hoch und massiv. Hier sind zwei Drehbolzen für Hornissen angebracht. Im Heck ragt achtern die hintere Plattform über die darunterliegenden Decks hinaus. Bei Sonnenschein ist hier ein großes Zelt aufgespannt. Reling mit Drehbolzen entsprechen hier der vorderen Plattform. Am hintersten Ende ist der Flaggstock mit der Fahne der Stadt Festum. Mittig erhebt sich das Steuerhaus. An dem fast einen Schritt durchmessenden Steuerrad stehen stets eine der Steuerfrauen und ein Rudergänger. Im Raum befindet sich noch ein kleiner Tisch und ein Schrank mit Küstenkarten, Hafenplänen, nautischem Gerät und einem Fernrohr. Vor dem Steuerrad steht der große Schiffskompaß. Der Aufbau (Höhe 2 Schritt) ist nach vorne offen wie ein Kiosk.

DHAU SCHWARZER MARAN



Oberdeck

1: Vorderdeck: Beiboot, Aal; Treppe nach unten

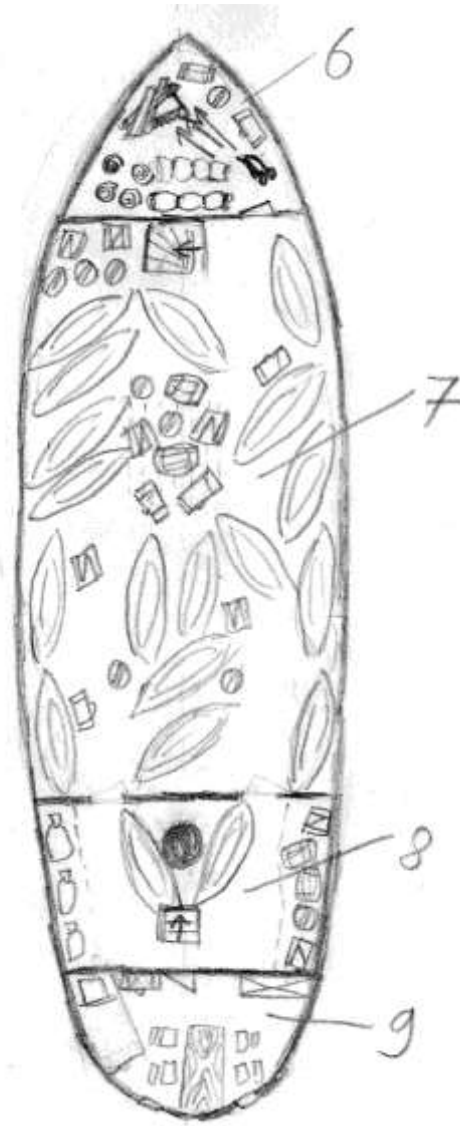
2: Mitteldeck: auch hier kann Fracht verstaut werden

3: Achterdeck: Steuerrad, je eine Hornisse nach steuerbord und backbord

Deckaufbau mit Treppe nach unten

4: Kombüse: Kochstelle, -utensilien, ein paar Vorräte; eventuell kann hier auch der Smutje eine Hängematte haben

5: Kojе Steuermann und Navigator



Unterdeck

6: Vorratsraum für Waffen, Munition, Werkzeug, Holz, Seile, Segeltuch etc.

7: Fracht- und Schlafraum: Hängematten überall, Ladung und Seekisten je nach Bedarf verstaut; Treppe zum Oberdeck

8: Frachtraum achtern: Ladung an den Seiten, um Mast herum können nach Bedarf weitere Hängematten aufgehängt werden; Treppe nach oben zum Deckaufbau

9: Kapitānskajüte: einziges Bett an Bord, Tisch und Stühle

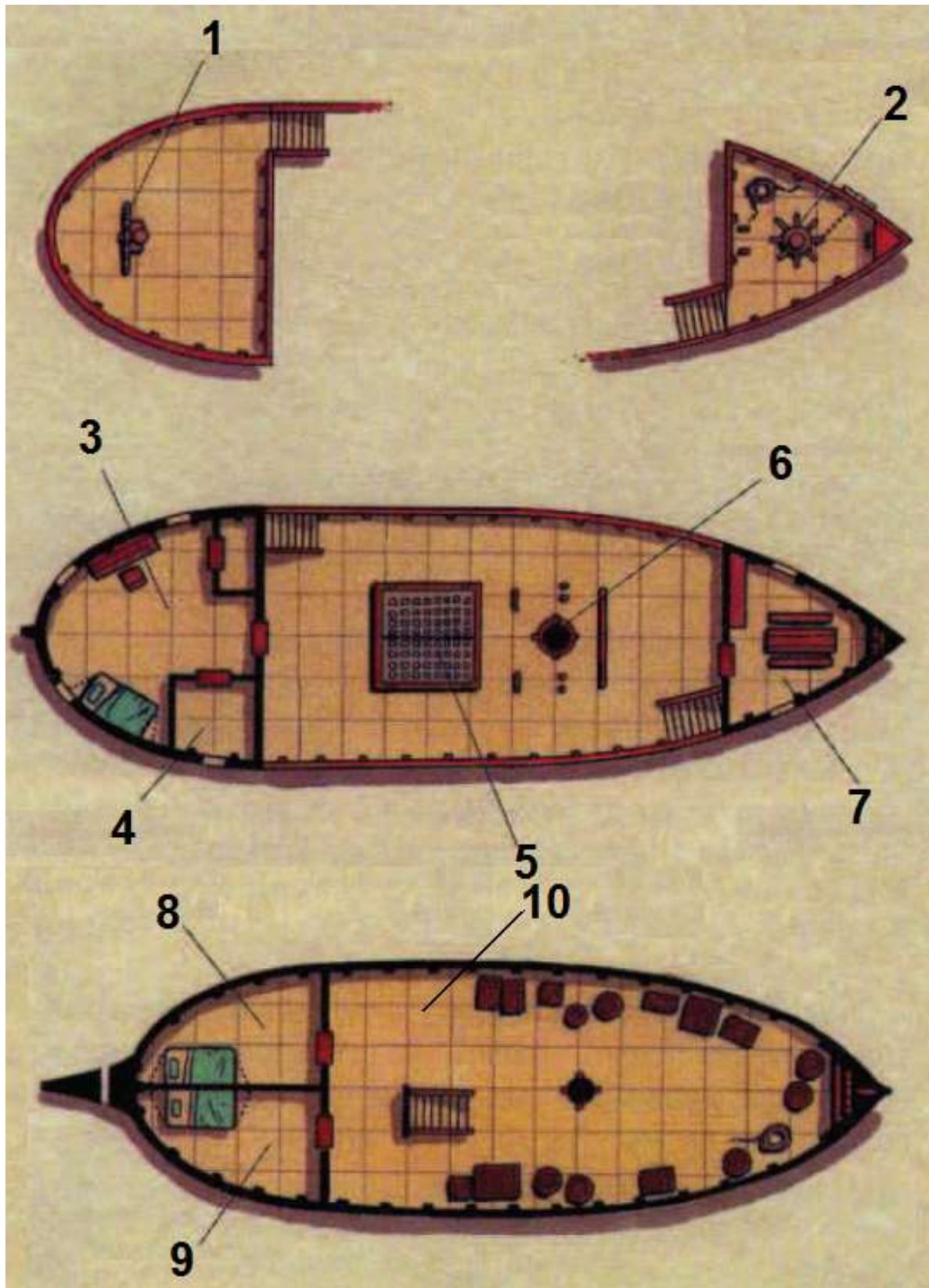
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

DHAU KOTIYA



1) Vorderdeck	2) Hauptdeck	3) Frachtluke	4) Achterdeck
5) Beiboot	6) Kabelgatt	7) - 9) Offizierskajüten	
10) + 11) Passagierkabinen		12) Kapitänskajüte	
13) Ankerraum	14) Frachtraum	15) Kombüse & Schiffsmesse	

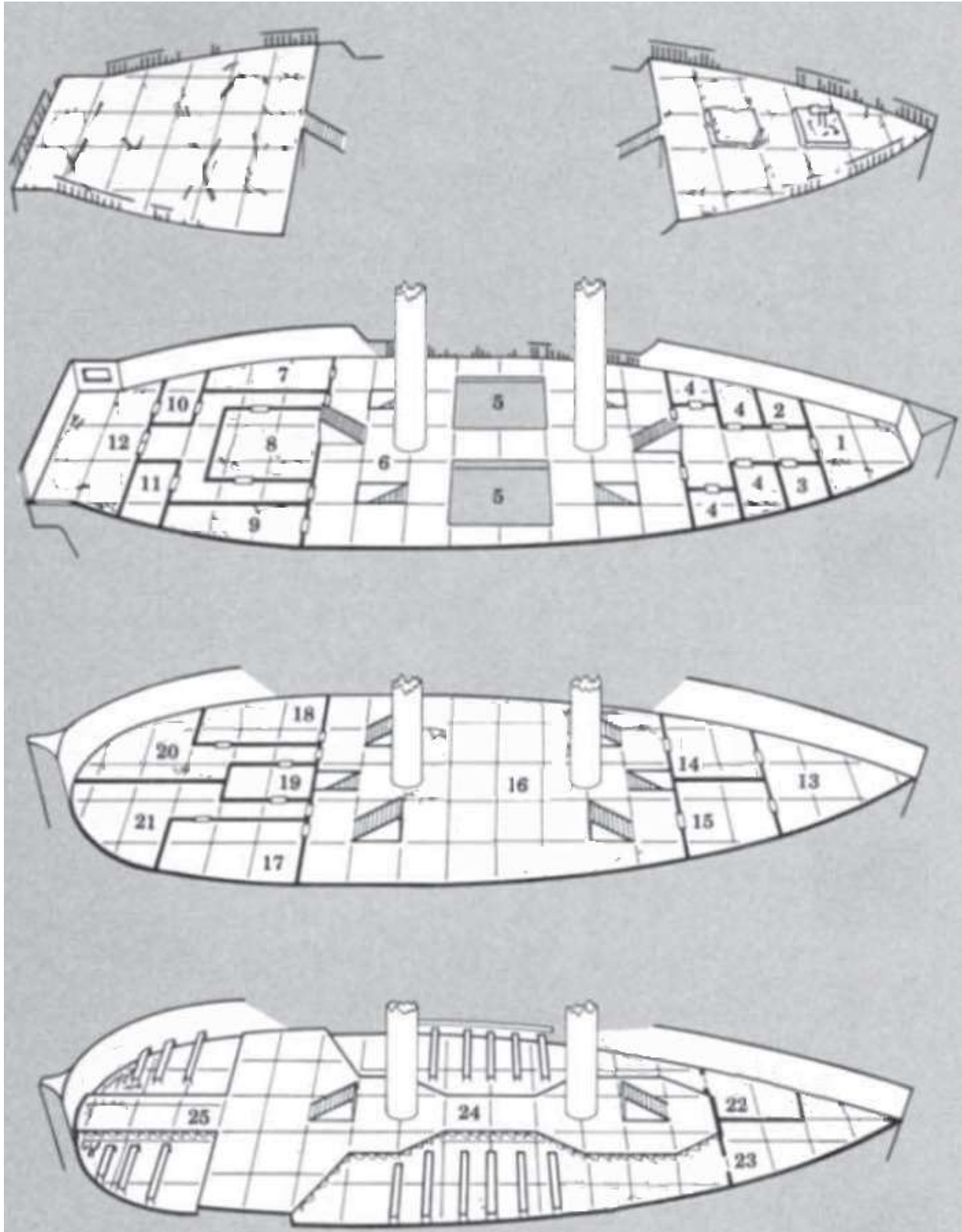
DHAU STERNENJÄGER



- 1) Steuerrad
- 3) Kapitänskajüte
- 5) Ladeluke
- 7) Kombüse
- 10) Frachtraum / Mannschaftsquartier

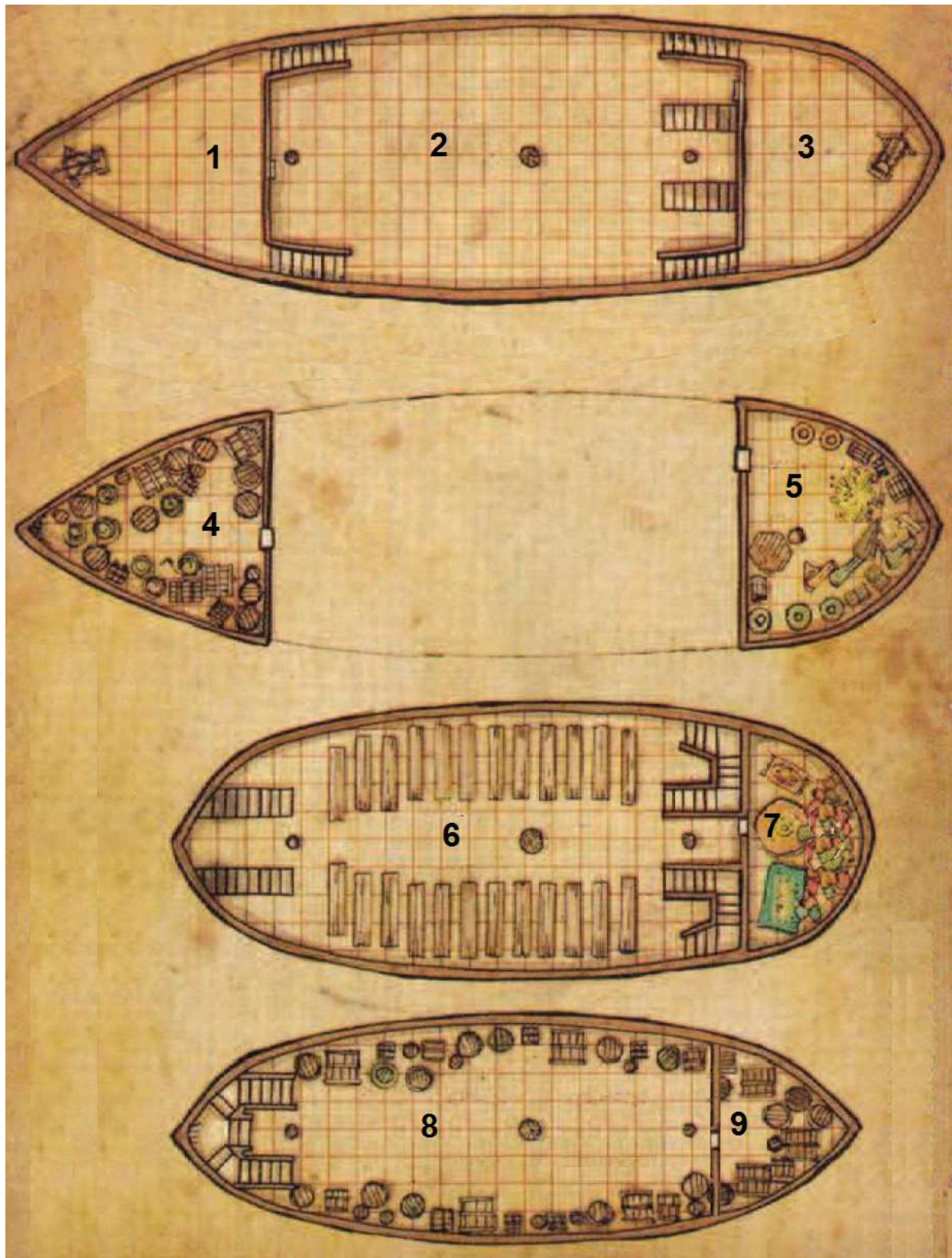
- 2) Ankerwinde
- 4) Abort
- 6) Mast
- 8) + 9) Passagierkabinen

CHEBEKE *LEUCHTENDER STERN*



1) Waffen-/Munitionskammer	2) Kajüte des Soldatenoffiziers	
3) Kajüte des Geschützmeisters	4) Soldatenunterkünfte	
5) Frachtluken	6) Hauptdeck	7) + 9) Offiziersunterkünfte
8) Gästekabine	10) Kombüse	11) Schiffsmesse
12) Kapitänskajüte	13) Kabelgatt	14) + 15) Frachträume
16) Hauptladerraum	17) + 18) Unterkünfte der Geschützmannschaften	
19) Krankenzimmer	20) + 21) Unterkünfte der Matrosen	
22) Vorräte	23) Rojerkabine	24) Doppel-Ruderbänke
		25) hintere Ruderbänke

CHEBEKE *WILDE MORGENDÄMMERUNG*

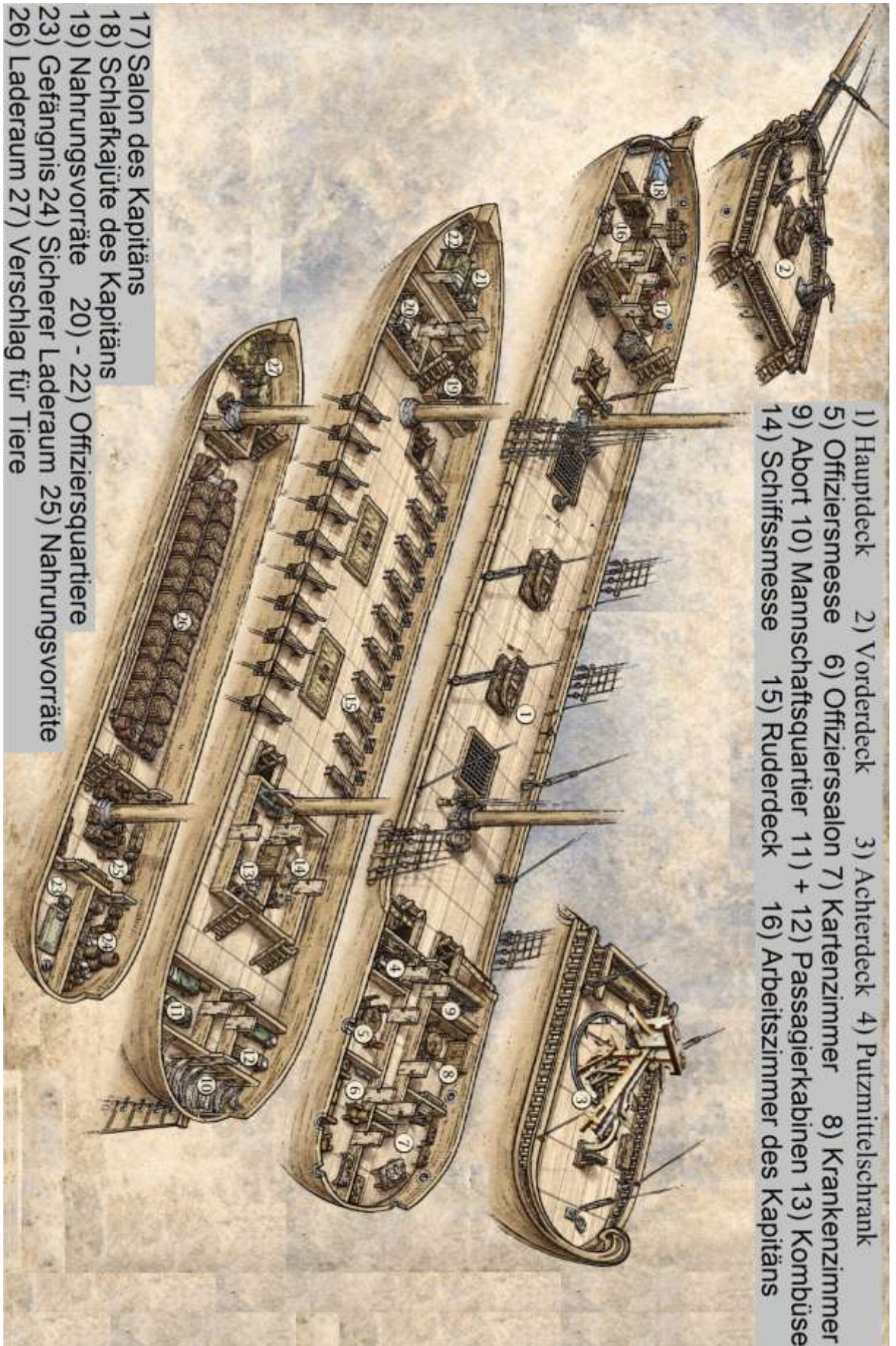


1) Vorderkastell
4) Vorräte
7) Passagiersuite

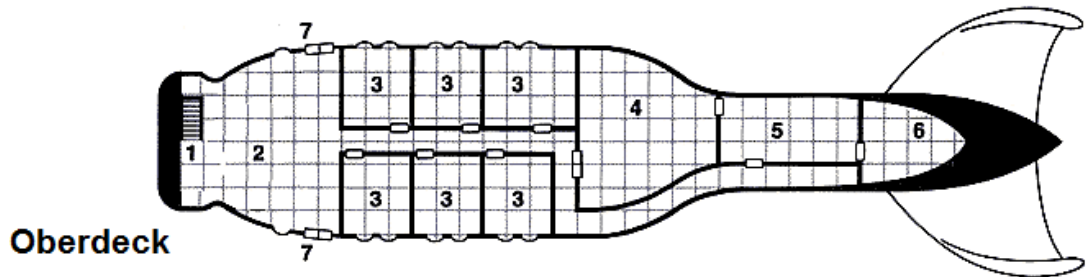
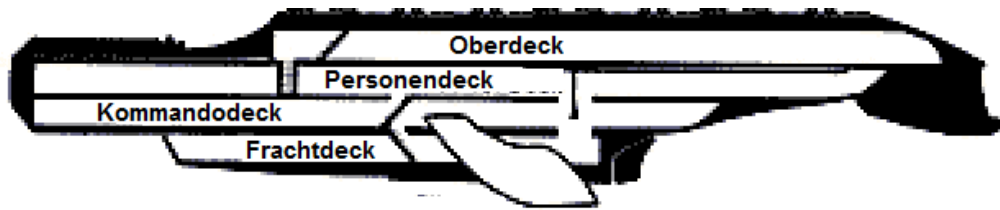
2) Hauptdeck
5) Kapitänskajüte
8) Fracht/Mannschaftsquartier

3) Achterkastell
6) Ruderdeck
9) Kabelgatt

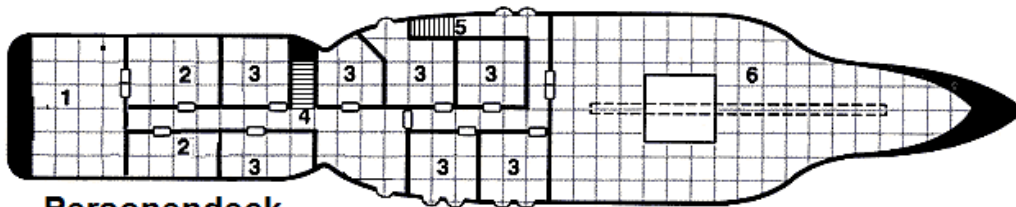
CHEBEKE STERNSCHNUPPE



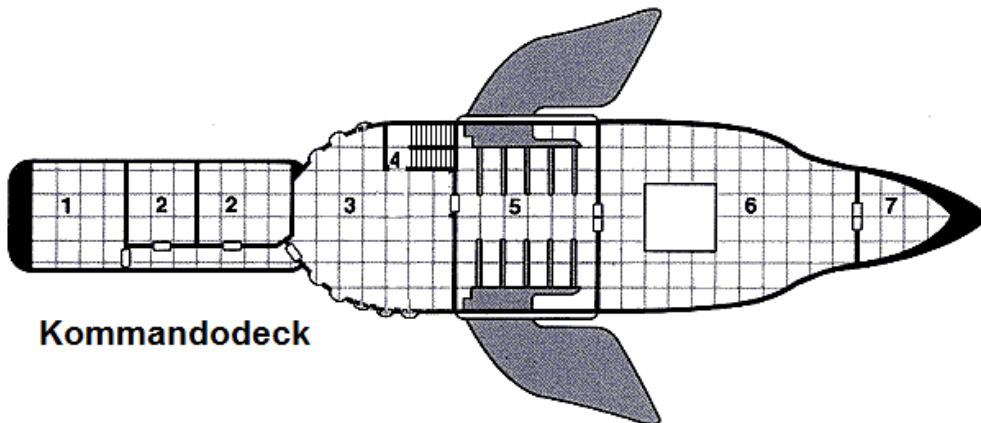
HOCHSELFISCHES UNTERSEEBOOT *SALYRVAN*



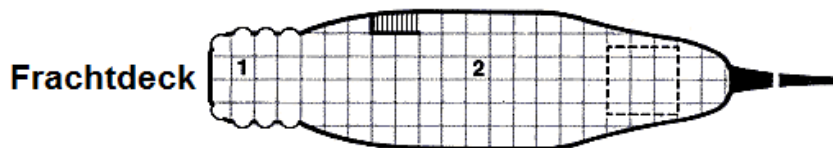
Oberdeck



Personendeck



Kommandodeck



Frachtdeck

Oberdeck

1) Treppe hinab	2) Aufenthaltsbereich	3) Passagierkabinen	4) Messe
5) Kombüse	6) Vorräte	7) Ausfahrbare Laufplanken	

Personendeck

1) Kammer der Wogenlenker	2) Salons	3) Mannschaftsquartiere
4) Treppe hinauf	5) Treppe hinab	6) Frachtbereich mit Deckenkran

Kommandodeck

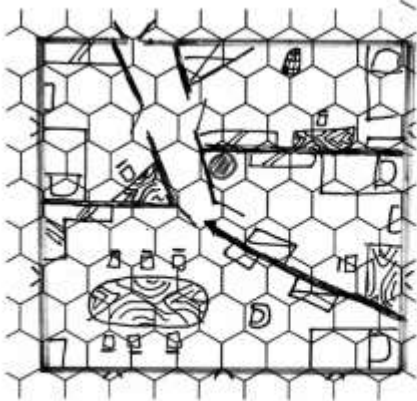
1) Kammer der Wogen	2) Gemeinschaftskammern	3) Bullaugensaal
4) Treppenhaus	5) Flossenantrieb	6) Frachtraum
		7) Kabelgatt

Frachtdeck

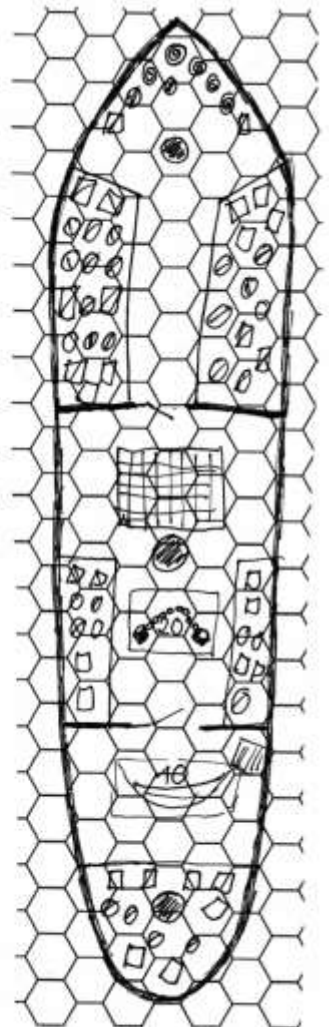
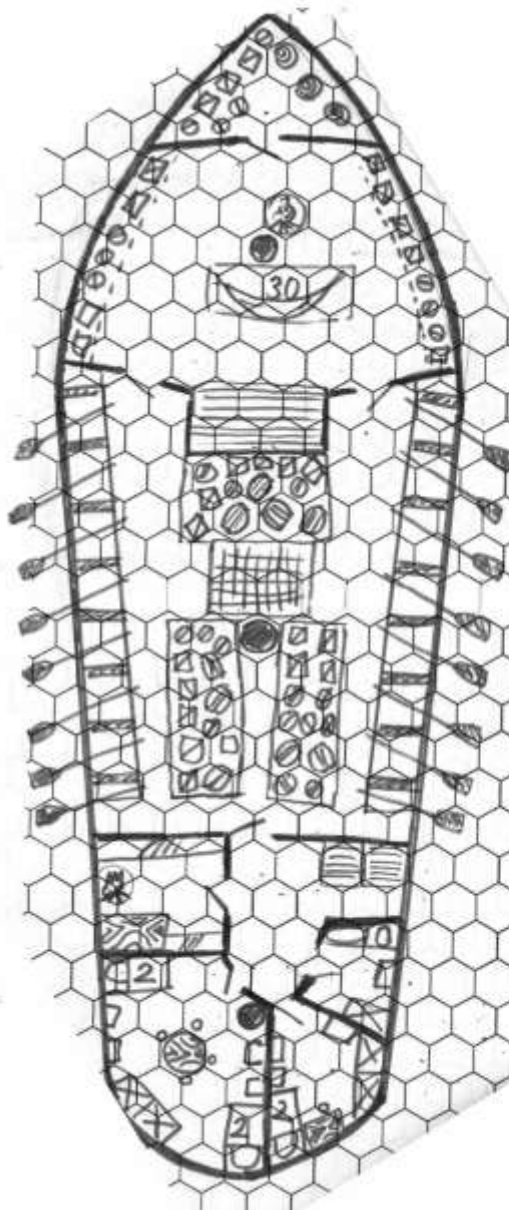
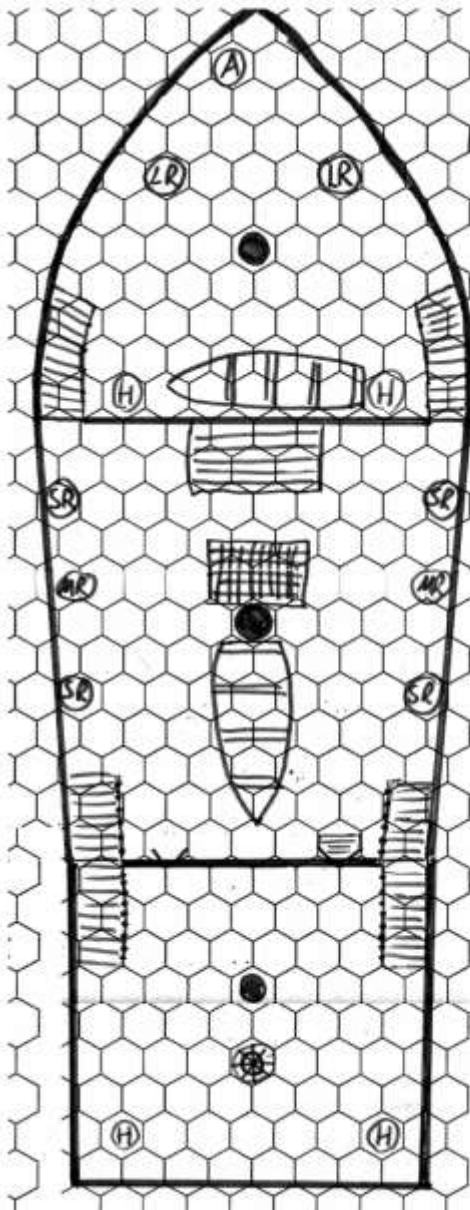
1) Laderampe	2) Frachtraum

SCHEBECKE *SCHLANGENFLUCH*

Heckaufbau

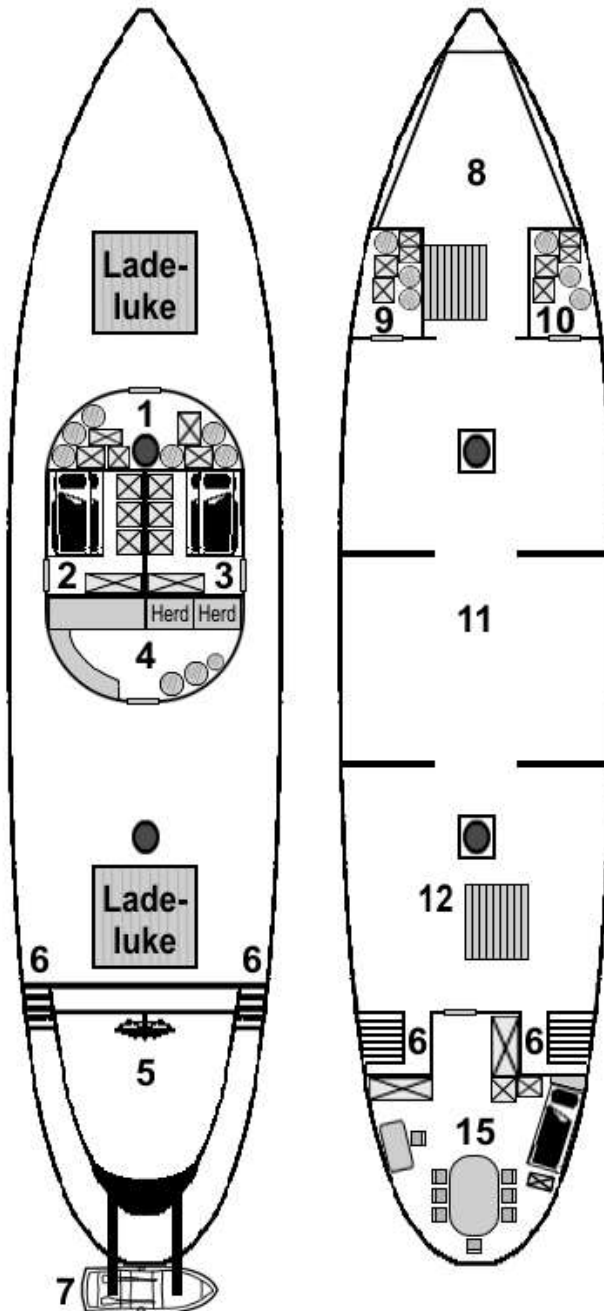


2. Unterdeck / Bilge



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

SCHONERBRIGG *HAMMERHAI*



- 1: Laderaum (Tauwerk, Segeltuch, Waffen, Munition)
- 2: Offiziersmesse I (3 Etagenbetten: Ismeth, Zahir?, Desidera)
- 3: Offiziersmesse II (3 Etagenbetten: Tito, Melponeo, Leif)
- 4: Kombüse (Smutje)
- 5: Steuerstand
- 6: Treppen unter Deck
- 7: Beiboot
- 8: Vorderer Laderaum (v.a. Werkzeug, Holz, Tauwerk, Segeltuch)

- 9: Kleiner Laderaum 1 (u.a. die Bordkasse)
- 10: Kleiner Laderaum 2 (u.a. der Rumvorrat)
- 11: Großer Laderaum (Starkad, Kusu, Bamu, Dajin, Feruz, Kolkja, Mordai, Yala, Marno, Jacinto, Welf, Gramosch, Vaciano, Salih und Ivarr)
- 12: Großer Laderaum 2 (Laila, Nishat, Kalalu, Madalena, Jadvige, Dania und Yashima)
- 13/14: gehen im Großen Laderaum 2 auf
- 15: Kapitänskajüte (Alessandro, Raiadne)

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>



Die *Hyperion*

Die *Hyperion* ist ein Piratenfänger und Patrouillenschiff der in Balan Cantara stationierten II. Mholurenicta. Das Einsatzgebiet ist die durch ein Gewirr aus dem Meer aufragender Felsklippen und Riffe extrem unübersichtliche Küstenzone zwischen Balan Cantara und Shanali. Kommandant ist der junge und ehrgeizige Hektagu Oluros xan Partholon. Für die nautischen Aufgaben sind jedoch die ca. 20 Seeleute unter der Führung des Navarcu Memphios zuständig, der auch als Schiffsmechanopath und Techniker für die Funktionalität der Arcanomechanik Sorge trägt. Wie in der imperialen Marine üblich, gelten der Navarcu und die Seeleute als zivile Diener des Kommandanten und sind nicht Angehörige der Myriade. Man räumt ihnen einen ähnlichen Status ein, wie er bei Landtruppen üblicherweise dem Tross zu kommt

Takelage: I (R1, S1) [79]

Länge: 25 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 1,6 Schritt

Schiffsraum: 80 Quader [40] **Frachtraum:** 20 Quader

Besatzung: 46 M + 50 S + Mechanopath [Q15]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 35.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

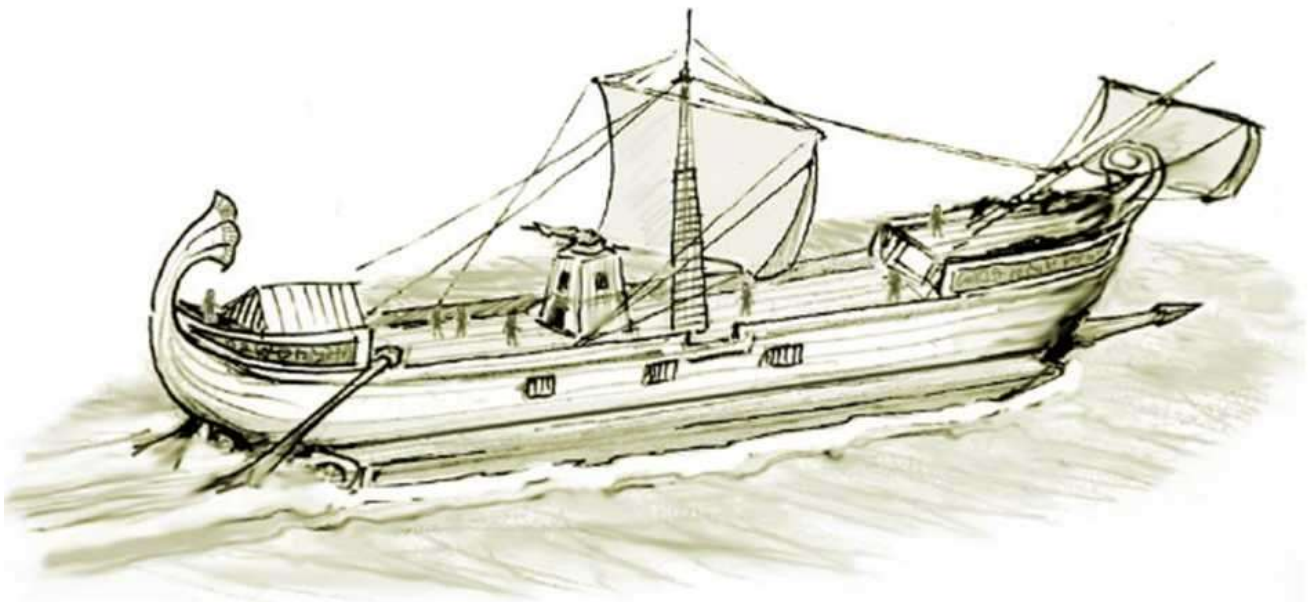
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

Arcanomechanik (Marsch): 10-15 Meilen/Stunde [3-5]

Arcanomechanik (Rammen): 22 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 Bock voraus, 2 Oktabela achteraus, 1 schwenkbare überschweren Rotze mittschiffs, 8 überschwere Bela (2 pro Breitseite)



COLOSSA

Die *Thearch Antamyr*

Das Flaggschiff der 4. Lokede der II. Mholurenicta lief 4770 IZ mit einem kleinen Geschwader aus zwei Raptönen, zwei Listhanis und einem Lastschiff aus Krysirenis mit dem Auftrag aus, ein fremdartiges Piratenschiff aus dem abtrünnigen Horasiat Cuslicon im Meer der Schwimmenden Inseln aufzubringen. Kommandant der Flottille ist der korrupte Lokegu Andromedion al Eupherban, der, Dank seiner magischen Fähigkeiten im Range eines Adeptus Exemptus, durchaus seine fehlende seefahrerische Erfahrung kaschieren kann.

Takelage: III (H1, H1, H1) [140]

Länge: 40 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 390 Quader [195] **Frachtraum:** 120 Quader

Besatzung: 40 M + 120 S + 3 Mechanopathen [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 90.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

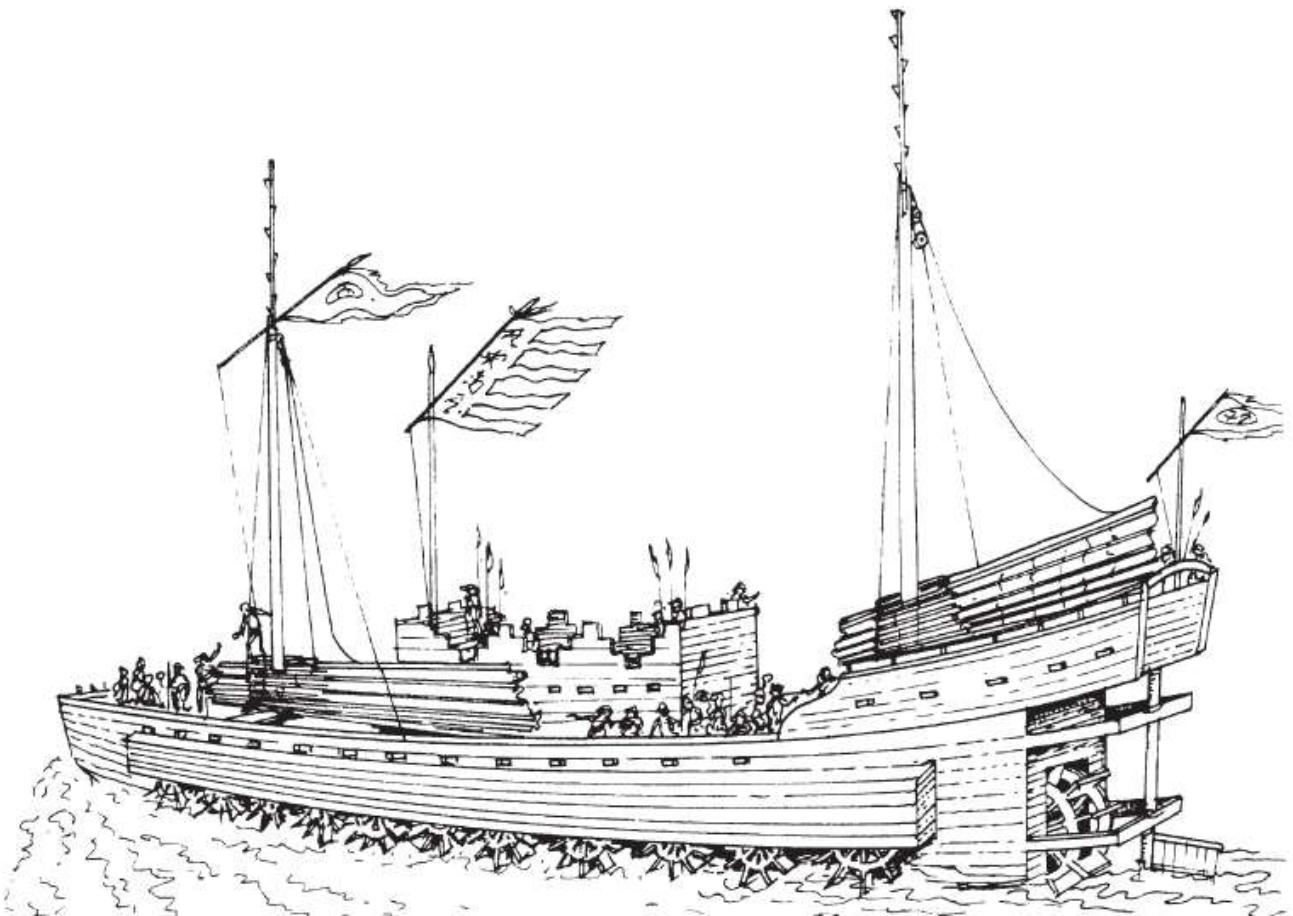
mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Arcanomechanik (Marsch): 8-12 Meilen/Stunde [3-4]

Arcanomechanik (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Krysobela + 2 Draglossas voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 6 Oktabela (3 pro Breitseite), 12 schwere Rotzen (6 pro Breitseite), 12 überschwere Belas (6 pro Breitseite);
Der Bug ist mit einem verzauberten Rammsporn versehen, der Schiffswände aus Holz schnell verfaulen lässt.



SCHRAUBENGALEERE

Die Seeperle

Diese für ihren Typ sehr ungewöhnliche Schraubengaleere war einst Teil der imperialen Kriegsmaschinerie. Nach seiner Ausmusterung und Verkauf wurde das Schiff durch eine arcanomechanische Apparatur ergänzt. Ursprünglich haben Sklaven die 15 Schritt langen Pedalstangen bedient, doch nun übernimmt der drei Schritt lange und einen Schritt breite arcanomechanische Antrieb mittels einem beweglichem Gestänge diese Aufgabe. Primärer Verwendungszweck der *Seeperle* ist die Jagd auf größere Meerestiere, wie z.B. Haie. An Bug und Heck des Oberdecks befinden sich mannshohe Aufbauten, von denen der vordere als Lageraum genutzt wird und der hintere drei Kajüten für Kapitän, Navigator und Wundarzt aufweist. Die Schlafstätten für den Großteil der anderen Mannschaft befinden sich in einem Zelt, das in der hinteren Hälfte des Oberdecks aufgebaut wurde. Ein zweites, kleines Zelt am vorderen Oberdeck dient (See-)Söldnern als Schlafplatz. Auf den Bug- und Heckaufbauten, die man beide über Treppen erreicht, sind jeweils zwei Belas angebracht, die zur Verteidigung des Schiffes eingesetzt werden können. Am hinteren Aufbau befindet sich eine Vorrichtung, mit welcher der Steuermann das Ruder bedient, sowie ein kleiner Sockel, durch den ein Sprachrohr in den Maschinenraum führt. Zwei Beiboote für die Jagd, die gegebenenfalls mit Seilzügen zu Wasser gelassen werden können, sind an der linken und rechten Außenwand des Schiffes befestigt.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 27 Schritt **Breite:** 6,8 Schritt **Tiefgang:** 1,7 Schritt

Schiffsraum: 104 Quader [52] **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 1 Kapitänin, 1 Mechanikus, 1 Navigatorin, 1 Wundärztin, 3 Harpuniere, 4 Seesöldner, 6 Matrosen [Q15]

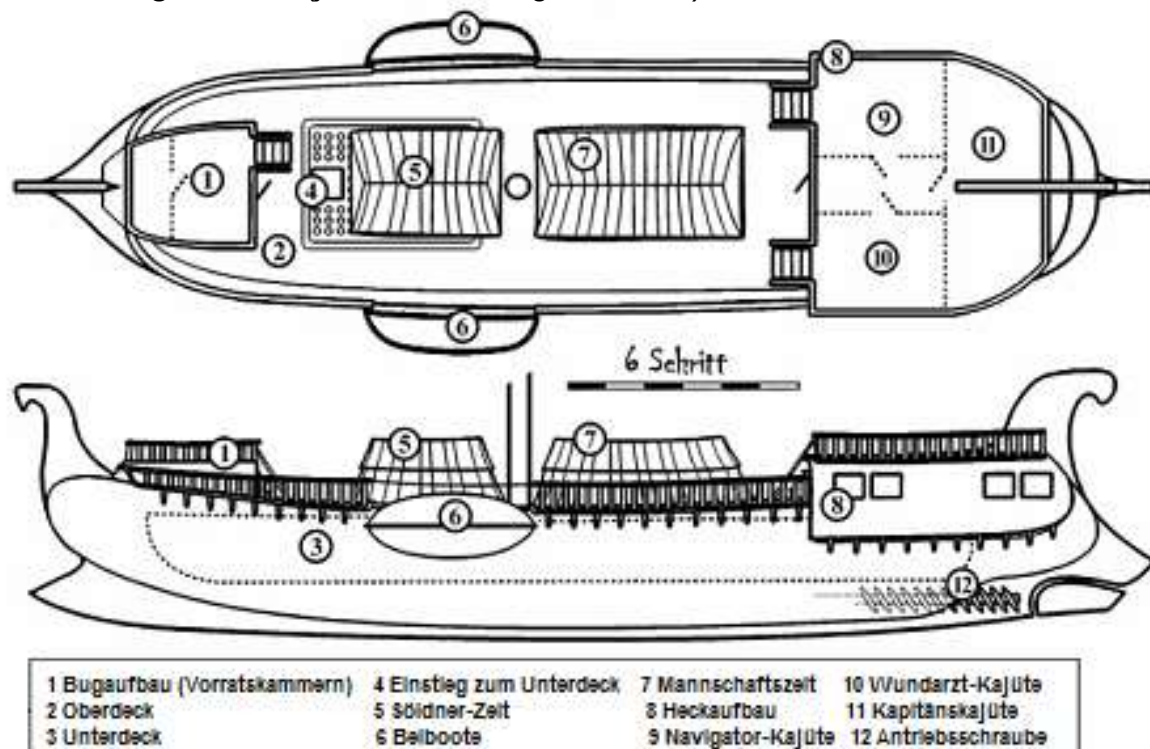
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 15 Härte: 1

Preis: ca. 18.000 Dukaten

Geschwindigkeit Pedale (Marsch): 11-16 Meilen pro Stunde

Pedale (kurzzeitig 2 SR): 24 Meilen pro Stunde

Bewaffnung: 4 Belas (jeweils 2 an Bug und Heck)



Die *Optima Brava*

Die *Optima Brava* ist ein Prunkstück unter den Schiffen der Optimaten. Vor sieben Jahren erbaut und schon etliche Male überholt, um kleine Schönheitskorrekturen durchzuführen und die neuesten Spielereien an Bord zu installieren. So wurde erst letztes Jahr ein arcanomechanisch betriebenes Kühlfach für valantischen Schaumwein eingebaut. Als der neristrische Architekt Archias e Sidor Coroman im Jahre 4768 IZ den Auftrag erhielt, für Kyrnomus ein Palastschiff zu bauen, das wie er selber sagte 'nur' der Repräsentation dienen sollte, verwendete er die Pläne einer Schaufelradgaleere als Grundlage. Doch ein Antrieb mit den fünfzig Tretsklaven hätte zu viel Platz benötigt, der dringend für die Gästekajüten benötigt wurde. So baute der Neristru kurzerhand einen arcanomechanischen Antrieb ein und verlängerte den Rumpf um ein Drittel, wodurch der nötige Raum geschaffen wurde. Sein Auftraggeber verlangte zudem in jedem Raum genügend Licht, sodass Archias nicht darum herumkam, einen halben Gradu durchmessende Fenster, so genannte Bullaugen, auf den oberen zwei Decks einzubauen. Diese in einem Messingrahmen befindlichen Glasfenster können sogar nach innen geöffnet werden. Für die Beleuchtung des Speisesaales baute er sogar die Ladeluken zu einem gigantischen Oberlicht um. Nach zweijähriger Bauzeit präsentierte er eine Perle der Schiffbaukunst. Eine überlange Prunkgaleere mit am Heck befindlichen Schaufelrad. Haupteinsatzgebiet dieses schwimmenden Palastes ist das Valantische Meer und die imperiale Seite des Meeres der Schwimmenden Inseln nach Süden bis Vinerata sowie die imperialen Gebiete des Grünen und des Großen Orismani. Die Bereiche des Küstenkanals können auf Grund der Überlänge nicht befahren werden, da die meisten Schleusen des Kanals für so ein Schiff nicht ausgelegt sind. In den Gebieten südlich der Mholurenwehr wird die *Optima Brava* immer von einem imperialen Kriegsschiff begleitet, um mehr Schutz vor Übergriffen der Molchwesen zu gewährleisten.

Takelage: I (R1) [55]

Länge: 61,5 Schritt **Breite:** 12,0 Schritt **Tiefgang:** 2,8 Schritt

Schiffsraum: 688 Quader [345] **Frachtraum:** 450 Quader

Besatzung: 13 Matrosen + 4 Bedienstete + 28 Seesöldner [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 50.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

Arcanomechanik (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3-4]

Arcanomechanik (Eil, 1 SR): 15 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 6 Tormenta Quartana / leichte Rotzen (3 je Breitseite)

SCHAUFELRADGALEERE

Die *Bonniville*

Die *Bonniville* ist eine Flussgaleere die den Orismani zwischen der Metropole Valdur Harpalis und der Hauptstadt Dorinthapoles befährt und dabei naturgemäß auch über den Weindunklen See kreuzt. Halt macht das Passagierschiff dabei an jedem Hafen auf dem Weg. Das Schiff weist zwei größere bauliche Besonderheiten im Vergleich zu den meisten Schaufelradgaleeren auf. Zum einen sind die Mannschaftsmitglieder nicht auf dem Frachtdeck untergebracht. Vielmehr haben sie über dem Passagierdeck Ihre Kabinen. Das gilt auch für die Offiziere des Schiffes. Somit liegen die Passagierkabinen alle auf einem eigenen Deck. Zum anderen ist auch die Steuerkabine noch einmal ausgegliedert. Sie befindet sich einem weiteren, separaten Deck das noch einmal über dem Mannschaftsdeck liegt.

Für Passagiere gibt es 40 Kabinen an Bord, alle haben nummerierte, anschließbare Türen. Achtunddreißig sind einzelne Kabinen mit einem Bett, Regalen, Gepäckborden und einem Bullauge, das auf das Promenadendeck herausschaut. Es gibt auch zwei Kabinen "der ersten Klasse" (7 und 16). Jede davon enthält zwei Betten, eine Garderobe, Gestelle für das Gepäck und einen Schreibtisch samt Stuhl. Zudem werden diese Luxuskabinen durch ein Bullauge auf beiden Seiten flankiert.

Länge: 61,0 Schritt **Breite:** 11,6 Schritt **Tiefgang:** 2,1 Schritt

Schiffsraum: 495 Quader [250] **Frachtraum:** 165 Quader

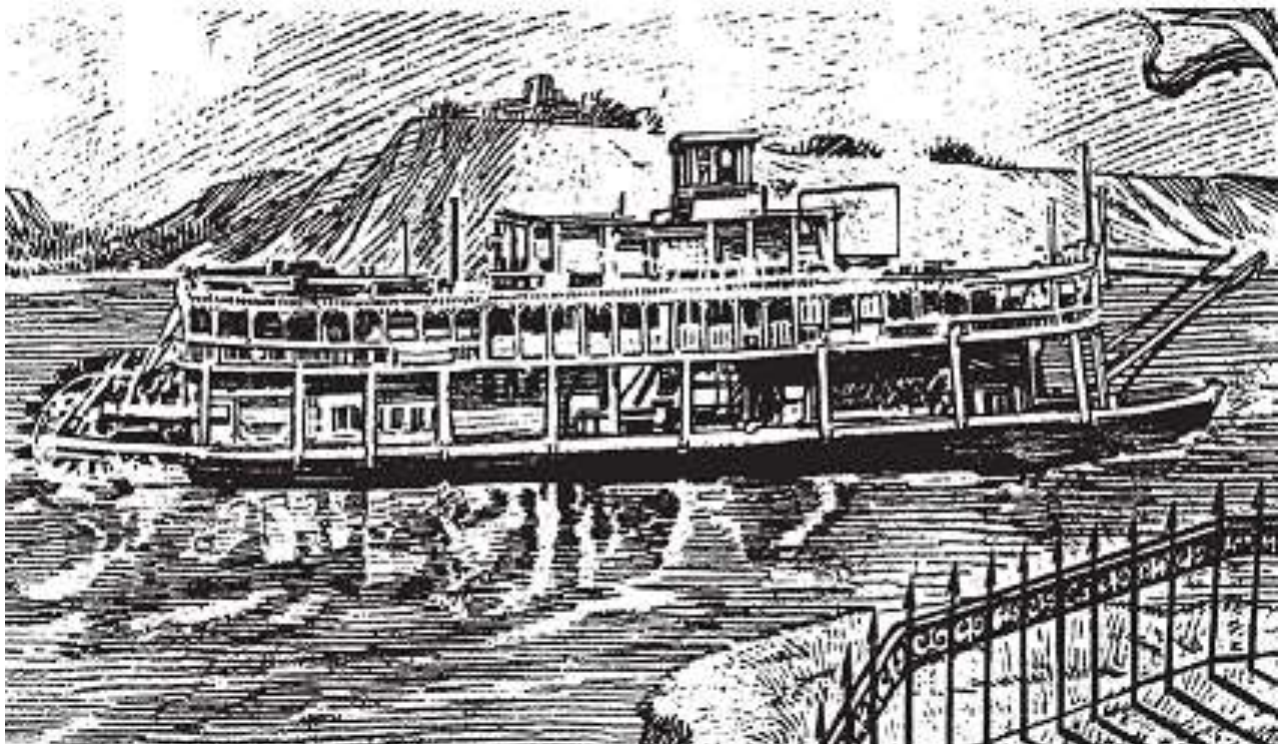
Besatzung: 1 Kapitänin, 4 Mechanikus, 2 Offiziere, 16 Stewards, 12 Matrosen [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 80.000 Dukaten

Geschwindigkeit Arcanomechanik (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: keine



Die Silberschiff

Die *Silberschiff* liegt seit vielen Jahren in Ihrem Heimathafen, Balan Mayek, und wartet still und leise auf seinen nächsten Einsatz. Das große Schiff hat Schaufelrädern hinten und an jeder Seite; einen Mast besitzt es nicht. Das unförmige Gefährt erreicht 30 Schritt Länge bei einer Breite von 12 in der Mitte, an Bug und Heck noch 9. Seine Höhe liegt bei 6,5 Schritt, davon ein halber Schritt für die Reling. Es gibt drei Unterdecks. Das Schiff wurde im 43. Jahrhundert Imperiale Zeit fertig gestellt und diente vor allem der Jagd auf Schmuggler und Piraten. Es befuhr dabei in der Regel die Galeerenbucht. Schließlich, im Jahre 4775 Imperiale Zeit, konnte der letzte Kapitän seinen vorgesetzten Nautokraten überreden, das Schiff auf eine Mission über die Hochsee zu schicken. Dafür wurde es mit dem Artefakt ausgestattet, das Verstorbene als Geister zurückhält. Zu finden ist das Artefakt in einer Truhe die in der Kapitänskajüte steht. In der Truhe liegt auf staubigem, schwarzem Stoff, der eine aufgestickte, silberne Sanduhr, ein Symbol das zum Haus Onachos gehört, trägt. Das Artefakt ist ein kleiner Kasten aus Holz (sehr reiner Humus) und Silber (edles Erz), der in eine menschliche Hand passt. Weder ist er besonders leicht noch schwer zu nennen. Solange es existiert, schützt das Artefakt die Geister an Bord vor Beschwörung und verleiht ihnen die Eigenschaften Gebunden (Artefakt) und Präsenz III. Technisch heißt dies, dass es möglich, jedoch schwierig ist, eines der Totenwesen zu Nereton zu schicken, indem ihm solange SP zugefügt werden, bis es nicht mehr zurückkehren kann. Andere Totenwesen können an Bord normal beschworen werden.

Zudem ermöglicht es das Artefakt zusammen mit einem zweiten Gegenstand in Form eines Glasauges das den Geistern Befehle gegeben werden. Mit dem Glasaug (das ebenfalls in der Truhe in der Kajüte des Kapitäns liegt) lässt es sich steuern. Man drückt das Auge auf den Kasten und murmelt einen Befehl. Es sind dabei keine Befehle möglich, die den Geist in eine absichtlich schädliche oder 'tödliche' Lage bringen oder dem Schiff direkt Schaden zufügen.

Ein Sturm beschädigte das Schiff, so dass es nicht rechtzeitig ankam. Auf dem Rückweg wollte der Koch, dass sie wegen der Schäden an Land gehen, aber der Kapitän lehnte ab. Daraufhin zettelte der Koch eine Meuterei an. Der Kapitän landete dabei unter Arrest, konnte jedoch einige Matrosen auf seine Seite ziehen, freikommen und schließlich wieder die Kontrolle übernehmen. Allerdings hatten die Kämpfe einem Großteil der Besatzung das Leben gekostet. Der Koch starb zwar, kam jedoch als Geist zurück. Er tötete wiederum den Kapitän, der als Geist jedoch unbeirrt den Kurs fortsetzen ließ. Wieder in Balan Mayek, wurden zwar die Belagerungswaffen entfernt, das Schiff selbst aber nicht angerührt. Vielleicht sollte es für neue Einsätze überholt werden, aber am Ende vergaß die Führung es genauso, wie den Rest der Wracks. Die Geister haben es immer wieder selbst repariert und geschützt.

Länge: 30 Schritt **Breite:** 12 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 384 Quader [192] **Frachtraum:** 128 Quader

Besatzung: 38 M + 112 G [Q16]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 55.000 Dukaten + Bewaffnung & Artefakt

Geschwindigkeit Arcanomechanik (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

Arcanomechanik (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 14 leichte Ballistas (je 7 pro Breitseite, drehbar, auf dem Oberdeck)
14 schwere Ballistas (je 7 pro Breitseite)

DEMERGATOR

Die Verderben des Kraken

Die *Verderben des Kraken* wurde Ursprünglich für einen exzentrischen Zauberer gebaut, der fremde unterseeische Wesen einfangen und die Schätze der Unterwasserwelt ernten wollte. Der Demergator hat nur geringe Verteidigungsmöglichkeiten – abgesehen von seiner Beweglichkeit und einem starken Rammsporn. Das *Verderben des Kraken* kann zu einer Tiefe von 200 Metern tauchen und kann Dank magischer Apparaturen bis zu drei Tagen getaucht bleiben. Danach braucht es drei Stunden an der Wasseroberfläche mit offener Luke um wieder für drei Tage Tauchbereit zu sein.

Die *Verderben des Kraken* hat einen Blaßgrau-blauen Rumpf, vier Flossen und ein Paar roter, wie Augen geformter, Bullaugen. Ihr inneres ist beengt und klaustrophobisch. Das liegt daran das nicht mal der kleinste Bereich ungenutzt gelassen wird.

Wenn das *Verderben des Kraken* mehr einen halben Meter unterhalb der Wasserlinie ist stellen die zwei großen Bullaugen den einzigen Weg für diejenigen an Bord dar zu sehen, was außerhalb des Schiffs ist. Zwei kleine ausklappbare Bänke gerade unter diesen "Augen" ermöglichen jedem der an der Pilotenkonsole — einem Sockel mit mehreren Hebeln oben darauf im Zentrum des Raumes — steht eine Ansicht nach draußen. Diese Konsole erlaubt dem Piloten die vier Flossen zu kontrollieren. Wenn die Umstände ein schnelleres oder genaueres bedienen erfordern, etwa wenn das Boot unter Beschuss gerät, in einem starken Strom gefangen ist oder während eines Sturms getaucht werden soll, können andere Besatzungsmitglieder die Flossen manuell bedienen. Die verlängerte "Rückenflosse" beherbergt das Periskop des Bootes. Es erlaubt die Oberfläche zu beobachten während das Boot knapp unterhalb der Wasserlinie ist. Das Periskop lässt sich um 360° rotieren, was es erlaubt in jeder Richtung zu sehen.

Die Besatzung teilt sich zwei winzige Kojenzimmer, ein vorderes und eines achtern. Es gibt wenig Platz für den persönlichen Besitz in diesen Zimmern und noch weniger Gemütlichkeit. Im hinteren Bereich ist der Planungsraum, der zugleich die Schiffsmesse ist. Die Wände sind mit Bänken und schlaue bestimmten Klapptischen versehen, die in den Platz schwingen können, wenn es Zeit für eine Mahlzeit ist oder um eine flache Oberfläche für Karten zur Verfügung zu stellen. Dieses Zimmer vermittelt als einziges ein gemütliches Gefühl. Besonders auffällig sind die Verzierungen um die Türöffnung und Holzschnitzereien die jeden freien Zoll des Raumes bedecken.

Unter dem Fußboden des Hauptdecks ist der Laderaum — ein schmaler, röhrenförmiger Raum, der gerade hoch genug ist, um ringsherum darin zu kriechen. Alle Vorräte und Werkzeuge sowie etwaige Fracht sind hier gelagert, weil es kaum Platz auf dem Hauptdeck gibt.

Länge: 18,3 Schritt **Breite:** 4,6 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 87 Quader [45] **Frachtraum:** 20 Quader

Besatzung: 8 M [Q17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 19 **Härte:** 1

Preis: ca. 45.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit Marschfahrt: 15 Meilen/Stunde [5]

Geschwindigkeitsschub: 21 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: keine

FREGATA

Hervorgegangen aus den Zweimastigen Serovischen Dowoli-Schiffen, vergleichbar mit aventurischen Karavellen, nahmen die *Fregatas* schnell größere Ausmaße an. So sind die heutigen Fregatas in aller Regel 4-Master. Um die Schnelligkeit und Wendigkeit sogar noch zu steigern wurden sie zusätzlich mit seitlichen Schaufelrädern versehen die Arcanomechanisch oder chalketonsich angetrieben sind. Ob es ein Admiral war der als Bordbewaffnung Donnerrohre durchsetzte, die politischen Winkelzüge eines der Optimatenhäuser oder ein anderer Grund dafür besteht - das weiß heute keiner mehr zu sagen. Unbestritten ist die Leistung dieser Schiffe, die zu einem Zweck konstruiert wurden: die Feinde des Imperiums zur See zu stellen und auf den Grund des Meeres zu schicken! Jedoch stellt Ihre Feuerkraft auch zugleich Ihre größte Schwäche dar: dem Imperium ist es bis heute nicht gelungen, die serovischen Waffen nachzubauen. Sämtliche Donnerrohre sind Beutestück aus dem Krieg und nicht zu ersetzen. Es gibt nur eine Handvoll Fregatas und diese werden nur selten eingesetzt – zu groß ist die Angst vor einem Verlust dieser Schiffe und Ihrer Waffen. Zudem stellt auch die Munition ein großes Problem dar, denn der Nachschub hängt vom Handel mit den Serovern ab.

Takelage: IV (H1, R2, R3, R2) [250]

Länge: 43,4 Schritt **Breite:** 9,8 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 695 Quader [350] **Frachtraum:** 365 Quader

Besatzung: 110 M + 160 G + 25 S [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 110.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]

mit raumem Wind: 22 Meilen/Stunde [7]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 4 schwere Donnerrohre voraus, 16 leichte Donnerrohre (8 pro Breitseite), 2 überschwere Donnerrohre (achteraus, drehbar), 8 Hornissen



FESTUNGSSCHIFF

Die Segel dieser extrem stabil und hoch gebauten Schiffe dienen nur zur Unterstützung, der eigentliche Antrieb erfolgt durch arcanomechanisch angetriebene Schiffsschrauben. Die auf diesen Schiffen montierten Geschütze werden von Mechanopoi bedient. An Bord befindet sich eine vollständige Lokede: 800 Myrmidonen plus der 200-köpfige Stab. Dazu kommt eine Astrade amphibischer Truppen mit arcanomechanischer Unterstützung, die Kelothen: 125 Kämpfer plus der 25-köpfige Stab. Abgerundet wird das Truppenkontingent durch zwei Einheiten zu jeweils 5 Spinnen - gepanzerte, arcanomechanische Kampfwagen für Kundschafteraufgaben. Damit die Soldaten sicher an ihr Ziel gelangen sind die Schiffe aus Eisenholz gefertigt und wichtige Strukturelemente sind mittels magischer Raffinate gehärtet um die Stabilität zu erhöhen und die Brennbarkeit zu senken. Zudem weisen Sie eine doppelte Beplankung mit Innen- und Außenschale auf.

Takelage: VI (R1, R1, R1, R1, R1, R1) [350]

Länge: 38,4 Schritt **Breite:** 14,6 Schritt **Tiefgang:** 14,5 Schritt

Schiffsraum: 2700 Quader [1350] **Frachtraum:** 1800 Quader

Besatzung: 350 M, 500 G, 1150 S, 5 Spinnen [Q15]

Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Preis: ca. 300.000 Aureal/Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeiten vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 6 überschwere Rotzen voraus, 2 Krysobela voraus, 6 schwere Rotzen achteraus, 36 schwere Rotzen (18 pro Breitseite), 6 Draglossas (3 pro Breitseite), 20 Böcke (je 10 Querab), 20 Hornissen (je 10 pro Breitseite), 8 Oktabela, 8 überschwere Belas



WOLKENSCHIFF

Die Nebelkranich

Die Nebelkranich ist ein kleines, leuchtend rot, gelb und braun bemaltes Wolkenschiff der Vinshina. Verzurte Auftriebsballons tragen eine große geflochtene und gezimmerte Gondel, die in der Form einem Schiffsrumpf ähnelt. Seitlich und unterhalb des Rumpfes fangen Segel die Luftströme auf.

Das Wolkenschiff wurde aus möglichst leichten Materialien erbaut: Rattan, das angeblich selbst schwebende Pheroxyl, Bambus (Deckböden, Verstrebenungen), Balsaholz (Verzierungen) und das getrocknete und wasserabweisend behandelte Fleisch von Riesenpilzen. Der untere Teil von Rumpf, Bug und Deckenteilen ist aus wasserabweisend behandeltem Chratholz konstruiert, einem extrem leichten und stabilen Baustoff. Kaum fingerdickes, doppeltes Flechtwerk bedeckt den Boden, durch den der Wind pfeift. Armdicke Bambusstreben stabilisieren die Innen- und Außenwände aus gespanntem Leinen.

Eine durchgehende Konstruktion aus rotem Bambus trägt den Rumpf und die Ausleger für die Segel, die sich unter dem Rumpf befinden und wie Fächer zusammengefaltet werden können, um den Vortrieb zu verringern. Zur Kurskorrektur kann man sie drehen, so dass sie parallel oder rechtwinklig zur Rumpfachse stehen. Weit aus dem Schiffsrumpf ragende Ausleger tragen Segel und die Verankerungen für das Ballonnetz. Über ihnen drehen sich auch je zwei wagenradgroße Propeller, über komplizierte Seilzüge einzeln schwenkbar. Einen Antriebsmechanismus sucht man indes vergebens. Über den beiden Deckplattformen schweben, gehalten von einem gewaltigen Netz, zwei große und vier kleine weiß-bläuliche Ballons aus feinsten Wolkenseide.

Gondel, Steuer- und Rumpfsegel sowie Ballons sind mit Vogelmotiven bemalt; den Rumpf ziert ein Flamingoschwarm. Die Ballons sind mit abschreckenden Greifvögeln geschmückt und die Steuersegel zeigen Goldfasane, die in ihrer bunten Pracht nur noch von den Paradiesvögeln auf dem Rumpfsegel übertroffen werden - Farben, die angeblich aus dem Gefieder von Vögeln destilliert wurden. Zahlreiche dünne, lange Fahnen wehen bunt an der Mastspitze sowie den seitlichen Segelträgern.

Länge: 16,0 Schritt **Breite:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 20 Quader [10]

Frachtraum: 4 Quader

Besatzung: 16 M [Q15]

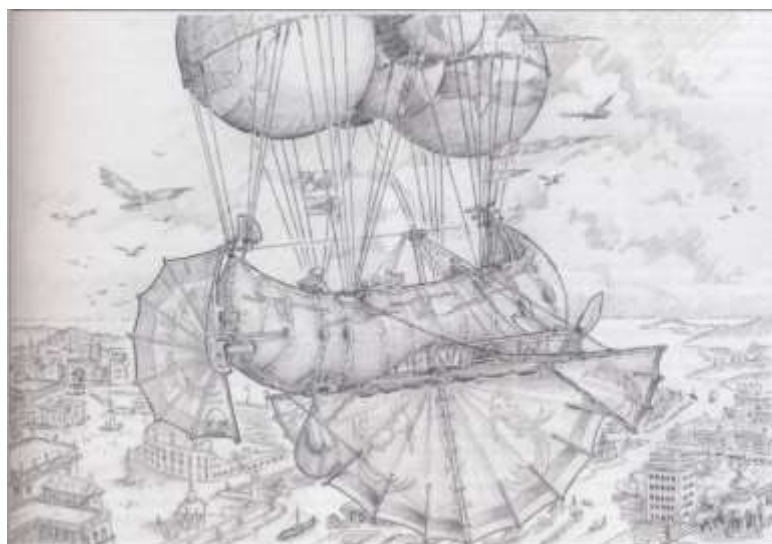
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 35.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit bei Windstille: 8 Meilen/Stunde [3]

bei Rückenwind & Propeller: 80 Meilen/Stunde [27]

Bewaffnung: keine



WOLKENSCHIFF

Die *Terzel*

Der kleine Wolkensegler *Terzel* ist als Freihändler zwischen der Thalassionküste und dem Binnenland unterwegs, stets auf der Suche nach lukrativer Ladung und bereit, auch zahlende Gäste zu befördern. Das Schiff wird getragen von drei großen und sechs kleinen Ballons, die in einem großen Seiden netz zusammengefasst, aber auch einzeln am Rumpf befestigt sind. Zum Manövrieren dienen fünf fächerähnliche Segel am Bug, am Kiel, am Heck und je eines an den Seiten, die wie Fledermausflügel positionierte Steuerbord- und Backbordsegel. Die *Terzel* hat bereits eine sehr bewegte Geschichte hinter sich. Einst als Handelsschiff von den Vinshina erbaut, wurde sie im Hundertjährigen Seekrieg zwischen dem Imperium und den abtrünnigen Serovern verwickelt: Der imperiale Strategie in Iolon ließ den nach Serovia fliegenden Wolkensegler als Blockadebrecher durch einen Luftdämonen 'versenken'. Die Serover fanden das menschenleer im Wasser treibende Wrack und stellten es wieder her, woraufhin das Schiff noch mehrere Jahre Dienst tat. Nach dem Krieg reduzierten die Serover ihre Flotte und so wurde es an ein Konsortium von Reedern verkauft, die den Altgedienten Segler für zivile Zwecke umrüsteten. Als Emblem verwendet die *Terzel* ein stilisiertes Bild eines stürzenden Seefalken, der nicht nur die Ballons und Segel zielt, sondern auch als handgroßer Aufnäher von der Besatzung auf der Kleidung getragen wird.

Wie jedes Schiff benötigt die *Terzel* eine Besatzung und Offiziere. Letztere sind ein recht bunter Haufen und von militärischer Disziplin ist nicht viel zu spüren. Die häufigen Debatten erinnern beinahe eher an Streitigkeiten auf einem Piratenschiff, auch wenn alle dem Schiff und (in schwächerem Ausmaß) dem Reedercollegium gegenüber loyal sind. Die Besatzung rekrutierte sich anfangs unter abenteuerlustigen serovischen Kriegsveteranen. Heute lockt der Ruhm dieser 'ersten Generation' viele Neulinge an: Die *Terzel* hat stets mehr Bewerber als offene Stellen und die Bereitschaft Risiken einzugehen ist sehr hoch. Die *Terzel* hat keinen festen Flugplan, sondern fliegt dorthin, wo günstig Frachtgut zu erwerben sein soll. Dabei wird Massengut verschmäh und vor allem mit leichten, wertvollen Dingen gehandelt, vor allem solchen, wo eine schnelle Ablieferung den Gewinn noch einmal deutlich erhöht: verderbliche Gewürze, lebende Tiere, zahlende Passagiere. Ob Waren nur durch Einkauf oder auch durch Piraterie erworben werden sollen, ist seit langen umstritten.

Länge: 24,0 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt

Schiffsraum: 36 Quader [20]

Frachtraum: 7 Quader

Besatzung: 16 M [Q16]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 46.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit bei Windstille: 3 Meilen/Stunde [1]

bei Rückenwind: 50 Meilen/Stunde [17]

Bewaffnung: 4 Hornissen

Die Drachenschwinge

Als schnelles und zuverlässiges Verkehrsmittel in der Berglandschaft Xarxarons hat sich das kleine Luftschiff *Drachenschwinge* oftmals bewähren können. Auftrieb erhält das Schiff durch ein ganzes Dutzend Ballons, die in einer Traube miteinander vertäut sind und ein Gas enthalten, dessen Herkunft ein striktes Geheimnis ist. Auch das ledrige Material, aus dem die Ballons bestehen, lässt sich nicht genau identifizieren und wirkt wie eine Mischung aus feinem Leder und dicken, fleischigen Blättern, über die ein klebriger schwarzer Anstrich gelegt wurde. Um das Schiff sinken zu lassen, wird das enthaltene Gas aus den Ballons gelassen. Dieses scheint sich seltsamerweise von alleine wieder zu ersetzen und mit der Zeit für neuen Auftrieb zu sorgen, kurzfristig sinkt die Konstruktion bei Gasverlust allerdings tatsächlich abwärts. Für schnelle Steigmanöver wiederum muss Ballast über Bord geworfen werden, der schlicht in Form von Sandsäcken mitgeführt wird.

Unter den Gasballons hängt in einem komplizierten Vertäuerungssystem ein Rumpf, der tatsächlich Ähnlichkeit mit einem normalen Schiff aufweist. Aus leichten Hölzern gezimmert, bietet er Platz für mehrere Kabinen, einen gemeinschaftlichen Schlafraum für die einfachen Besatzungsmitglieder, eine Kombüse sowie Lagerräume für Nahrung, Ausrüstung und Waffen. Am Rumpf befinden sich zwei Masten, die nach rechts und links ausgeschwenkt werden können und leuchtend bunte Segel entfalten, auf denen neben dem Siegel des Hauses Tharamnos auch zahlreiche feine Glyphen in Goldfaden eingewebt sind. Segel an einem Luftschiff erscheinen zunächst vielleicht befremdlich, bilden jedoch einen Teil der Steuerung des Schiffes. Den Antrieb erhält das Luftschiff durch den Wind, in dem es sich befindet. Um sich jedoch nicht dem Zufall zu überlassen, befindet sich am Heck neben dem Steuerrad ein so genanntes Aerolabium, in dem sich mehrere Pfeile übereinander mithilfe einer einfachen elementaren Magie nach den Windrichtungen über und unter dem Schiff ausrichten. So kann man mit einem Blick erkennen, ob man für die gewünschte Flugrichtung eine Luftströmung nutzen kann, einfach indem man auf- oder absteigt. Die wie Flügel anmutenden Segel des Schiffes ermöglichen jedoch eine feinere Abstimmung des Kurses. Die eingearbeitete Magie des überaus wertvollen Stoffes ermöglicht auch Kurse schräg zum Wind und sogar, die Einwirkung des Windes auf das Schiff durch eine Abwandlung des Dienstes Schutz vor dem Element Luft gänzlich zu unterbinden. Welche Magie dabei aktiv ist, kann durch das Öffnen und Schließen einzelner Segelpartien gesteuert werden, im Grunde muss also nicht einmal ein Magier oder ein Mechanopath anwesend sein, auch wenn für letztere eine Steuerung vorgesehen ist, die die ganze schwere körperliche Arbeit an Tauen und Kurbeln zu einem großen Teil ersetzen kann.

Takelage: II (R1, R1) [75]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader [17]

Frachtraum: 7 Quader

Besatzung: 20 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 45.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit bei Windstille: 5 Meilen/Stunde [2]

bei Rückenwind: 10 Meilen/Stunde [3]

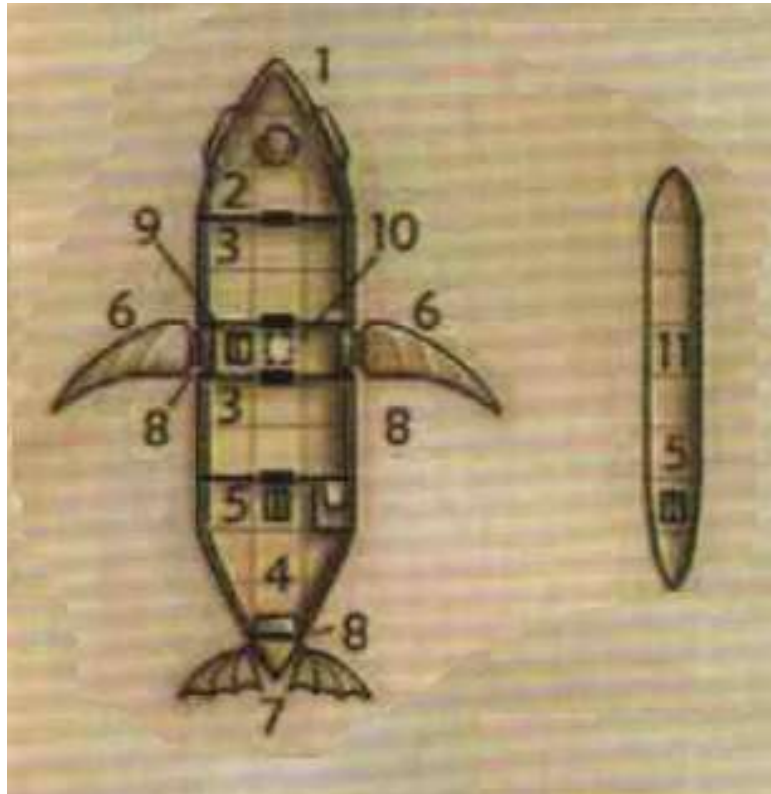
mit der Thermik: 20 Meilen/Stunde [7]

mit der Thermik & Rückenwind: 40 Meilen/Stunde [13]

gegen den Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

DEMERGATOR *VERDERBEN DES KRAKEN*



1) Pilotenstand	2) Beobachtungsraum	3) Mannschaftsquartiere
4) Planungsraum / Schiffsmesse	5) Luke	6) Flossen
7) hintere Flossen	8) Flossenmechanik/Antrieb	9) Ausstiegs Luke
10) Periskop	11) Frachtraum / Vorräte / Kabelgatt	



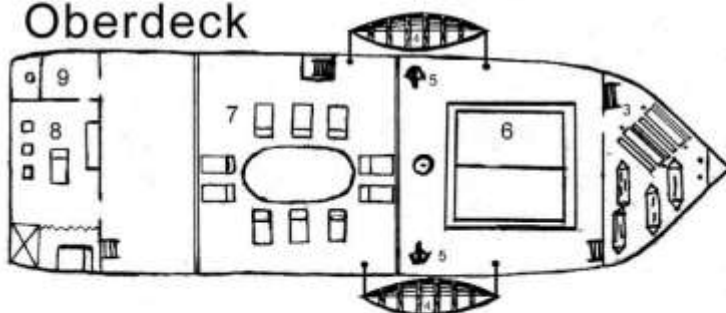
SCHAUFELRADGALEERE

OPTIMA BRAVA

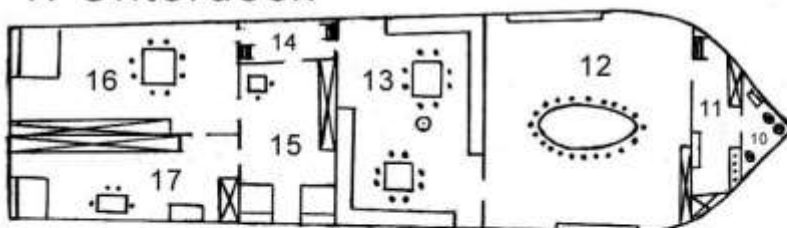
Trutzen



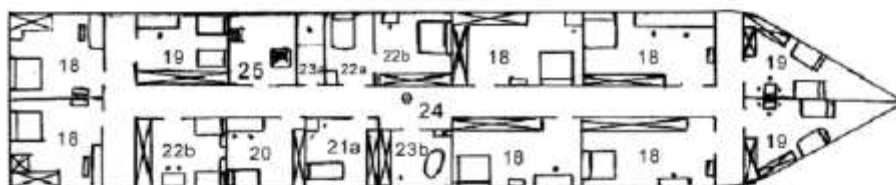
Oberdeck



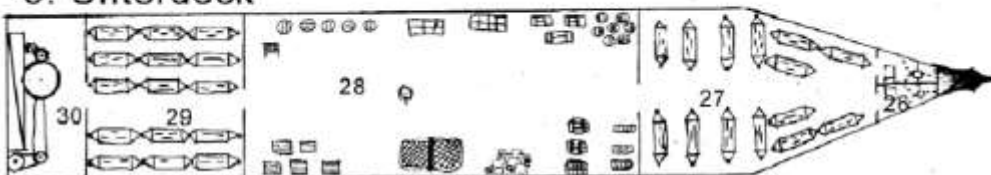
1. Unterdeck



2. Unterdeck



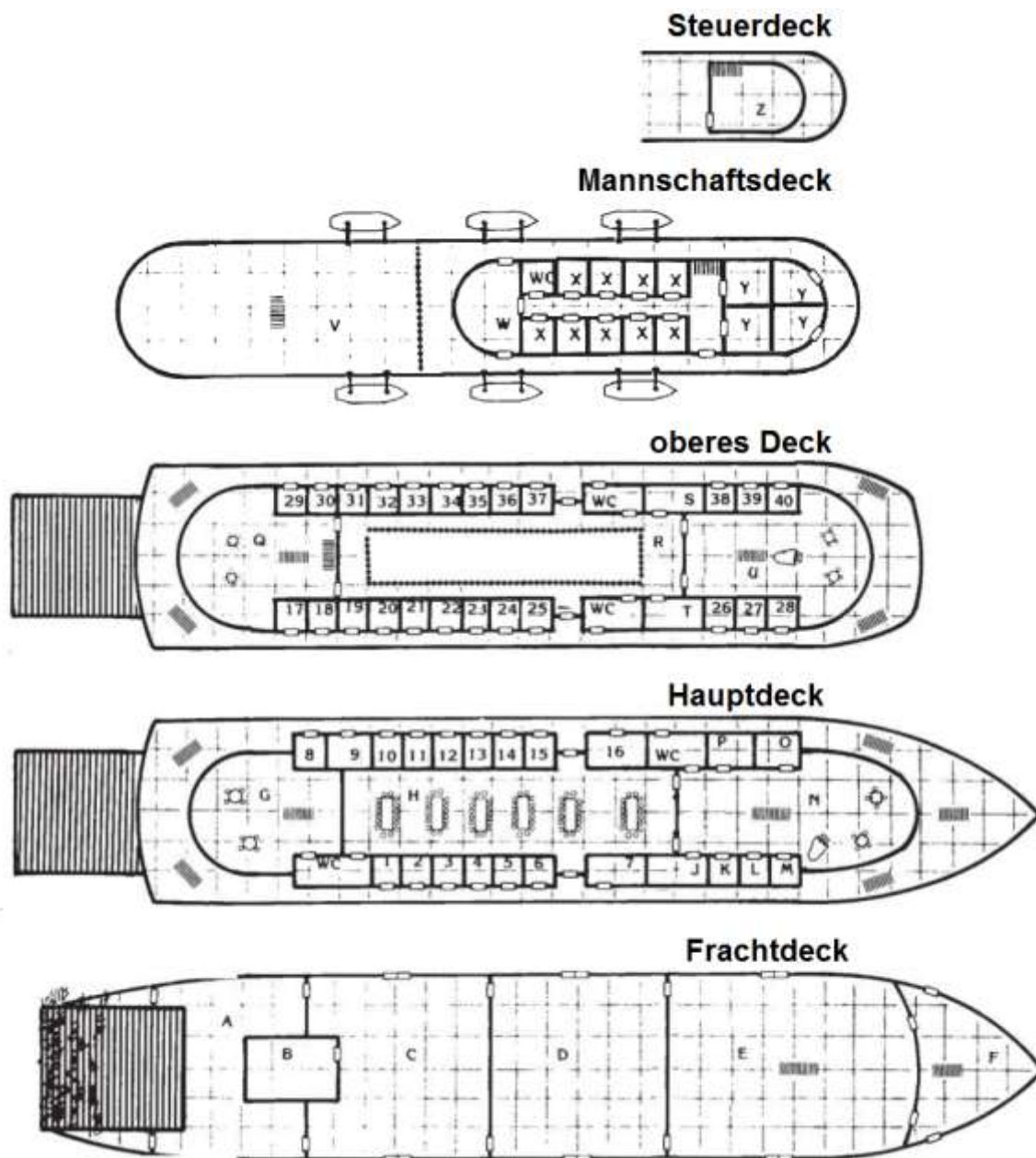
3. Unterdeck



- 1) Vordertrutz 2) Achtertrutz 3) Aufenthaltsraum der Freiwache 4) Beiboote
 5) Schiffsgeschütze 6) Oberlicht 7) Sonnendeck 8) Massageraum 9) Abort
 10) Lagerraum 11) Kombüse 12) Speisesaal 13) Bibliothek 14) + 25) Treppe
 15) Kajüte der Leibsklaven 16) Gastgeberkajüte 17) Kajüte der Gastgeberin
 18) Gästekajüten 19) Gästedienerkajüte 20) Kapitänskajüte 21) Erster Offizier
 22a) Krankenzimmer 22b) Bordmedicus kajüte 23a) Abort 23b) Badekammer
 24) Kajüte Geschützmeister und Söldneroffizier 25) Frachtzugang (Bodenluke)
 26) Zellen 27) Wachenkajüte 28) Frachtraum 29) Mannschaftsraum 30) Maschine

SCHAUFELRADGALEERE

BONNIVILLE



Frachtdeck

A. Maschinenraum. B. Kabelgatt. C. - E. Frachträume F. Eingangsbereich

Hauptdeck

G. hinterer Salon. H. Speisesaal. I. Kombüse. J. Sicherheitsraum.
 K. Zahlmeisterbüro. L. Zahlmeisterquartier. M. Büro des Hauptstewards.
 N. Salon. O. Bar. P. Bibliothek. 1-16 Passagiere.

oberes Deck

Q. hinteres Beobachtungsdeck. R. Galerie. S. Putzmittellager.
 T. Wäschelager. U. vorderes Beobachtungsdeck 17 - 40 Passagiere.

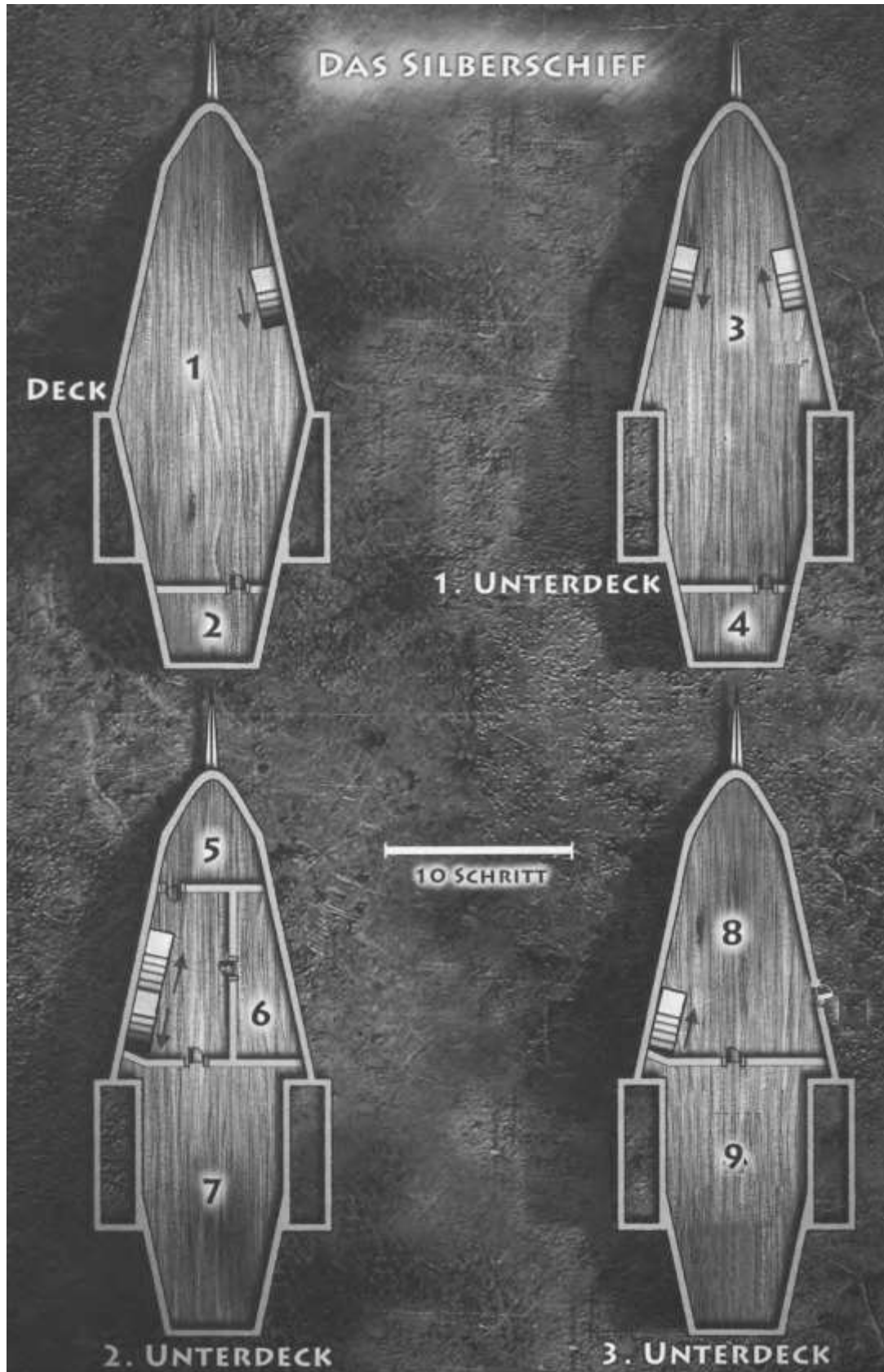
Mannschaftsdeck

V. Sonnendeck. W. Kapitänskajüte. X. Mannschaftsquartiere
 Y. Quartiere der Kabinenstewards

Steuerdeck

Z. Steuerhaus.

SCHAUFELRADGALEERE *SILBERSCHIFF*



1) Oberdeck	2) Steuerhaus	3) Geschützdeck
4) Kombüse	5) Waffenkammer	6) Krankenzimmer
7) Antriebssektion	8) Mannschaftsquartier	9) Laderaum

SCHAUFELRADGALEERE *SILBERSCHIFF*

EIN RUNDGANG

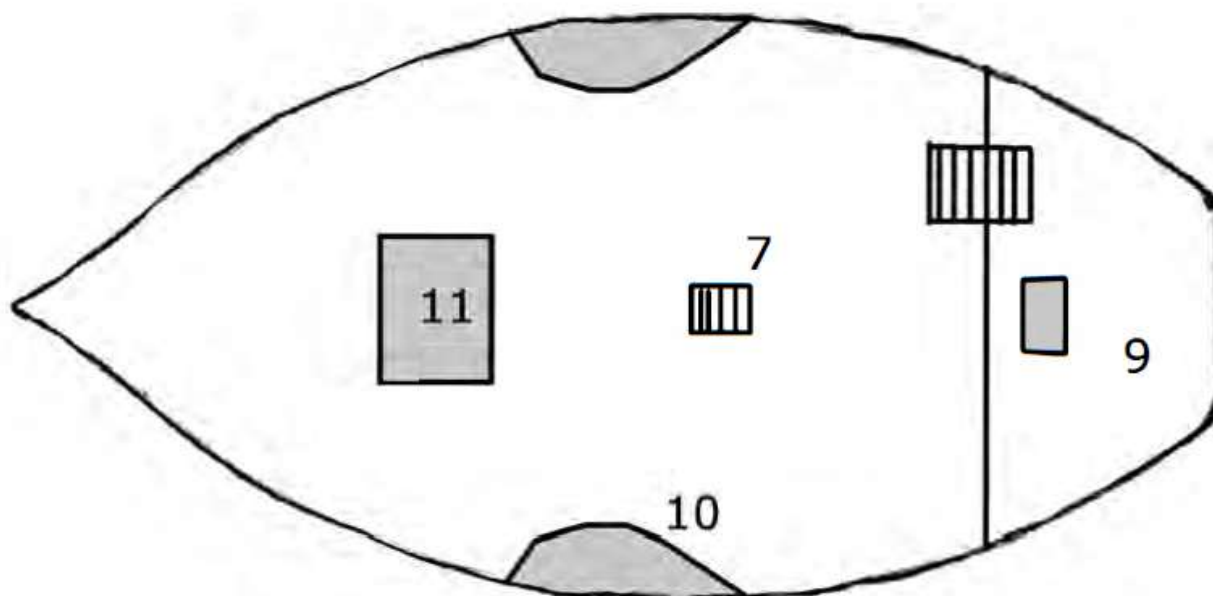
Am Bug hängt noch der Rammsporn. In der Mitte an Backbord (links) steht eine alte Ballista, die fest montiert auf einer um 360° drehbaren Verankerung sitzt. Weitere 13 Verankerungen sind durch simples Umschauen auszumachen. Am Heck liegt das Steuerhaus. Seine Tür ist abgeschlossen. Drinnen erhebt sich als zentrales Element das mächtige Steuerrad, das auf seiner Säule einen Kompass aufweist. Dahinter steht ein thronartiger Steuermannsstuhl, an den Wänden sieht man einen niedrigen Beistelltisch, eine mäßig bequeme Ess- und Schlafliege und eine Kommode. Ein großer Kartentisch mit einem Stuhl findet sich hier ebenfalls. Darauf liegen noch verblasste, löchrige Pergamente. Fenster gibt es nicht. Eine kaputte Glaslampe voll mit Spinnweben und geschmolzenem Wachs hängt an der Decke.

Den größten Teil des Ersten Unterdecks nimmt das Waffendeck ein. Von den großen Geschützen sind noch Schleifspuren auf dem Boden zu finden. Die Schießscharten sind geschlossen, der Wind pfeift durch die Ritzen. Am Bug ist der Rammsporn. Die einzelnen Stellplätze sind links und rechts je mit einer Holzplatte versehen, sehen also wie Kabinen aus. Die Kombüse liegt hinten auf dem Ersten Unterdeck. Vom Geschirr ist nichts mehr übrig. Zinken sind von den Gabeln abgebrochen, die Messer stumpf und Löffel seltsam verbogen. Der Herd hat ein Leck. Lebensmittel gibt es keine mehr, aber im Unterschrank unter der Spüle hat sich eine Gossenratte verkrochen.

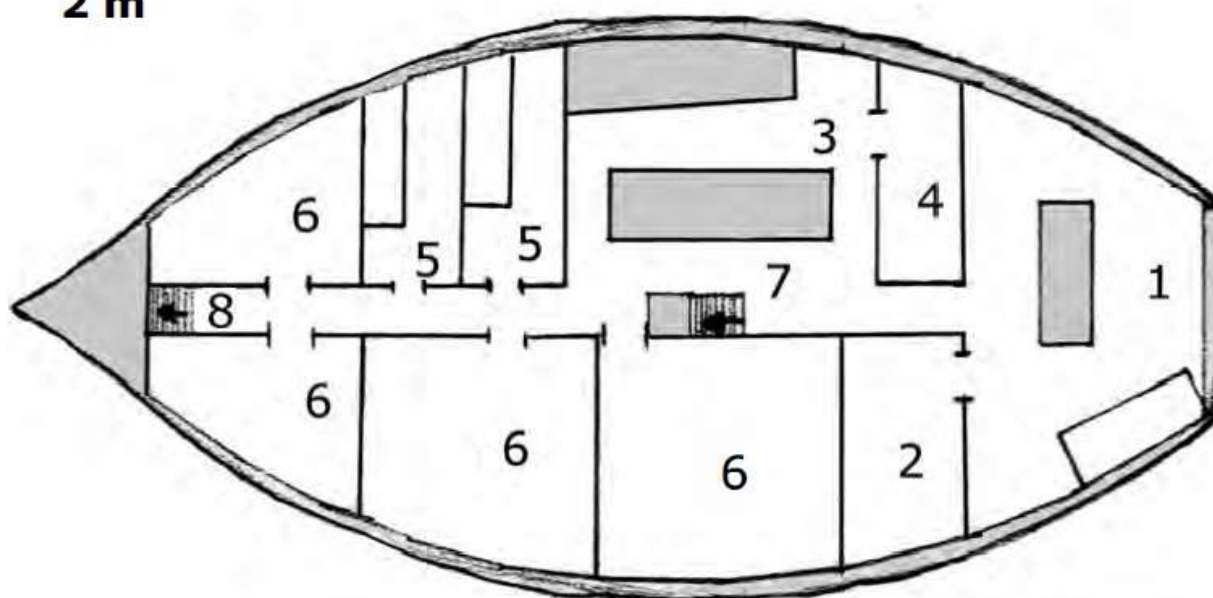
Die Waffenkammer liegt am Bug des Zweiten Unterdecks und ist mit einer verrosteten Eisentür gesichert. Wenn jemand die Tür berührt fällt sie mit einem Krachen nach außen. Festgebunden in einfachen Schränken stehen zahlreiche Belari, Kentemen, Machiras, Enterhaken und Mholuren-Stachel an der Wand. Die meisten sind aber unbrauchbar, teils sind die verrosteten Klingen schon von den Schäften gefallen. In einer Türecke findet sich eine kleine Truhe mit Vorhänge-Schloss. An Steuerbord im zweiten Unterdeck liegt das Krankenzimmer. Darin sind umgeworfene Betten, Schränke, ein kaputter Bronzespiegel und ein schon halb zertrümmerter Tisch. Im Heckbereich liegt die Antriebssektion. Zahnräder drehen sich langsam mit den Schaufelrädern. Ein paar Kristalle leuchten schwach in der Mitte.

Im dritten Unterdeck liegt zum einen das Mannschaftsquartier. An zwei Reihen Holzsäulen sind nur noch wenige Haken für Hängematten und Lampenhalterungen zu erkennen. Eine mitgenommene Truhe steht neben einer Holzsäule in einer Vertiefung. Der Rest des Dritten Unterdecks entfällt auf den Laderaum. Eine Gitterluke in der Decke ist von oben verdeckt; offenbar mit darüber liegenden Brettern. (Bei den andern Decks ist das auch so der Fall) Viel ist nicht geblieben: alte Fässer, die meisten zersprungen, kaputte Kisten, ein verrosteter Dolch in einem Balken des Schiffs, ein gespaltener Kenterna-Schaft auf dem Boden.

LUFTSCHIFF *DRACHENSCHWINGE*

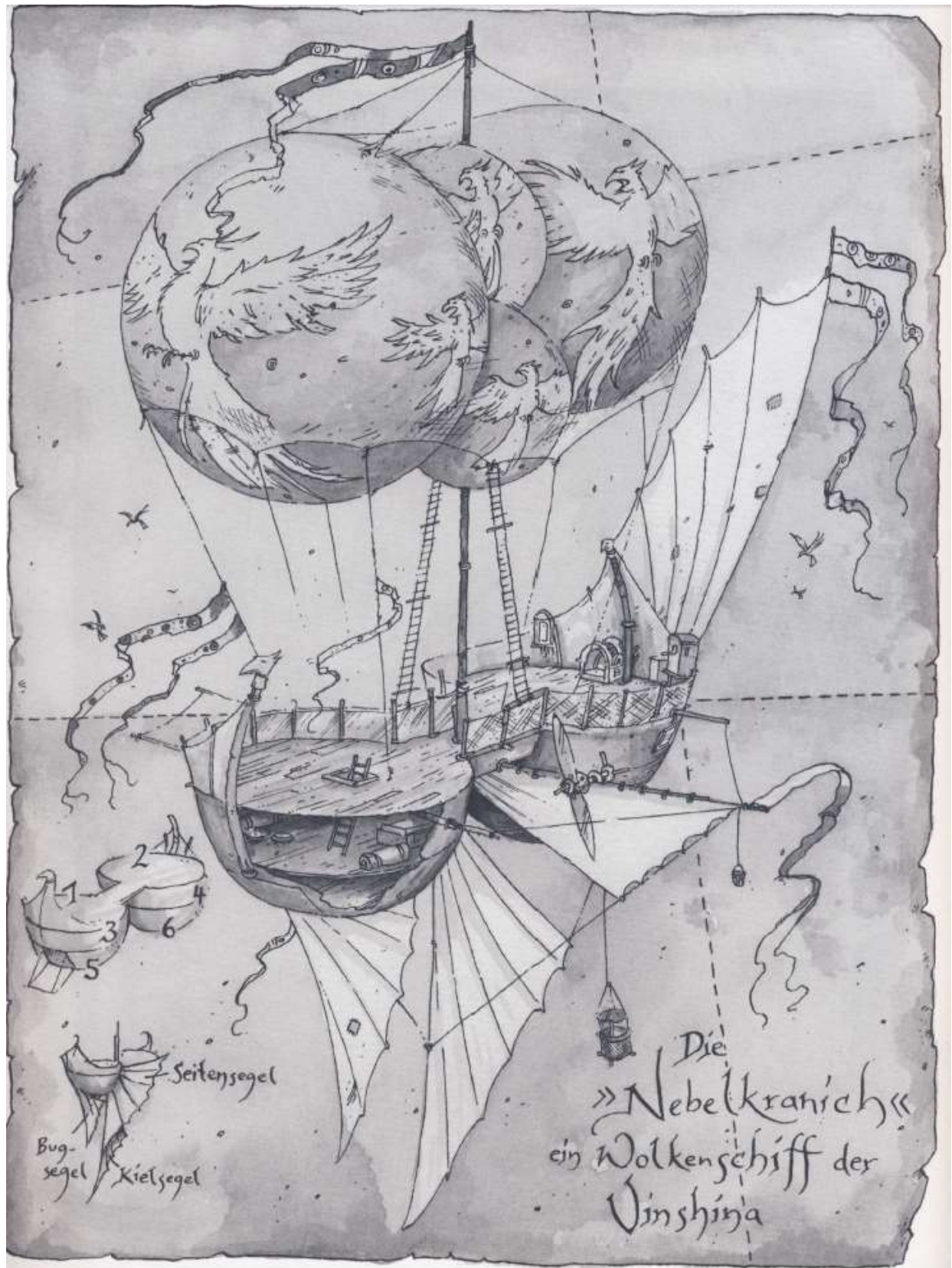


2 m



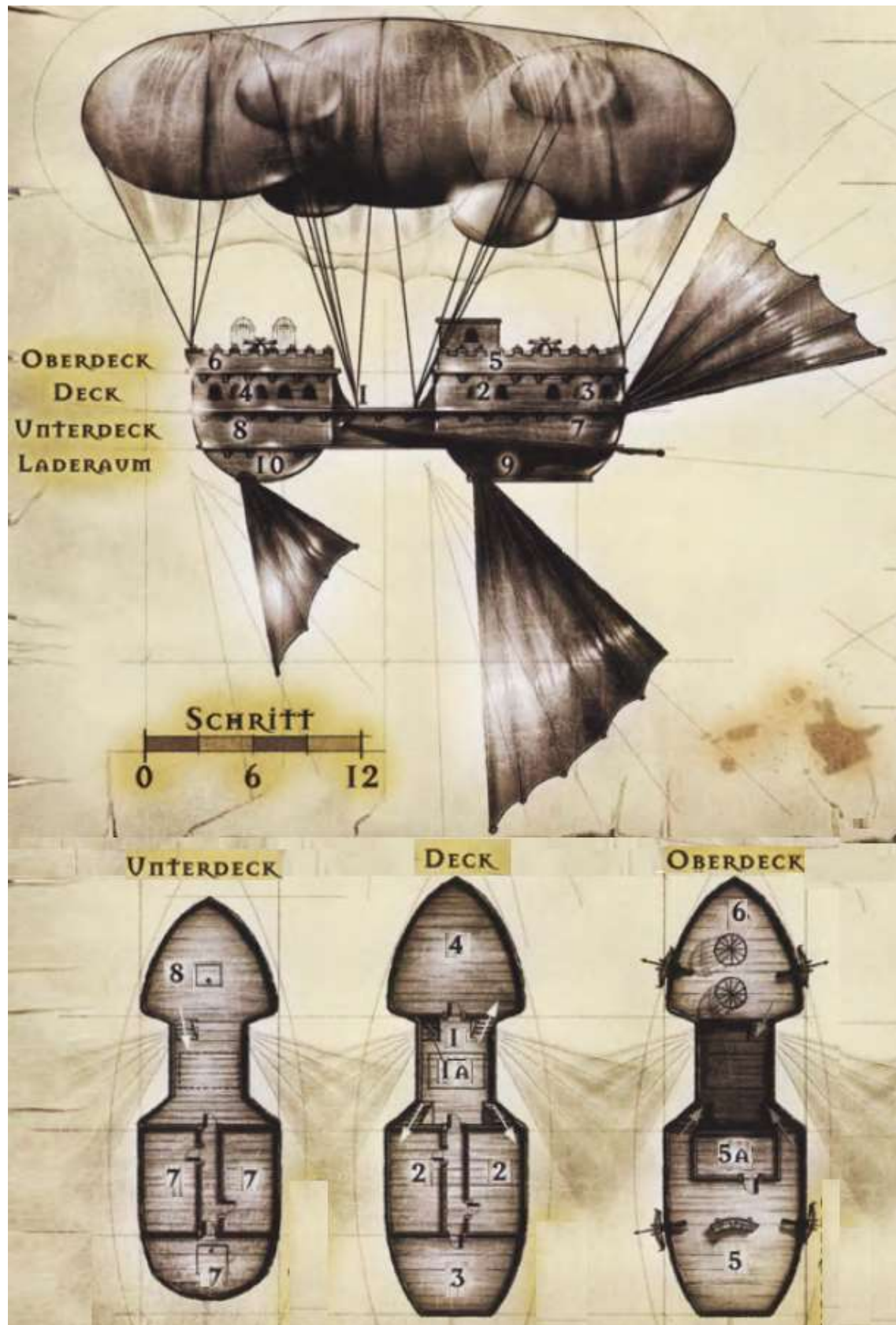
- 1) Kapitänskajüte
- 2) Lagerraum für Waffen & Wertsachen
- 3) Küchenbereich
- 4) Speisekammer
- 5) Offizierskabinen
- 6) Truppenräume für Hängematten
- 7) Treppe auf's Deck
- 8) Treppe in Lagerraum
- 9) erhöhtes Oberdeck mit Steuervorrichtung
- 10) Aufhängung für Seitensegel
- 11) Aufhängung für Segel und Ballons

WOLKENSCHIFF *NEBELKRANICH*



Oberdeck:	1) Bugplattform, Steuer	2) Heckplattform, Vögel & Schiffsaltar
Unterdeck:	3) Bug, Mannschaftquartier & Kombüse	4) Heck, Frachtraum
Kielraum:	5) Bug, Gleitflüglerhangar	6) Heck, Kabelgatt

WOLKENSCHIFF TERZEL



1) Deck	1a) Frachtluke	2) Passagierkabinen	3) Kapitänskajüte
5) Achterkastell mit Steuer	5a) Kartenraum	6) Ausguck mit Vogelbauer	
7) Frachträume	8) Speisekammer	9) Kabelgatt	10) Waffenkammer

WOLKENSCHIFF *TERZEL* - EIN RUNDGANG (1/2)

Durch die vinshina-typische Konstruktion nimmt das Deck der *Terzel* tatsächlich nur einen geringen Raum ein. Vorne führt an steuerbord eine Treppe auf das Vorderkastell, an backbord eine Treppe abwärts unter Deck; die beiden Treppen führen beide zur Brücke empor. Zentral liegt eine abdeckbare Luke, durch die Fracht eingeladen wird.

Die *Terzel* besitzt am Heck eine überaus repräsentative Kapitänskajüte, die zwar recht beengt, aber mit edlen Dekorationen, vielen Polstern und seidenen Möbel- und Wandbezügen ausgestattet ist. Offiziell dient er als Unterkunft für die (sehr seltenen) Gelegenheiten, dass ein Mitglied des Reeder-Collegiums mitfliegt, in der Regel aber schläft hier Kapitän Agilradus Stormling. Nur wenn ein zahlender Passagier von Optimatenrang oder vergleichbarer Finanzkraft an Bord ist, wird ihm zum Aufpreis von zwei Aureal pro Tag dieser Raum angeboten.

In den davorliegenden Räumen lassen sich an der Wand zwei übereinanderliegende Pritschen herunterklappen, ein weiterer (kleinwüchsiger) Mitfliegender kann sich am Boden zusammenrollen. Zusammen bieten die beiden Passagierkammern damit Schlafplätze für sechs Gäste. Die Wohnbedingungen sind damit sehr beengt, doch für die sehr schnelle Reise kann trotzdem viel Geld verlangt werden: Die Beförderung kostet für eine 100-Meilen Strecke pro Person sechs Aureal, einschließlich der Verpflegung. Wenn sich keine Passagiere finden lassen, wird dieser Raum auch für Fracht genutzt.

Die Mannschaftsmitglieder hingegen nächtigen in Ihrem Raum in Hängematten; hier schlafen auch der Bpootsman und die Geschützmeisterin.

Das Achterkastell dient als Brücke und Steuerraum: Hier befindet sich die an eine Klaviertastatur erinnernde Vorrichtung, mit der die unterschiedlichen Steuersegel bewegt werden. Zwar können die Matrosen sie auch auf Zuruf hin ausrichten, doch diese Methode ist weit grober, ungenauer und aufwändiger. Der größte Teil ist offen und wird nur bei niedrigem Flug und schlechtem Wetter mit einer Zeltbahn aus Leinwand überdeckt. Die einzige feste Kammer ist der Kartenraum, in dem wohl gesichert die navigatorischen Hilfsmittel aufbewahrt werden. Hier schläft auch die Schiffsmagierin.

Auf dem Vorderkastell befindet sich eine Aussichtsplattform, wo stets ein scharfäugiger Matrose nach Gefahren Ausschau hält, wie etwa Sturmwolken und anderen Unwetteranzeichen, aber auch Drachen, Dämonen und anderen fliegenden Bedrohungen. Ebenso findet man hier zwei geräumige Vogelbauer. In dem einen sind ein Dutzend Brieftauben untergebracht, der andere steht für exotische Vögel als mögliche Handelsware bereit. Bei gutem Wetter schlafen hier auf dem Kastell auch Matrosen in frischer Luft.

Die *Terzel* benötigt keinen riesigen Laderaum, denn der Handel mit Massengut wie Erz, Holz oder Korn wäre ohnehin wenig lohnend. Stattdessen werden besonders leichte, wertvolle Güter befördert, wie Alchimika, Mechaniken, Schmuck- und Dekorationsobjekte, Musikinstrumente und Kuriositäten; insbesondere aber verderbliche Güter, die schnell abgeliefert werden müssen - Gewürze, Obst und andere Lebensmittel sowie lebendige Tiere.

In der Speisekammer werden die Lebensmittelvorräte aufbewahrt - vor allem Kisten mit Zwieback, Rosinen und Dörräpfeln sowie Charqui (gepfeffertem Trockenfleisch) ; dazu Fässer mit Azidial (Trinkessig). Pulpellen als Breigrundlage findet man keine, da an Bord aus Sicherheitsgründen nicht gekocht werden darf. Zu dieser Dauernahrung kommt noch das, was am letzten Landplatz frisch eingekauft wurde und jetzt binnen einiger Tage verzehrt wird.

WOLKENSCHIFF *TERZEL* - EIN RUNDGANG (2/2)

Im Kabelgatt wird vor allem gelagert, was für Reparaturen nötig ist: Bambusstangen und Balsaholz, imprägniertes Segeltuch aus Seide sowie eine große und eine kleine Ballonhülle aus dem gleichen Material; dazu noch Taubündel, Garnrollen und allerlei Werkzeug.

Da die *Terzel* seit langem keinen Enterangriff mehr abwehren musste, sind die Waffen für die Besatzung verhältnismäßig abgelegen verstaut: Zwar achtet die Geschützmeisterin HyBaRa dartauf, dass die Luke hier herunter nicht mit Proviantensäcken versperrt wird, doch im Notfall kann es schon einmal eine SR dauern, bis alle Bögen und Armbrüste an Deck geschafft und verteilt wurden. Entermesser und -beile sind ebenfalls vorhanden.

Ausgewählte Besatzungsmitglieder:

♦ Kapitän Agilradus Stormling (hoch aufgeschossen, rotes Haar voll grauer Strähnen, himmelblaue Augen) ist ein serovischer Himmelsfahrer und Saithakenner. Er hat sich auf den Kontakt zu den Geistern der Lüfte spezialisiert - sowohl als vorausseilender Kundschafter wie als Verteidiger der *Terzel* gegen andere fliegende Wesen. Er ist von einer überschäumenden und stürmischen Art und verzeiht so rasch, wie er aufbraust. Längst könnte er sich in einer Villa zur Ruhe setzen, doch seine Wanderlust und sein Fernweh treiben ihn immer weiter.

Der Kapitän wird stets von seinem Ahnengeist *Arno* begleitet, der ihm in Gestalt eines farbenfrohen Regenbogenpapageis schwatzend auf der Schulter sitzt.

Zwischen Agilradus und der 'Bordsylphe' *Phiriäphin* besteht ein angespanntes Verhältnis, seit er einmal vorschnell versuchte, die Luftnymphe in einem objektmagischen Geisterknoten zu fangen.

♦ Magistra Wiebke Serra Ennandu (rundlich, weißblondes Haar in drei Zöpfen) aus Serovogor ist eigentlich Privatlehrerin und Kartographin, die dank ihrer Gelehrsamkeit zur Honoratin erhoben wurde. Überraschend heuerte sie dann aber auf der *Terzel* an, um die Welt zu sehen. Angesichts ihrer Fähigkeiten dient die Magistra vor allem als Navigatorin, Völkerkundlerin und Dolmetscherin. Ebenso ist sie die Stellvertreterin und wichtigste Beraterin des Kapitäns, weil dieser ihre ruhige besonnene Art zu schätzen weiß. Einige an Bord betrachten das jedoch als unnötigen Kniefall vor den Ennandu, die damit zu viel Einfluss auf das freie Schiff bekommen haben.

♦ Maschuschu (jadegrüne Haut, besonders klein) ist ein shingwanischer Abenteurer aus Valdur Bedhra. Dank seines geringen Gewichtes und seiner unübertroffenen Kletterkunst in der Takelage hat sich Maschuschu zum Bootsmann hochgearbeitet. Während der Arbeit kommuniziert er am liebsten mit Hilfe seiner überdimensionalen Trillerpfeife

♦ HyBaRa (einäugig, kupfern schwarz getigertes Fell) ist eine Veteranin der Nyamaunir, die auf der *Terzel* für die Schiffssicherheit zuständig ist und die Besatzung an den Geschützen und im Nahkampf drillt. In ihrem Herzen ist HyBaRa weiterhin eine Piratin, der es um jede viel versprechende Prise leidtut, die die *Terzel* unbehelligt vorbeifahren lässt. In allen Gesprächen mit dem Kapitän argumentiert sie für mehr wagemutiges Beutemachen und findet dabei oft Unterstützung durch den Bootsmann Maschuschu.

♦ Phiriphiri ist eine Sylphe in Gestalt einer bildschönen, himmelblauen Asharielfrau mit wolkigen Haaren und Schwingen, deren Farbe von Schäfchenweiß bis Unwetterschwarz viel über ihre aktuelle Laune verrät. In gewisser Weise erfüllt sie die Rolle des Klabautermanns auf einem Meeresschiff und ist stets damit beschäftigt, über das Deck oder durch die Wanten zu wuseln und ihren Günstlingen unter der Mannschaft frischen Wind zuzuhauchen.

RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

THALUK

Die Thaluk ist ein alltäglicher Anblick in der Blutigen See, dem Gelben Meer und den angrenzenden Flüssen. Egal ob zum Fischfang, zum Handel entlang der Küste und mit dem Hinterland, als Piratenschiff oder, wie in Ribukan, als Kriegsschiff – die Thaluk ist das Arbeitsschiff der Sanskitaren. Kaum jemand weiß jedoch, dass dieser Schiffstyp mit den Kunkomer nach Rakshazar kam und von der Thalukke abstammt. Seit dieser Zeit hat sich die Thaluk kaum verändert. Einzig Ausleger, die das Schiff stabilisieren sollen, sind hinzugekommen. Die Anzahl der Ausleger hängt davon ab, ob das Schiff auf Flüssen fahren soll - keine Ausleger -, an der Küste entlang segelt - ein Ausleger, der bei nach Westen fahrenden Schiffen an Backbord, ein nach Osten fahrender Segler an Steuerbord angebracht wird – oder gar bis zu den Inseln reisen soll. Die Schiffe sind bis zu 15 Schritt lang und nur zwei, maximal drei Schritt breit, einmastig und aus einfachen Brettern zusammengezimmert. Am Heck der Thaluk befindet sich eine kleine Aufbaute, auf der der Steuermann das Heckruder bedient. Bast zwischen den Brettern soll das Schiff abdichten, doch meist sind die Schiffe alles andere als dicht. Die Mannschaft verbringt dann die meiste Zeit mit Wasserschöpfen. Bei manchen dieser Schiffe ist der an sonst offene knapp zwei Schritt tiefe Fachraum mit einer einfachen Hütte überdacht. Solche Schiffe transportieren vor allem Passagiere und feuchtigkeitsempfindliche Waren.

Die Freiheit für Yal-Kalabeth

Geradezu legendär ist die Fahrt der „Freiheit“ nach Ribukan während des Unabhängigkeitskrieges. Damals konnte die Freiheit mit ihrer Ladung an Reis und Waffen den Widerstand entscheidend stärken. Auch heute noch ist das Schiff im Dienst der freien Stadt unterwegs und wo immer es möglich ist, Yal-Mordai Schaden zuzufügen, findet man die Freiheit und ihren Kapitän Hussan in der ersten Reihe.

Takelage: I (H1) [35]

Länge: 18,5 Schritt **Breite:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 30 Quader [15] **Frachtraum:** 24 Quader

Besatzung: 10 M [Q14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

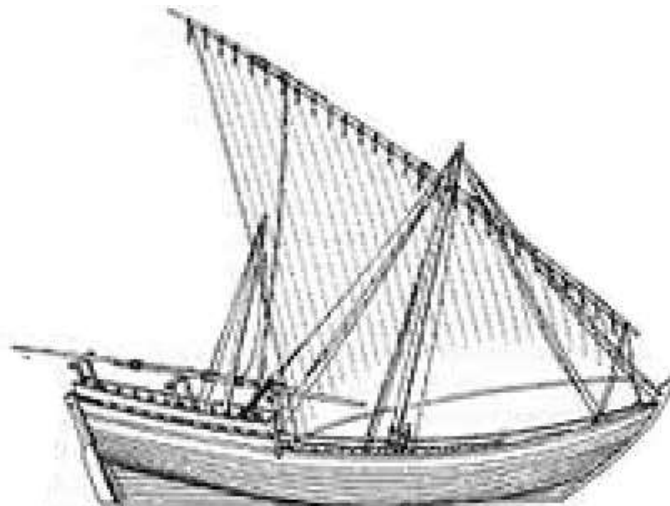
Preis: 1.800 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine



HANDELSCHIFF

Auf allen Meeren Rakshazars und auch auf dem Totenwasser kann man diesen Schiffstyp antreffen, denn mit ihm wird der Reichtum von Amhas und der sanskitarischen Stadtstaaten verschifft. Das Schiff wird meist gesegelt, aber bei Flauten, in Küstennähe oder bei der Flucht vor Piraten, die oft ebenfalls Schiffe gleichen Typs benutzen, können auch Ruder eingesetzt werden. Die Ruderer sitzen dann auf dem Oberdeck und tauchen von hier aus ihre Ruder ins Wasser, wodurch nur ein kleiner Teil des Frachtraumes verloren geht. Üblicherweise ist ein typisches Handelsschiff zwischen 12 und 20 Schritt lang und etwa 5 Schritt breit. Besonders in der Mitte des Schiffes wirken die Handelsschiffe bauchig, an Heck und Bug allerdings zieht sich der Kiel weit über das Deck hinweg und schließt mit reich verzierten Steven ab. Die Ladung wird unter Deck verstaut, die Mannschaft schläft auf dem Oberdeck. Die Segel dieser Schiffe, die meist Rahsegel, sind fest mit der Tagelage verbinden und werden, beim Segelsetzen, komplett mit dieser hochgezogen. Da dadurch kaum stehendes Gut besitzt, können die Schiffe leicht umgetakelt werden. Bei Stürmen allerdings sind die Segel meist das erste, das über Bord geht. Bewaffnet sind diese Handelsschiffe kaum, es sei denn der Kapitän will seine Einkünfte ein wenig mit Piraterie aufbessern. Dann führen die Schiffe einen Rammsporn und meist ein einfaches Geschütz mit an Bord.

Die Todesheuler

Vor drei Sommern wurde in Yal-Kalabeth dieses Schiff gebaut. Es gehört mit 20 Schritt Länge zu den größeren Handelsschiffen und war eigentlich für den Fernhandel mit dem Dreistromland Gedacht. Doch so weit kam es nicht, denn schon während der Jungfernfahrt wurde das Schiff von dem Piraten El Qursan geentert. Seither befährt die „Todesheuler“, wie das Schiff wegen ihres, auf dem Vordersteven dahinrottenden, Schädels eines Todesheulers genannt wird, die Meere zwischen Yal-Mordai und Ribukan.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2x5 [10]

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader [41] **Frachtraum:** 68 Quader

Besatzung: 30 M/R + 5 G [Q15]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: ca. 5.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 leichter Morfu voraus



GROSSER TRIMARAN

Die Vorfahren der Ipexco und Parnhai traten vor Urzeiten in diesem Bootstyp ihre weite Reise vom Südkontinent Uthuria an die Küsten Rakshazars an und noch heute bauen ihre Nachfahren hauptsächlich Trimarane. Diese Schiffe bestehen im Grunde aus drei Einbäumen, die durch Bambusstangen miteinander verbunden sind. Der mittlere der Einbäume, zugleich der größte, kann schon einmal 15 Schritt lang sein. Auf den Beiden Auslegern befinden sich die Masten, an denen dreieckige Segel befestigt sind. Gesteuert wird der Trimaran durch vier Schwerter, lange Ruder, die je nach gewünschter Fahrtrichtung, Wind und Strömung in eigens dafür vorgesehene Schlitze gesteckt werden. Verwendung finden die Trimarane vor allem beim Küstenhandel entlang des Kap Parnhai, um die Jominischen Inseln und vor den von den Ipexco bewohnten Küsten, sowie für den Fischfang. Auch als Piraten- und Kriegsschiffe sind diese hoch beweglichen Schiffe im Einsatz. Normalerweise sind Trimarane unbewaffnet, es kommt aber ab und zu vor, dass die Piraten der Jominischen Inseln erbeutete Geschütze auf Ihren Trimaranen mit sich führen.

Die Coat/

Die Coat/ ist ein typischer Großer Trimaran.

Takelage: II (H1, H1) [35]

Länge: 12,0 Schritt **Breite:** 3,0 Schritt **Tiefgang:** 0,7 Schritt

Schiffsraum: 20 Quader [8]

Frachtraum: 10 Quader

Besatzung: 15 M [Q15]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.400 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]



Allgemeines

In Rakshazar gib es ein Volk, dass für sich in Anspruch nimmt, der Nabel der kulturellen Welt zu sein, die anderen Völker technologisch zu dominieren und - frei von allen Göttern - selbst gottgleich zu herrschen: Die Amhasim. Um diesen Anspruch auch auf dem großen Binnenmeer, dem Totenwasser, durchsetzen zu können, wurden in Amhas Galeerentypen entwickelt, die auf Dere ihresgleichen suchen. Zu einem großen Teil bestehen die Galeeren aus Knochen! Von den Gestaden der Gebeinküste werden Rippenbögen der dort gestrandeten Wesen, hauptsächlich von Seeschlangen und Walen, aber auch von völlig unbekannten Arten, importiert und in der Werft in Amhas, übrigens der einzigen der Amhasim, zusammen mit Hölzern aus den Ausläufern des nahen Yal-Hamat-Gebirges zu einzigartigen Schiffen verarbeitet. Die Rippenbögen werden im Übrigen nicht nur als Spanten im Inneren der Rümpfe verbaut. Gut die Hälfte der verbauten Knochen befinden sich auf der Außenseite der Schiffsrümpfe. Dort verstärken sie die Schiffskonstruktion. Zum Schutz gegen das „Schwarze Wasser“, einem öligen, ätzenden schwarzen Teppich, der Schiffe innerhalb von Minuten sinken lässt, werden die Galeeren außerdem mit Eisenbeschlägen versehen. Eine teure und nicht besonders langanhaltende Schutzmaßnahme, denn das „Schwarze Wasser“ sickert mit der Zeit langsam aber sicher zwischen den Beschlägen und den Knochen, die vom „Schwarzen Wasser“ kaum angegriffen werden, hindurch und frisst das Holz der Rümpfe regelrecht auf. Selbst Teer, der extra aus dem Ödland importiert wird, schützt nicht auf Dauer gegen dieses Phänomen des Totenwassers.

Der größere Galeerentyp besteht aus zwei Rümpfen, welche durch eine Plattform verbunden werden. Die Galeere ist eine Art Katamaran. Die Plattform selbst bietet Platz für eine ganze Batterie von Geschützen, die es den Amhas ermöglicht die Korsaren des Totenwassers in die Schranken zu weisen. Angetrieben werden die riesigen Schiffe von drei Reihen Ruderer, die übereinander angeordnet sind, die Segel an den beiden Masten dienen nur zur Unterstützung. Über die Tatsache, dass die Galeeren, aufgrund ihrer Größe, alles andere als schnell und wendig sind, wird im Senat gern hinweggesehen. Dort ist man der Ansicht, dass die Schiffe ein passables Gegenstück zu den Schwimmenden Festungen der Sanskitaren bilden. Diese kleineren Galeeren sind die Vorgängermodelle der großen Galeeren aus Amhas, gefertigt. Die Knochen werden vor allem für die Konstruktion von Bug und Heck sowie für die Planken unterhalb der Wasserlinie verwendet. Dieser Galeerentyp wird vor allem für den Transport von Waren von und zu den Lagern in den Marmarsteinen und dem Ödland genutzt. Da die kleinen Galeeren sehr beweglich sind, eignen sie sich hervorragend für schnelle Strafaktionen gegen Aufständische und für die Piraterie. Letzteres ist der Grund dafür, dass sich dieser Schiffstyp vor allem bei den freiheitsliebenden Korsaren des Totenwassers sowie bei den Plünderern, die im Dienste Gouverneur Diomekis von Amhalasha die Gebeinküste und die Sumocolbucht unsicher machen großer Beliebtheit erfreut. Während letztere die Schiffe gegen gutes Gold und gute Beziehungen in Amhas bezielen können, fertigen die Korsaren diese Galeeren in ihren Verstecken selbst. Dabei müssen die Korsaren oft auf minderwertige Knochen und überteuerte Schmuggelware zurückgreifen, da in Amhalashal kontrolliert wird, wer welche Waren ins Herz des Reiches verschifft.

KNOCHENGALEERE

Die *RashRagh-Hay*

Seit fünf Sommer befehligt der Ork Quwutaar die RashRag-Hay, eines der typischen Korsarenschiffe des Totenwassers. Ursprünglich gebaut wurde die kleine Galeere in Amhas, vom Feind aller freiheitsliebenden Korsaren. Quwutaar hat das Schiff damals direkt unter den Augen des Senats aus dem Hafen gekapert. Seither jagt er vor allem in den Küstengewässern nördlich des Yal Hamat nach Schiffen, die von Amhalasha nach Amhas segeln. Die Rojer der RashRag-Hay sind allesamt ehemalige Sklaven der Amhasim. Der Heimathafen des Schiffes liegt auf den Grogtopylen, einer Inselgruppe im Herzen des Totenwassers. Dort liegt auch die Galeere momentan auf Reede, da die letzte Begegnung mit schwarzem Wasser beinahe in einer Katastrophe geendet hatte.

Takelage: I (R1) [40] **Riemen:** 2 x 40 [80]

Länge: 35 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 96 Quader [48] **Frachtraum:** 32 Quader

Besatzung: 90 Korsaren des Totenwassers [Q14]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 10 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 1 leichte schwenkbare Bastille mittelschiffs

Die *Senat von Amhas*

Das Flaggsschiff „Senat von Amhas“ trägt schon seit Jahren zur Dominanz der Amhasim auf dem Totenwasser bei. Die Hauptaufgabe des Schiffes, dass immer mit seinen Schwesterschiffen „Brutheus“ und „Senator Tolmar“ operiert, ist die Jagd auf die Korsaren des Totenwassers und die Erforschung des Binnenmeeres, denn noch immer sind weite Teile des Totenwassers unkartografierte Gebiet. Berühmt wurde das Schiff vor ein paar Jahren, als es im Auftrag des damaligen Senators Diomekis „Schwarzes Wasser“ für ein Experiment zur Bestrafung von aufsässigen Sklaven besorgte. Damals wäre das stolze Schiff beinahe verloren gegangen. Das Experiment sorgte übrigens dafür, dass Diomekis nach Amhalasha strafversetzt wurde. Berüchtigt ist die Galeere auch wegen des riesigen Tonkruges voll hungriger Krebsen, in den der Kapitän der Senat von Amhas gefangene Piraten und aufsässige Sklaven sperren lässt, damit sie zur Belustigung der Mannschaft von den Schalentieren bei lebendigem Leibe aufgefressen werden.

Takelage: II (R1, R1) [80] **Riemen:** 6 x 30 [180]

Länge: 40 Schritt **Breite:** 10 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 360 Quader [180] **Frachtraum:** 120 Quader

Besatzung: 360 R, 25 M, 25 G; dazu 100 Kriegssklaven, 25 Gastrapetenschützen, 10 Schwarze Reiter samt ihren Reittieren [Q10-Q17]

Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

mit rauem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]

Bewaffnung: 2 Onager voraus, 1 schwenkbare Überschwere Ballista Mittelschiffs, 2 Morfus am Heck

SANSKITARISCHE KRIEGSGALEERE

Die sanskitarische Galeere verfügt über ein offenes Unterschiff, in welchem die Ruderer untergebracht sind. Darüber erhebt sich in einer Höhe von vier bis fünf Metern das Oberdeck oder Kampfplattform. Diese ist von einer Reling umgeben, über welche entweder Bastmatten oder Schilde gehängt werden um den Soldaten zumindest einen gewissen Schutz gegen Pfeilbeschuss zu geben. Getragen wird das Ganze von vertikalen Stützpfählen. Am Heck wie auch am Bug ist die Plattform fest mit dem Unterschiff verbunden. Der Bug ist auch der einzige vollverkleidete Bereich des Schiffes und mündet in einen kräftigen Rammsporn, der sich auf der Wasserlinie befindet. Üblicherweise besteht dieser Rammsporn aus Hartholz und wird mit Bronzeringen verstärkt, nur bei Flagg- oder Prunkschiffen wird der Rammsporn voll mit Bronze verkleidet. Am Heck der Plattform befindet sich das Kommandozelt des Kapitäns, sowie die beiden Seitenruder mit denen das Schiff gesteuert wird. Ein Behelfsmast samt rahgetakeltem Segel wird nur auf längeren Fahrten zur Unterstützung der Rudersklaven mitgenommen. Üblicherweise meidet man das offene Meer und bleibt in Küstennähe. Da das Holz in der Regel nicht versiegelt ist, beginnt es nach einiger Zeit Wasser zu ziehen. Bei mehrtägigen Fahrten kann die Gewichtszunahme dadurch derart ansteigen, dass an eine Weiterfahrt nicht zu denken ist. Daher werden die Schiffe, wenn es möglich ist, jeden Abend von den Rudersklaven auf einen passenden Strand gezogen, wo dann auch die Besatzung nächtigen kann. Trotz aller Schwierigkeiten, die diese Konstruktion mit sich bringt, ist die sanskitarische Galeere ein recht effektives und vor allem preiswertes Kriegsschiff. Sie ist schnell, verfügt über einen kräftigen Rammsporn und hat durch ihre hohe Kampfplattform die beste Ausgangsposition für einen Enterkampf. Als Vorbereitung für einen Angriff wird der Feind mit Pfeilhageln aus Bögen und Gastrapheten belegt. Bordwaffen sind jedoch unüblich.

Die Scimitar al Shahana

Gerade einmal 100 Tage sind vergangen, seit dieses Schiff zum ersten mal zu Wasser gelassen wurde. Die Scimitar ist Teil der Strategie Sultans Arkamin IV von Shahana gegen die übermächtig erscheinende, dank dem Handel mit Erzen und Slaven reiche, Stadt Amhalashal. Hauptaufgabe der Scimitar ist bis auf Weiteres die Jagd auf Sklavenjäger und Piraten, die die Küsten und Flüsse des Reiches heimsuchen und die hart arbeitenden und vor allem steuerzahlenden Bauern entführen. Kapitän der Scimitar ist der Brokthar Razzar, ehemaliger Kommandant der Kshatryia und Henker zahlreicher Feinde des Reiches. Der glühende Verehrer des Gottes Korthros träumt davon, eines Tages als Kapitän aller Kapitäne das ihm verhasste Amhalashal dem Erdboden gleich zu machen.

Takelage: I (R1) [40] **Riemen:** 4 x 20 [80]

Länge: 30 Schritt **Breite:** 5,5 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 65 Quader [33] **Frachtraum:** 22 Quader

Besatzung: 10 M, 160 R, 25 S, 25 Gastrapetenschützen

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]

Bewaffnung: 25 Gastrapeten für den Enterkampf



APPENDIX

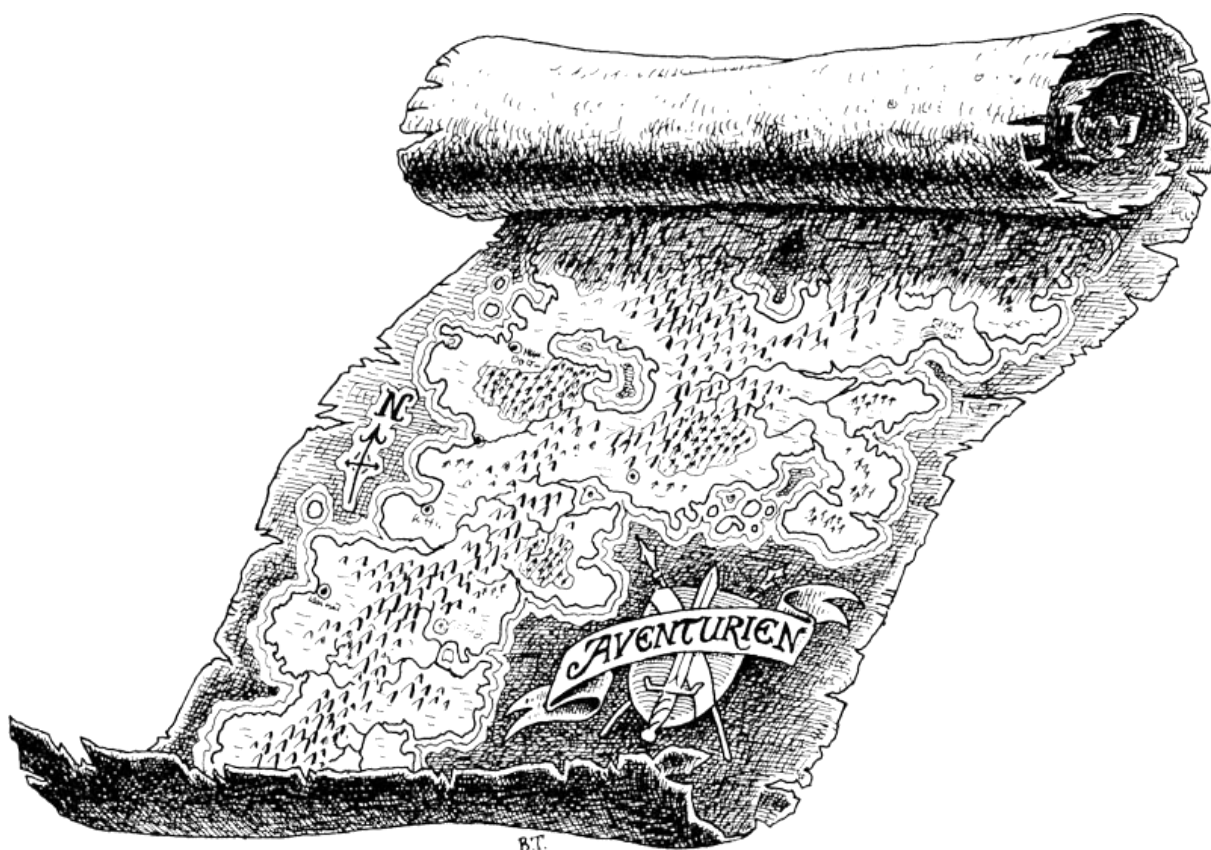
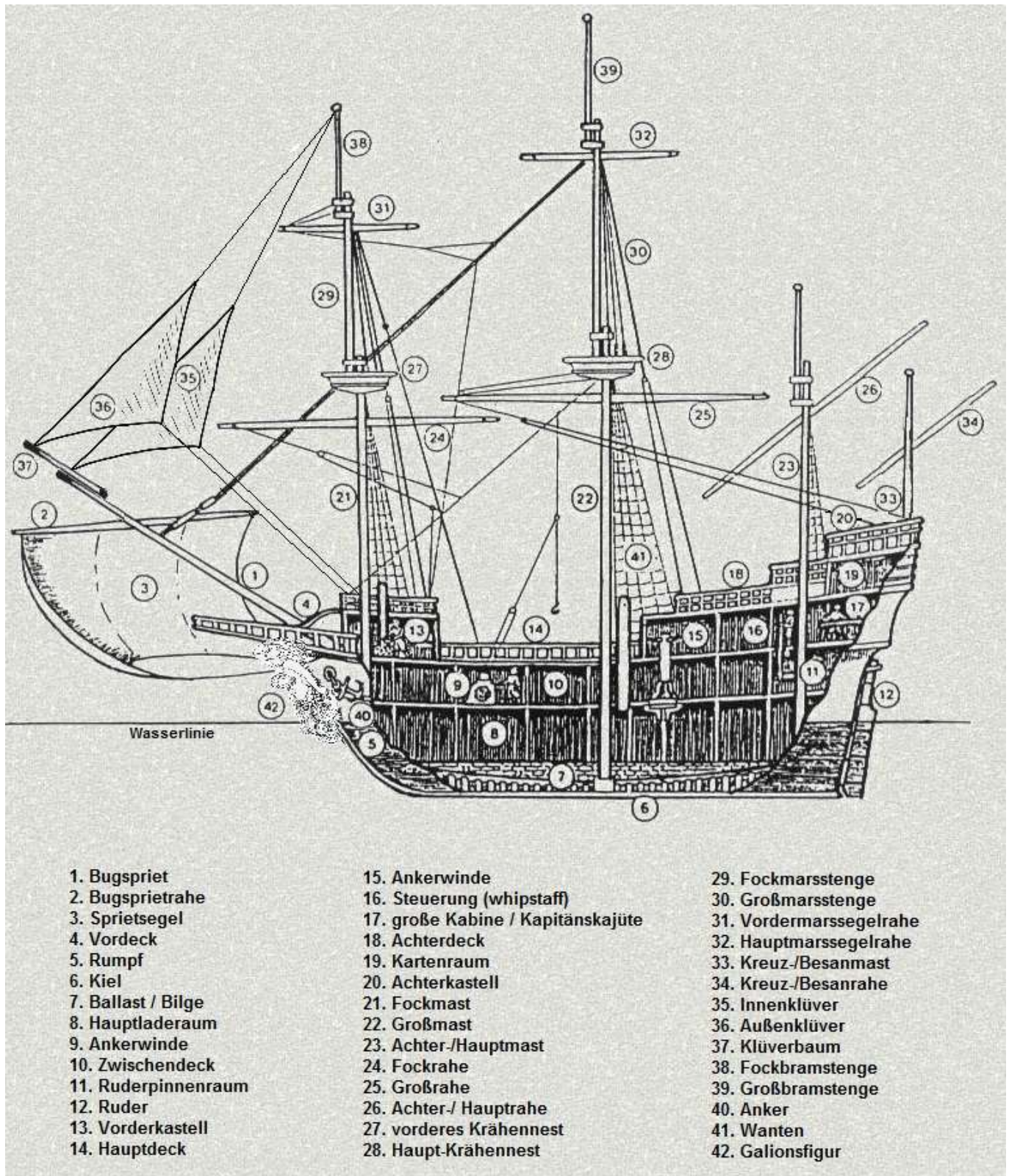


SCHAUBILD SCHIFFSBESTANDTEILE

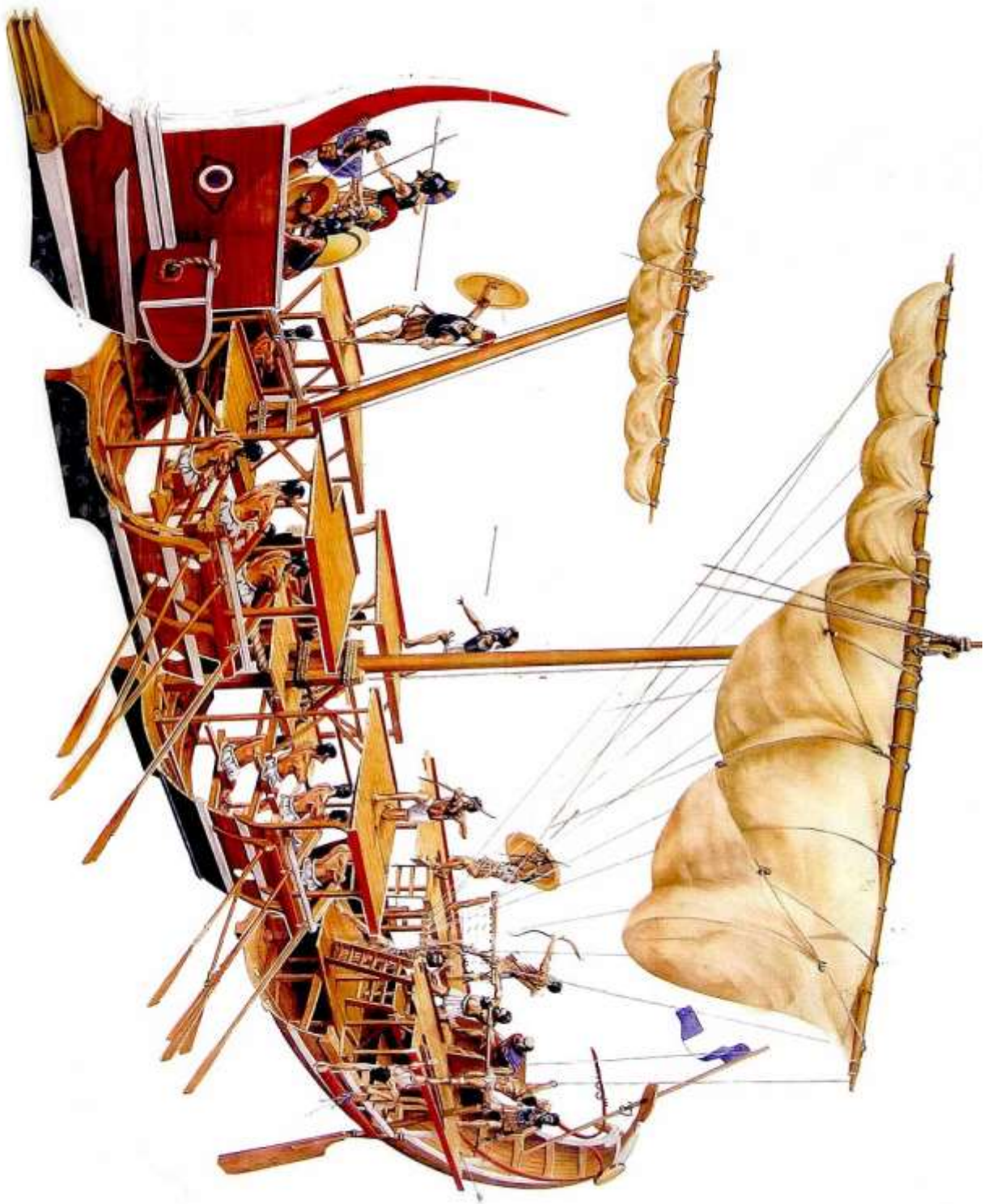
Das folgende Schaubild zeigt ein Segelschiff mit Rumpf im Querschnitt. Die wichtigsten Elemente eines Segelschiffes sind hierbei mit Nummer versehen und unterhalb des Schaubildes benannt. Dies soll zur Veranschaulichung dienen.



Queschnitt Segelschiff



Querschnitt Galeere



BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Abbacken

Geschirr abräumen.

Abbergen

Übernahme von Personen, Ladung und Ausrüstung von einem in Seenot befindlichen Schiff.

Abblenden

Jede Lichtquelle eines Schiffes nach außen hin unsichtbar machen, einschließlich der für die Seefahrt vorgeschriebenen Lichter.

Abbringen

Das festgefahrenes Schiff wieder flott machen.

Abdrift

Durch Wind oder Strömung hervorgerufene Kursabweichung (seitliches Versetzen eines Bootes).

Abendwache

Wache, die von 20.00 bis 24.00 Uhr läuft.

Abfallen

Kursänderung nach Lee, um mehr Wind in die Segel zu bekommen; der Wind kommt dann mehr von achtern. (Gegenteil: „anluven“)

Abflauen

Nachlassen des Windes

Ablandig

Wind weht von Land zur See.

Ablegen

Mit einem an einer Brücke, Pier o. ä. festgemachten Schiff abfahren.

Abwettern

Einen Sturm überstehen.

Abwracken

Ein Schiff verschrotten.

Achterdeck

Hinterdeck eines Schiffes, offenes Deck im hinteren Bereich eines Schiffes.

Achtern

Der hintere Teil des Schiffes.

Achterlastig

Das Achterschiff liegt tiefer als das Vorschiff (Gegenteil: „vorderlastig“).

Achtersteven

Hinterer Abschluß des Rumpfes, direkt oder mit einem Übergangsstück mit dem Kiel zusammengefügt,

Admiral

Flottenbefehlshaber

Anderthalbmaste

Zweimastiges Schiff, auf dem der kleinere Mast hinten steht.

Anheuern

Sich für den Dienst auf einem Schiff verpflichten

Ankerlaterne

Ankerlicht, das nachts kenntlich macht, dass ein Schiff vor Anker liegt (meist weißes Rundumlicht).

Anker

Einrichtung, mit der ein Wasserfahrzeug festgemacht wird, um nicht durch Wind, Strömung, Wellen oder andere Einflüsse abgetrieben zu werden.

Ankern

Liegt das Schiff im freien Wasser auf Reede werden ein oder mehrere schwere Anker mit der Ankerkette in den Grund gelassen, damit das Schiff Halt hat und nicht abgetrieben werden kann.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Anker lichten

Ist der Vorgang, wenn ein Schiff auf Reede lag, zur Abfahrt bereit ist und mit der Ankerwinde hochgehievt wird.

Anschlagen

Segel befestigen

Artemon

Schräg nach vorne geneigter Mast mit Rahsegel im Vorschiff

Aufbacken

Geschirr auftragen.

Aufbringen

Zwangsweises Anhalten eines Schiffes durch staatliche Organe.

Auffrischen

Der Wind nimmt an Stärke zu.

Aufentern

Über die Wanten in die Takelage klettern.

Aufklaren

1. Aufräumen, z.B. das Tauwerk nach einem Manöver wieder in Ordnung bringen.
2. Wetterbesserung („es klart auf“)

Aufkommen

entgegenkommen („ein Schiff kommt auf“)

Auflandig

Von der See auf das Land wehend oder strömend (Gegenteil: „ablandig“).

Aufschießen

Ein Tau (Seil) spiralartig zusammenlegen.

Aus dem Ruder laufen

Wenn das Ruder keine Wirkung mehr hat u. das Schiff ausschert.

Auslaufen

Die Abfahrt des Schiffes aus einem Hafen.

Außenbords

Die Außenseite des Schiffes

Back

Der Aufbau über dem Vordeck (auch „Tisch“).

Backbord

Der seemännische Ausdruck für die linke Seite des Schiffes mit roter Positionslampe. (Gegenteil: „Steuerbord“)

Backschafter

Er trägt das Essen auf.

Barkasse

Größeres Beiboot

Barre

Sandbank oder Untiefe an Flussmündungen und Hafeneinfahrten.

Beidrehen

Wenn die Geschwindigkeit herabgesetzt wird weil das Schiff sich in den Wind dreht

Bergen

1. Segel bergen, d.h. einholen;
2. einen Gegenstand o. ein in Not befindliches Fahrzeug in Sicherheit bringen;
3. Ladung, Besatzung usw. herunterholen.

Besanmast

Mast im Achterschiff mit Havenasegel

Bilge und Bilgeschwein

Der Kielboden, die tiefste Stelle im Schiffsrumpf. Hier im schmalen Zwischenraum unter den Flurplatten sammeln sich alle möglichen Flüssigkeiten an. Bei Schiffsbewegungen verursachen diese oft eigentümliche schmatzende Geräusche („Bilgeschwein“).

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Blauer Peter

Wimpel, der an dem Tag am Mast gezeigt wird, an dem das Schiff aus dem Hafen ausläuft.

Blinder Passagier

Eine Person, die sich ohne Berechtigung an Bord geschmuggelt und versteckt hat.

Block

Ein Gehäuse aus Holz, in dem über eine o. mehrere Rollen Tauen geführt werden.

Bord

Die Deckumrandung eines Schiffes.

Boje

Im Grund verankerter Schwimmkörper zum Festmachen von Fahrzeugen u. zur Markierung einer bestimmten Stelle.

Brassen

Diese Tauen sind an den Enden der Rahen angebracht. Mit ihrer Hilfe werden die Segel in verschiedene Stellungen gedreht (das Brassen der Segel). Bei einem mehrmastigen Schiff werden mit den Brassen mehrere Rahen miteinander verbunden, so daß diese bei einem Segelmanöver gleichzeitig in die gleiche Richtung gedreht werden können.

Brücke

Von hier aus wird das Schiff befehligt und gesteuert.

Brückendeck

Das Deck auf gleicher Höhe wie die Brücke.

Brückennock

Der die Schiffswand überragende Teil der Brücke auf Steuer- und Backbordseite, von dem aus eine bessere Übersicht bei allen Manövern möglich ist.

Bug

Der vordere Teil des Schiffes bzw. die Spitze. Teilt man ein Schiff in drei Teile, so spricht man vom Bug (vorne), mittschiffs und Heck (hinten).

Bugspriet

Über den Bug vorstehendes Holz/Mast (Spiere), die den Klüver und das Toppsteg trägt (auch: „Klüverbaum“).

Bullauge

Die runden Fenster in der Schiffswand.

Bunkern

Die Über- bzw. Aufnahme von Wasser

Deck

Die einzelnen Stockwerke eines Schiffes. Man ist "an Deck" (nicht verwechseln mit "an Bord") oder "unter Deck".

Decksbalken

Sie bilden die Querverbindung der Spanten, tragen die Decksbeplankung und stützen den Schiffskörper gegen den seitlichen Wasserdruck.

Decksbeplankung

Die Planken sind in Längsrichtung mit Nägeln auf den Decksbalken befestigt. Die Decksplanken müssen sorgfältig kalftert werden.

Deckpassagiere

Nimmt auf einem Fährschiff ein Passagier keine Kabine in Anspruch, spricht man von einem Deckpassagier.

Dippen

Auf- und Niederholen der Flagge zum Gruß.

Dünung

Nachläufer eines Sturmes, die Windwellen können acht bis zehn Meter hoch anrollen.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Dolle

Gabelförmiges Eisen oder Holzpflocke, oben auf den Bootsrand gesteckt, in das die Riemen hineingelegt werden.

Einklarieren

Die Abfertigung eines Schiffes durch die Hafenbehörden, wenn es in den Hafen eingelaufen ist.

Einschiffen

Die Passagiere eines Schiffes gehen an Bord.

Entern

1. in die Takelage klettern; hinauf = "aufentern", hinab = "niederentern"
2. ein Schiff auf dem Meer stürmen, erobern

Faden

ist ein bei der Seefahrt gebräuchliches Maß und misst 183cm.

Fallen

Jeweils zwei Taue halten die Rah nahe der Mitte und dienen zum Hissen der Segel, indem mit ihrer Hilfe die Rah mit dem daran hängenden Segel hochgehoben wird. Diese Taue laufen über Rollen, die an den Schiffsseiten befestigt sind.

Fallreep

Diese ganz aus Tauen bestehende o. aus zwischen zwei Tauen geknüpften hölzernen Stufen dienen wie eine Strickleiter dazu, an Bord gelangen zu können. Die luxuriöse Ausführung ist eine komplette Holztreppe, die seitlich an der Bordwand herabgelassen wird. Manchmal sind sogar direkt in die Bordwand Stufen eingelassen, die senkrecht nach oben führen.

Fender

Material, das die Bewegungen und Kräfte zwischen zwei Schiffen bzw. zwischen Schiff und Kaimauer abfängt.

Feuerschiff

Ein Schiff, das durch Leuchtfeuer an einer bestimmten Stelle der Schifffahrt den rechten Weg weist. Viele Feuerschiffe sind auch gleichzeitig für einlaufende Schiffe die erste Seelotsenstation.

Fieren

Eine Leine oder Kette mittels Winde oder Handkraft ablaufen lassen.

Flaggen

die Flagge setzen

Flurplatten

Holzplatten auf denen man im Unterraum entlanggeht.

Fockmast

der bugwärts gelegene Mast

Focksegel

Vorsegel, bei voll getakelten Segelschiffen unteres Rahsegel, bei Segelbooten vor dem Mast gesetztes Stagsegel.

Freibord

Höhe zwischen Wasserlinie und Deck (auch „Plimsoll“).

Freihafen

Im Freihafen darf Ware ausländischer Hersteller zollfrei gelagert, verarbeitet und wieder ausgeführt werden. Wenn ein Schiff die Hoheitsgewässer (von Land zu Land verschieden, normal drei Seemeilen vor der Küste) verlassen hat, ist es wieder wie ein Freihafen.

Fahrt

Die Geschwindigkeit eines Schiffes, die in Knoten pro Stunde gemessen wird.

Flunke

Schaufelförmige Hand eines Ankers.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Galion

Ein "Vorbau" am oberen Ende des Vorstevens, der als Auflage für den Bugspriet, Bedienung der vorderen Segel, Dekoration u. Abtritt für die Mannschaft fungiert.

Galionsfigur

Kunstvoll geschnitzte Figur des Schutzpatrons oder Namensgeber des Schiffes.

Gangway

Die bordeigene Gangway dient dem Betreten und Verlassen des Schiffes.

Geigen

Seitliches Schaukeln

Gieren

Hin- und Herdrehen des Schiffes um die Hochachse.

Geitau

Sie führen vom äußeren Ende der Rah zu den unteren Ecken des Segels, das damit zur Rah hinaufgezogen u. somit gerefft werden kann.

Glasen

Die Zeit wird alle halbe Stunde durch Anschlagen der Schiffsglocke (ein Glas = eine halbe Stunde) bekannt gegeben. Eine Wache (Brücke oder Maschine) dauert vier Stunden = acht Glasen.

Gordings

Sie führen in Abständen von der Rah zum unteren Segelrand hinunter u. dienen zusammen mit den Geitauen zum Reffen. So kann das Segel vom Deck aus wie eine Jalousie hochgezogen werden.

Gräting

Hölzerner Lattenrost zur Abdeckung des Frachtraumes.

Großmast

Der größte Mast

Gut

1. Ware, Frachtgut, Schüttgut
2. Gesamtheit der Tauen und Seile.
Man unterscheidet:
- stehendes Gut (die Tauen, die fest bleiben)
- laufendes Gut (die Tauen die beweglich sein müssen, um Segel mit ihnen bedienen zu können).

Hafengebühr

Jedes Schiff, das in einen Hafen festmacht, muss örtlich verschiedenen hohe Hafengebühren an die Verwaltung entrichten. Sie richten sich nach der Größe des Schiffes.

Hallig

Kleine, oft bei Sturmflut überflutete, Insel in nördlichen Wattenmeeren (v.a. Hjallding), die Höfe, Stallungen usw. liegen auf künstlichen 4-5 m hohen Werften (Warften, Wurten).

Halsen

Der Gegenpart der Schoten, sie ziehen die Segelenden bugwärts.

Handleisten

Die Geländer an Deck und Treppen.

Havenasegel

Dreieckiges Segel, mit der längsten Seite an einer Rute befestigt. Im Gegensatz zu den Rahsegelein, die quer zum Schiff hängen, sind Havenasegel in Längsrichtung befestigt. Damit bieten sie die technischen Voraussetzungen für das Kreuzen gegen den Wind.

Heck

Das Heck eines Schiffes ist der hintere Teil.

Hissen/Heißen

Hochziehen (z.B. eine Flagge hissen)

Holen

allgemein: ziehen

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Hieven

1. Das Kommando zum Hieven ertönt, wenn ein Gegenstand, die Ladung oder ein Boot durch einen Kran oder Wansch von Land an Bord befördert wird.
2. Eine Leine oder Kette mittels Winde oder Handkraft einholen und steifholen.

Hundewache

Wache zwischen Mitternacht und vier Uhr

Hurrikan

Ein Wirbelsturm, der vorwiegend in tropischen Gebieten auftritt.

Jungfer

Holzscheiben mit drei Löchern, die zum Ansetzen der Wanten (Mast-Strickleitern) verwendet werden. Paarweise gebraucht, üben sie die Wirkung von Flaschenzügen aus.

Kabbelig

Kurzer, in seiner Wellenbewegung unregelmäßiger, unberechenbarer Seegang.

Kai

Befestigte Hafenanlage, an der ein Schiff direkt anlegen kann. Vielfach wird diese Anlage auch Pier genannt.

Kajüte

Kabine, Wohnraum.

Kalfatern

Das Deck (genauer die Deckplanken) eines Schiffes in den Fugen mit Werg und Teer (Pech) abdichten.

Kastell

erhöhter Decksaufbau

Kentern

Das Umkippen/Umfallen eines Fahrzeuges

Kiel

Die mittige Hauptstrebe des Rumpfes, oft aus einem Stück Holz gebogen. Ein Schiff mit einem Gebrochenen Kiel ist in der Regel nicht mehr fahrtauglich und sinkt.

Kielholen

Jemanden oder etwas unter dem Kiel durchziehen, aber auch das Boot zur Seite legen.

Kielschwein

Eine Art "Parallelkiel" zur Verstärkung des Kiels. Er ist über den untersten Spantenstücken, die über dem Kiel zusammenstoßen, angebracht.

Kimm

Horizont

Klabautermann

Begriff aus dem Aberglaube, mit einer Vielzahl an Bedeutungen wie Kobold, Ungeist oder Schreckfigur.

Klampe

Fest montierter "Haken" in Form eines Ambosses zum Festzurren von Tauen

Klarieren

Erledigen aller Formalitäten für das Einlaufen und Auslaufen eines Schiffes.

Kliff

Steilufer, Abbruchkante, steile Kanten an Meeresufern.

Klippe

Aus dem Meer ragender Felsen.

Klüse

Öffnung in der Bordwand, durch die Ankerkette oder -tau geführt wird.

Klüver

Dreieckiges Segel am Bugspriet (Vorsegel), das vor der Fock gefahren wird und auf einem Kutter zu den Haupt- oder Arbeitssegeln zählt.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Knoten

Die Geschwindigkeit eines Schiffes wird in Knoten gemessen. Ein Knoten entspricht einer Seemeile (1 Seemeile = 1852 Meter).

Koje

Die Bezeichnung für das fest eingebaute Bett in der Kabine.

Kombüse

Auf den Segelschiffen wird die Küche Kombüse und der Koch Smutje genannt.

Krängen

Ein Schiff krängt, wenn von einer Seite Druck durch hohen Seegang ausgeübt wird.

Krebsscherensegel

Für Auslegerboote entwickelter Segeltyp in eingebuchteter Dreiecksform

Kreuzen

Segeln gegen den Wind.

Kreuzmast

Kleiner Mast im Achterschiff mit Rahsegel

Kurrleine

Trosse, mit der ein Netz gezogen wird.

Kurs

Die Richtung, in die ein Schiff fährt. Zu einem Ziel fahren = Kurs aufnehmen.

Längsseits

An der Schiffsseite; "längsseits gehen, kommen, liegen" usw.

Lasching

Befestigungsvorrichtungen für das Ladegut.

Laufendes Gut

Sammelbezeichnung für die Taue, welche zum Bedienen der Segel dienen.

Lee

Die dem Wind abgekehrte Seite eines Schiffes heißt „Lee“ im Gegensatz zu „Luv“.

Leck

Ist die Schiffswand so beschädigt dass Wasser eindringt, spricht man von einem Leck.

Lenzen

Das durch irgendeinen Grund in das Schiff eingedrungene Wasser mit Kesseln oder Pumpen wieder abzuschöpfen.

Logbuch

Das Schiffstagebuch, in das alle wichtigen Daten, die mit der Schiffsführung zusammenhängen oder besonders wichtige Ereignisse, eingetragen werden.

Löschen

Das Entladen eines Schiffes im Zielhafen.

Lot

Eine Gerätschaft zur Messung der Wassertiefe unter dem Schiff mittels Senkblei.

Lotse

In nautischen Fragen berät der lokale Lotse die Schiffsleitung. Nur in bestimmten Häfen gibt es eine Lotsenpflicht.

Luk

Eine Öffnung im Schiffskörper.

Lümmellager

Gelenk zwischen Mast und Baum.

Luv

Die dem Wind zugekehrte Seite eines Schiffes heißt „Luv“ im Gegensatz zu „Lee“.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Mars / Marsen

Eine Plattform mit einem großen Loch in der Mitte, durch die der Mast führt. Hauptaufgabe der Mars ist die Verbindung der verschiedenen Mastteile. Außerdem bietet sie den Matrosen eine Standfläche als Ausguck u. zur Bedienung der Taue.

Mastkorb

Mars auf der Mastspitze in Form eines Korbes. In Gefechten können Bogen- bzw. Armbrustschützen postiert werden.

Messe

Aufenthaltsraum - hier wird gegessen.

Mittschiffs

Bezeichnung für den mittleren Teil des Schiffes. Mittschiffskabinen sind aufgrund Ihrer ruhigen Lage bei Seegang am beliebtesten.

Mole

vom Ufer aus ins Wasser gebauter Damm zum Schutz von Hafeneinfahrten.

Morgenwache

Die Wache, die in der Zeit von 04.00 bis 08.00 Uhr liegt.

Muddern

Bezeichnung für eine Situation, in der ein Schiff den Grund berührt und dadurch das Wasser trübe macht.

Mulschen

Sich schlafen legen.

Mug

Große Tasse - meist ein viertel Liter.

Navigation

Ein Schiff zu führen nennt man navigieren. Frühere Hilfsmittel wie Seekarten, Sextanten und der Kompass werden heutzutage von GPS, Sonar und Radar unterstützt.

Niedergang

Eine Treppe im Schiff.

Oberdeck

Das oberste durchlaufende Deck des Schiffes.

Oberlastig

Ein Schiff zu hoch beladen, mit zu hoch liegendem Schwerpunkt.

Ösen

Wasser aus dem Boot schöpfen.

Pallen, Pallings

1. die Ladung mit starken Balken abstützen.
2. Stützen auf denen das Schiff im Trockendock ruht.

Pier

Die Stelle, an der das Schiff im Hafen während seiner Liegezeit festgemacht ist. Die Begriffe Kai oder Landungsbrücke sind identisch.

Planken, die Beplankung

Die Verkleidung des Schiffsgerippes, bei großen Schiffen doppelt. Sie besteht aus längs auf die Spanten aufgenagelten Planken (Brettern). Es gibt zwei Methoden:

1. Klinker. Bei dieser Bauweise überlappen sich die Planken teilweise, so daß der Rand der einen Planke auf dem der vorhergehenden aufliegt. Die Ränder sind mit Nägeln aufeinander befestigt.
2. Kraweel. Hier stoßen die Ränder der Planken direkt aneinander und werden mit Nähten oder Dübeln und Zapfen miteinander verbunden.

Poller

Pfosten zum Festmachen der Leinen.

Pönen

anstreichen

Poop

Aufbau auf dem Achterschiff.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Pullen

Seemännisch für rudern, also ein Boot mit Riemen fortbewegen.

Pütz

Wassereimer

Poopdeck oder Puppdeck oder Quarterdeck

Weiteres erhöhtes Deck über dem Achterdeck. Wie die Back dient es als Kampfplatz und Aufstellungsort für kleine Geschütze. In seinem Inneren sind oft die Kajüten für Kapitän und Offiziere untergebracht. An den Seiten führt jeweils eine kleine Treppe auf das Achterdeck hinunter. Der Platz zwischen den Treppen wird nach vorn mit einer kleinen Balustrade abgeschlossen.

Querab

In seitlicher Richtung, etwa auf gleicher Höhe des eigenen Schiffes.

Rah

Die querstehenden Takelagespiere an denen die Segel befestigt werden. Die Rahen haben die Zusatzbezeichnung des Mastes, z.B. Fock-, Groß- und Kreuzrah und nach ihrer Anordnung entweder Unterrah, Mars-, Bram- oder Royalrah.

Rate

Bezeichnung des Preises bei Schiffsreisen und für die Fracht.

Reede

Geht ein Schiff in einem Hafen nicht an die Pier, sondern ankert im freien Wasser, dann liegt es auf Reede. Der Verkehr von Bord an Land und zurück wird von einem Tenderboot durchgeführt, es wird getendert bzw. ausgebootet.

Reffen

Segelfläche verkleinern durch teilweises Einholen.

Reling

Offenes Geländer über der Kante des Decks

Riemen

Ruder eines Ruderboots.

Riff

Bis dicht unter den Meeresspiegel aufragender Fels (Felsenklippe), Untiefe im Meer, an Flachküsten als Sandriff, innerhalb der Tropen und Subtropen als Bauten riffbildender Meeresorganismen, besonders von Korallen.

Ruder

Steuerruder des Schiffs.

Rudergänger

Der Matrose, der auf der Brücke Wache geht und mit dem Steuerrad den ihm angegebenen Kurs hält bzw. Abweichungen davon korrigiert und somit tatsächlich steuert.

Rute

Schräg am Mast befestigte Rahen, die das Havenasegel tragen.

Schäkel

U-förmiges Verbindungsglied aus Metall, durch dessen ringförmige Enden ein Bolzen gesteckt wird.

Schanzkleid

Eine an Stelle einer Reling durchgehende Plankenwand, die oben mit einem Handlauf abschließt.

Schapp

Schrank oder kleiner Verschlag.

Schlingern

Die Bewegung eines Schiffes um seine Längsachse, die durch hohen Seegang oder starken Wind verursacht werden kann.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Schlingerleisten

Leisten am Tischrand, um das Geschirr bei Seegang zu sichern.

Schoten

Mit diesen Tauen, die an den unteren Ecken der Segel befestigt sind, können die Enden der Segel heckwärts gezogen werden.

Schotten

Feste Trennwände zwischen zwei Lagerräumen im Schiff.

Schwojen

Drehen eines vor Anker liegenden Schiffs.

Seegang

Wellenbewegung, in Stärken eingeteilt von 0-9.

Seekiste

"Koffer" des Matrosen, enthält seine gesamte Habe und dient ihm als Sitzgelegenheit

Seemannsgarn

Übertriebene Schilderung einer Begebenheit an Bord eines Schiffes.

Seemeile

Entfernungen werden in der Seefahrt in Seemeilen (sm) gemessen. Eine Seemeile entspricht genau dem Abstand zweier sich um eine Minute unterscheidender Breitenparallele im Bogenmaß (1sm = 1852m).

Spanten

Diese Querbalken bilden gemeinsam mit dem Kiel das Skelett des Rumpfes. Sie sind in kurzen Abständen (weniger als $\frac{1}{2}$ m) am Kiel befestigt. Jeder Spant besteht aus zwei Rippen rechts und links des Kiels. Sie sind nach demselben Prinzip wie dieser zusammengesetzt. Ihre Anzahl ist abhängig von der Länge des Schiffes u. der angestrebten Festigkeit.

Segel

Segel gibt es in verschiedenen Formen: rechteckig, dreieckig o. trapezförmig, im tulamidischen Raum auch noch weitere Formen. Die bekanntesten Typen sind Rahsegel und Havenasegel. Segel bestehen aus mehreren Streifen Segeltuch, die durch Doppelnähte miteinander verbunden sind. Die Ränder sind umgeschlagen, durch den Umschlag können Seile zum Bedienen der Segel gezogen werden. Zusätzlich ist das Segel mit verstärkten Querbändern versehen. "Segel reffen" bezieht sich auf die an diesen Querbändern befestigten Reffbänder, mit deren Hilfe die eingeholte Leinwand zusammengebunden werden kann.

Sextant

Zur Bestimmung des Schiffsortes verwendetes Winkelmessgerät. Indem der Winkel zwischen Sonne und Horizont in der genauen Mittagszeit gemessen wird, bestimmt man damit die geografische Breite.

Spiegel

plattes Heck

Speigatt

Wasserablauf

Spring

Festmachleine

Stag

Seil zum Sichern und Stützen von Masten in der Längsrichtung des Schiffes.

Stagsegel

An einem Stag gesetztes, dreieckiges Segel. Eine Fock kann z.B. ein Stagsegel sein.

Stapellauf

Ein neu gefertigtes Schiff wird über Holzbohlen zu Wasser gelassen.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Stampfen

Bewegt sich ein Schiff um seine Querachse vom Bug zum Heck, nennt man das „Stampfen“. Je nach Höhe und Länge der Wellen ist es mehr oder weniger unangenehm.

Steert

Gewichtsbeutel am Ende eines Schleppnetzes

stehendes Gut

Sammelbezeichnung für die Taue, die die Masten halten

Steuerbord

Die rechte Seite des Schiffes in Fahrtrichtung mit grüner Positionslampe (Gegenteil: „Backbord“).

Steuermann

Der Erste Steuermann ist der ranghöchste Offizier hinter dem Kapitän, er fungiert als Erster Offizier. Er ist für die Navigation zuständig.

Steven

über die Wasserlinie hinausragende Verlängerung des Kiels nach oben. Vorne: Vorsteven, hinten: Achtersteven.

Süllrand

Aufrechtstehende Einfassung von Öffnungen im Deck, sorgt für eine Abgrenzung gegen Wasser, welches das Deck überspült.

Takelage

Begriff für die Gesamtheit der Masten, Rahen, Bäume, Stengen, Segel und Tauwerk eines Schiffes

Törnen

drehen

Tauwerk

Gesamtheit aller Taue an Bord, eingeteilt in stehendes und laufendes Gut.

Tau

Seil aus Hanf, meist aus mehreren Strängen zusammengedreht. Beim Spleißen des Taus werden diese wieder getrennt. Für die zahllosen Verwendungsmöglichkeiten von Tauen haben die Seeleute eine Vielzahl von z. T. kunstvollen Knoten erfunden, die alle trotz ihrer Festigkeit bei Bedarf wieder rasch zu lösen sind.

Tender

Bordeigene Ruderboote, mit denen Passagiere und Besatzung an Land und zurück befördert werden, wenn das Schiff auf Reede liegt.

Tide

Gezeiten, bei denen alle sechs Stunden das Wasser aufläuft (steigt) bzw. abläuft (fällt). Begriff Ebbe und Flut.

Topp

Das obere Ende eines Mastes. „Über den Toppen“ geflaggt bei besonderen Anlässen.

Toppnanten

Sie sind jeweils an den Enden der Rah befestigt und halten diese waagrecht. Sie laufen über Rollen am Mast an diesem entlang bis zum Deck.

Trimmen

1. dem Schiff mit richtiger Mast- u. Segelstellung u. Gewichtsverteilung die bestmöglichen Segeleigenschaften geben
2. die Besatzung gut einüben.

Trossen

Die dicksten Taue, sie dienen z. B. zum Festmachen oder schleppen des Schiffes.

Trosse

Ein starkes Tauwerk mit dem Schiffe an der Pier bzw. an Pfählen festgemacht oder von einem Schlepper geschleppt werden.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Überholen

1. ausbessern, prüfen
2. starkes Neigen des Schiffes

Über Kopf gehen

In sehr hohen Wellen geht Heck über Bug, meist ist Kentern die Folge.

Über Stag gehen

Eine andere Bezeichnung für wenden.

Umlaufend

Die Richtung ständig ändernder, meist leichter Wind („der Wind läuft um“).

Umschiffen

Mit dem Schiff um etwas herumfahren („eine Klippe umschiffen“).

Umstauen

Umpacken. Z.B. notwendige Veränderung des Stauplatzes einer Ladungspartie im Schiff.

Unterschneiden

Schiffsbewegung, bei der das Vorschiff in eine Welle eindringt und die Wassermassen auf die Back stürzen.

Untiefe

flache Stelle innerhalb o. außerhalb des Fahrwassers

Verholen

Wenn ein Schiff von einem zum anderen Liegeplatz im selben Hafen fährt oder geschleppt wird, sagt man: „Das Schiff wird verholt“.

Want

1. Tau zum seitlichen Stützen des Mastes. Bei großen Segelschiffen durch eingebundene Webeleinen zu Strickleitern zusammengefasst.
2. Das stehende Gut rechts und links vom Mast.

Werg

Flachsfasern, die beim Kämmen des Flachses als Abfallprodukt abfallen.

WINDSTÄRKE

Windstärke 0

Spiegelglatte See.

Windstärke 1

Schuppenförmige Riffelung aber ohne Schaumkämme.

Windstärke 2

Kleine Wellen, deren Kämme glasig aussehen, aber nicht brechen.

Windstärke 3

Die Kämme der Wellen beginnen zu brechen, der Schaum ist überwiegend glasig. Ganz vereinzelt können weiße Schaumköpfe auftreten.

Windstärke 4

Die kleinen Wellen werden länger. Weiße Schaumköpfe treten verbreitet auf.

Windstärke 5

Mäßige Wellen, die eine ausgeprägte längere Form annehmen. Überall treten weiße Schaumkämme auf.

Windstärke 6

Es bilden sich lange Wellen, deren Kämme brechen und größere weiße Schaumflächen hinterlassen. Leichte Gischt.

Windstärke 7

Seegang türmt sich auf. Der beim Brechen entstehende weiße Schaum beginnt sich streifenförmig in Windrichtung zu legen.

Windstärke 8

Mäßig hohe Wellenberge mit Kämmen von beträchtlicher Länge. Von den Kanten der Kämme beginnt Gischt abzuwehen. Der Schaum legt sich in gut ausgeprägten Streifen in Windrichtung.

Windstärke 9

Hohe Wellenberge und dichte Schaumstreifen in Windrichtung. Die See beginnt zu rollen. Gischt kann die Sicht behindern.

Windstärke 10

Sehr hohe Wellenberge mit langen überbrechenden Kämmen. See weiß durch Schaum, See rollt schwer und stoßartig. Sicht durch Gischt behindert.

BEGRIFFE AUS DER SEEFAHRT

Wache

Diese dauert auf See jeweils vier Stunden und wird durch das Glasen (läuten) der Schiffsglocke verkündet. Alle halbe Stunde ein Schlag mehr, ausgehend von 12:00 h mittags (8 Glasen). Mögliche Ausnahme ist die (kupierte) Hundewache, die um Mitternacht (8 Glasen) beginnt und dann bis morgens um Sechs (4 Glasen) andauern kann, was einer um zwei Stunden verkürzten Doppelwache entspricht.

Wriggen

Ein Boot mit einem Riemen am Heck bewegen.

Zollausschlussgebiet

Jedes Schiff außerhalb eines Hoheitsgebietes ist Zollausschlussgebiet.

Zahlmeister

Er hat mit seinem Mitarbeiterstab viele Aufgaben an Bord. Es gibt Reedereien, bei denen der Chefzahlmeister oberster Chef der Kabine und der Küche ist, sowie alle finanziellen Belange wahrnimmt.

Zolldeklaration

An der Grenze eines Staates werden für Ein- und manchmal auch für Ausreise Zolldeklarationen verlangt. Daher ist anzugeben, welche Waren mitgeführt werden.



KLASSIFIZIERUNG VON HÄFEN UND BASTIONEN

Die meisten Häfen auf, die von Schiffen mit einem Tiefgang bis zu 3 Schritt angelaufen werden können, lassen sich in ihrer Wehrhaftigkeit in eine von fünf Kategorien einordnen.

I ungeschützter Hafen mit 1W2–1 Rotzen, bei 6 auf 1W6 befindet sich in kleines Kriegsschiff in der Nähe; etwa 20 Bewaffnete

II Hafen mit Palisade und zwei kleinen Geschütztürmen (1W3–2 Böcke, 1W3 andere Geschütze); 1W2–1 große Kriegsschiffe, 1W3–1 kleine Kriegsschiffe und 1W3–1 Geleitschiffe; etwa 50 Soldaten oder Söldner sowie 30 weitere Bewaffnete

III Hafen mit kleiner Mauer, Spähtürmen, Befestigungen (1W3 Böcke, 1W6 andere Geschütze) und 1W2–1 Vorposten (1W2–1 Böcke, 1W3 andere Geschütze); 1W3–1 große Kriegsschiffe, 1W3–1 kleine Kriegsschiffe und 1W3 Geleitschiffe; etwa 100 Soldaten oder Söldner sowie 50 weitere Bewaffnete

IV Stadtmauer mit Wachtürmen, ggf. eigene Hafenmauer, Sperrkette im Hafen, mittelgroße Bastionen (1W3+2 Böcke, 2W6 Rotzen und Aale) sowie 1W2 kleinere Befestigungen (1W2 Böcke, 1W6+3 Rotzen und Aale); 1W6–3 große Kriegsschiffe, 1W6 kleine Kriegsschiffe und 1W6–1 Geleitschiffe; mindestens 100 Gardekämpfer, 150 Söldner sowie 100 weitere Bewaffnete.

V mehrfache Stadt- und Hafenmauer mit vielen Türmen, schwere Hafenkette, große, meist zentrale Befestigungen (1W6+1 Böcke, 1 überschwere Rotze, 3W6 Rotzen und Aale), zwei mittelgroße Basteien (1W3 Böcke, 2W6 Rotzen und Aale) sowie Spähposten; 1W6–1 große Kriegsschiffe, 1W6+1 kleine Kriegsschiffe und 1W6+2 Geleitschiffe, eine übergroße Einheit (Galeere, Karracke, oder Königsschivone) zumindest in Rufweite; mindestens 150 Gardekämpfer, 200 Söldner sowie 200 weitere Bewaffnete.



SCHIFFSVORRÄTE

Jedes Schiff braucht viel Platz für die Vorräte, und schon mancher Kauffahrer ist gescheitert, weil er zu viel kostbaren Laderaum für Handelsgüter und zu wenig für die Bedürfnisse der Mannschaft eingeplant hatte.

Nahrungsmittel lassen sich zum Zweck der Planung in zwei Kategorien einteilen:

Normale Nahrung umfasst fast alles, was man üblicherweise zu sich nimmt - von Obst über Gemüse bis zu Brot und Braten, auch alle Suppen und andere zubereitete Speisen fallen in diese Kategorie. Die pro Tag nötige Nahrungsmenge wiegt etwa einen Stein und führt dem Körper zugleich ein Maß Wasser zu. Die Preise für einen Quader solchen Proviantes sind sehr variabel, beginnen aber (für frischen Fisch, Gemüse, Käse) bei etwa zehn Dukaten pro Quader.

Dauernahrung ist all jenes Essen, das durch Einsalzen, Trocknen, Dörren etc. haltbar gemacht wurde - was auch immer den Entzug von Wasser mit sich zieht: die berühmten Eisernen Rationen wie Zwieback, Hartkekse, Pökelfleisch, Hartwurst und -käse, Schokolade und so weiter. Diese Dinge sind weit besser haltbar und eine Tagesration wiegt nur 10 Unzen, führen dem Körper aber keine nennenswerte Flüssigkeit zu. Grob kalkuliert kostet ein Quader billiger Dauerproviant (Zwieback, Hartwurst, Speck, Käse) dreihundert Dukaten. Eine nicht in Worten auszudrückende Folge langfristiger Ernährung mit Dauernahrung ist eine tiefgreifende Unzufriedenheit der "Opfer" - Seeleute sind an derlei Kost gewöhnt, schmecken muß sie ihnen dadurch noch lange nicht. Wehe dem Kapitän, der durch den Erwerb von hundert Kisten Schiffszwieback den Bordkoch einsparen will...

Wasser

Alle trinkbaren Flüssigkeiten enthalten auch hinreichend Wasser - man kann auch mit Bier, Milch, Saft oder Wein seinen Wasserverlust ausgleichen. (Eine Ausnahme macht nur hochprozentiger Rum, der, als einzige Flüssigkeit aufgenommen, allenfalls zum Tod führt.)

Pro Tag brauchen Südländer wie auch Tulamiden (und Zwerge) fünf Maß Wasser, Novadis nur vier Maß, alle anderen Menschen und Elfen hingegen sogar sechs. (Für den Bedarf einer ganzen Mannschaft kann man dabei durchaus von einem Einheitswert von fünf Maß pro Person ausgehen.)

Wasser (und fast jedes andere Getränk) wird üblicherweise in einem Faß zu 100 Maß aufbewahrt. Zu Zwecken der Vorratshaltung können Sie davon ausgehen, daß ein Ox Wasser (12 Faß, also 1200 Maß = 960 Liter) einen Quader Ladekapazität beansprucht (die Behälter wiegen schließlich auch etwas).

Haltbarkeit

Der geringe Preis und der angenehm hohe Wassergehalt **normaler Nahrung** wird mit einem großen Mangel erkaufte: In den Temperaturen des Südens ist all diese Nahrung nur sehr kurz haltbar - als Zwischendurchgenuß für ein, zwei Tage nach Landaufenthalt ist frische Nahrung sehr angenehm - aber nach einem Tag sind Fisch und Fleisch verdorben, nach drei Tagen Obst und Gemüse. Die einzige Ausnahme ist das aus Gesundheitsgründen sehr wichtige Sauerkraut, das immerhin einen Monat haltbar ist.

Dauernahrung ist, wie anders, fast unbegrenzt haltbar. Das heißt aber noch lange nicht, daß sie nach einigen Monaten auch noch schön ist (so sie es je war): Ohne angeschnittenen Schiffszwieback und madiges Pökelfleisch wären Seefahrtsgeschichten einfach nicht dasselbe...

Wasser schließlich ist schon nach etwa einer Woche abgestanden und schal, bleibt aber fast unbegrenzt haltbar - man muss halt vorher die Algen abschöpfen...

AUSWIRKUNGEN FEHLENDER VORRÄTE

Keine Nahrung / Wasser

Jede Person kann so viele Tage folgenlos - sieht man von der seelischen Seite einmal ab - ohne Nahrung auskommen, wie ihrem halben KK-Wert (aufgerundet) entspricht. Danach verliert sie die gleiche Zeit lang jeden Tag (20-KK) LP sowie je einen Punkt von AT und PA. Ist auch diese Frist überschritten, beginnt der Todeskampf, und es sind keinerlei körperliche Anstrengungen mehr möglich: Man verliert jede Stunde einen LP und alle zwei Stunden einen Punkt von seinen Eigenschaften, alle Proben sind darüber hinaus um die Anzahl der Stunden erschwert. Sinken vor dem Tode KK, GE oder KL auf 0, erfolgt der Zusammenbruch, bei einer LE von null Punkten tritt der Tod ein. (Es wird dabei immer vorausgesetzt, daß hinreichend Wasser vorhanden ist.)

Fehlt es hingegen auch an Wasser, können Sie den Nahrungsmangel ignorieren, denn die Austrocknung ist weit gefährlicher:

Normalerweise kann man bei den im Süden üblichen Temperaturen zwei Tage ohne Wasser auskommen, ohne allzu großen Schaden zu nehmen (5 SP am ersten, 15 SP am zweiten Tag.) Danach verliert man allerdings in jeder Tagesstunde einen LP und alle zwei Stunden einen Punkt von jeder Eigenschaft. Alle Proben sind um so viele Punkte erschwert, wie bereits derartige Tagesstunden verstrichen sind. Wenn die KK oder GE auf 0 gefallen ist, tritt das Koma ein, bei KL 0 kommt es zu Wahnsinn. Sinkt die LE auf 0, stirbt der Verdurstende.

Verringerte Rationen

Es ist möglich und manchmal sogar üblich, in Notsituationen das kostbare Essen oder Wasser zu strecken, indem man weniger als eigentlich nötig zu sich nimmt. Der Einfachheit halber seien hier nur halbe Rationen bewertet: Sofern die Ernährung zuvor normal war, kann man so viele Tage mit halben Rationen auskommen, wie die KK beträgt – allerdings verliert man jeden Tag einen LP. Danach ist die Toleranzzeit allerdings auf ein Viertel (abgerundet) der KK in Tagen beschränkt, ehe der eigentliche Todeskampf beginnt. Bei Wasser sollten Sie Rationierungen so behandeln, daß jeder Wassermenge, auf die verzichtet wird, eine bestimmte Folge zugeordnet ist:

- 1 Maß jeden vierten Tag 5 SP, keine nächtliche Regeneration
- 2 Maß jeden zweiten Tag 5 SP, keine Regeneration
- 3 Maß jeden Tag 10 SP, keine Regeneration, aber kein Eigenschaftsverlust

Regeneration

Die wichtigste Regel zuerst: Solange man kein Wasser und/oder keine Nahrung hat oder von halben Rationen lebt, ist KEINE nächtliche Regeneration möglich. Ansonsten ist Nahrung- und Wasseraufnahme nach einer gewissen "Durststrecke" immer die einzige hilfreiche Medizin. (Alle Nahrungszufuhr bezieht sich auf eine ganze Portion – mit weniger verlängern sich allenfalls die Qualen des Unglücklichen.) Ähnliches gilt bei Wassermangel: Hier ist Regeneration nur möglich, wenn der Verdurstende alles Wasser getrunken hat, das ihm in den letzten Tagen fehlte. Wenn danach die Wasser- und Nahrungsversorgung weiter ausreichend bleibt, steigen die Eigenschaften alle zwei Stunden wieder um einen Punkt an, verlorene LE hingegen kann nur auf die normale Art und Weise durch erholsamen Schlaf zurückgewonnen werden.

TÄGLICHE ENTBEHRUNGEN

An Bord eines Schiffes müssen Mannschaft und Passagiere sich täglich mit vielen Problemen herumschlagen:

Das Schiff ist eine **beengte Umgebung**. Nicht oft hat man Ruhe oder kann sich an einen ruhigen Ort zurückziehen. Die Mannschaft schläft im Lagerraum unter Deck schichtweise in Hängematten. Nur Navigator, Kapitän und die Anführer der Expedition genießen den Luxus, eine eigene Kajüte für sich beanspruchen zu dürfen. In tropischen Gewässern wie dem Südmeer ist es unerträglich heiß und schwül. Überall hängt der **Geruch** von trockenem oder feuchtem Holz, salzwassergetränktem Segeltuch, feuchten Tauen, nach Algen, Muscheln und Fischen in der Luft. Seefahrer riechen nach einer Weile nicht sonderlich gut und die hygienischen Zustände sind doch eher bescheiden. Diese Gerüche durchmischen sich meist mit dem von Meersalz, das auf der Haut der Seeleute klebt und durch Wasser und Wind auf das Schiff getragen wird.

Vorräte beschränken sich auf hoher See auf Zwieback und gepökeltes Fleisch. Frisches Obst und Gemüse wird in den ersten Tagen verbraucht und muss bei Zwischenstationen auf Inseln und in Häfen neu besorgt werden, ebenso wie auch Frischwasser und Fleisch. Maden und Würmer, die im Zwieback nisten, werden meist von Seeleuten mitgegessen. Bisweilen können die Vorräte durch Fischen und Angeln aufgefüllt werden.

KRANKHEITEN AN BORD

Gerade auf dem engen und begrenzten Platz eines Schiffes sind Krankheiten leicht übertragbar und somit ein großes Risiko. Generell werden Schiffe unter Quarantäne gestellt, bis die Seuche erfolgreich bekämpft wurde.

Recht häufig kommt die **Seekrankheit** vor. Dem Betroffenen wird durch das Schwanken des Schiffes übel, bis er sich übergeben muss. Durch längeren Aufenthalt gewöhnen sich die meisten Reisenden sich jedoch so an den Wellengang, dass ihnen nicht mehr schlecht wird.

Die **Efferdsieche** wird meist durch eine lange Seereise ohne Landgang (sechs Wochen und mehr) ausgelöst oder aber auch durch einen Efferdfluch. Ein Landgang führt aber relativ schnell wieder zur Erholung und auch Neckerkraut kann Abhilfe verschaffen.

Aber auch andere Krankheiten wie **Lutanas, Brabaker Schweiß, Schlachtfeldfieber, Rascher Wahn, Zorganpocken, Tollwut** und **Jahresfieber** können manchmal von den Ratten an Bord eines Schiffes oder von Wildtieren der angelaufenen Inseln ausgelöst werden.

Wundfieber (auch Wundbrand genannt) ist vor allem nach dem Auspeitschen oder dem Kielholen eine Gefahr. Schon so mancher Matrose ist daran zu Grunde gegangen.

Mangelkrankheiten wie **Skorbut** gibt es in Aventurien (wohl auf Grund der magischen Luft Deres) nur sehr selten.

EXEMPLARISCHER TAGESABLAUF

Die Segelwache: Da ein Schiff rund um die Uhr fährt, wird die Mannschaft in drei Gruppen eingeteilt, die sich im Dienst an den Segeln ablösen. Diese drei Wachen dürfen nicht mit der so genannten 'Freiwache' verwechselt werden, mit der jene Zeit bezeichnet wird, in der Seeleute, die keinen Dienst schieben müssen, sich die Zeit an Bord mit Würfelspielen, Seemannsgarn oder gelegentlich Alkohol vertreiben. Tagsüber wird die Freiwache aber meistens trotzdem eine Zeit lang für anfallende Arbeiten auf dem Schiff eingesetzt.

Die drei Wachen lösen sich im Vierstundenrhythmus ab. Die 1. Wache versieht ihren Dienst von 0.00 bis 4.00 Uhr, die 2. Wache von 4.00 bis 8.00 Uhr und die 3. Wache von 8.00 bis 12.00 Uhr, danach beginnt wieder die Erste mit ihrem Dienst und so weiter. Am nächsten Morgen beginnt hingegen die 2. Wache um 0.00 Uhr und am Folgetag die Dritte, sodass jeder gleichmäßig an den unangenehmen Wachzeiten beteiligt ist. Die Zeit an Bord wird vom Steuermann anhand eines Stundenglases alle halbe Stunde durch so genanntes 'Glasen' (kurzes Läuten der Schiffsglocke) angezeigt.

Stundeneinteilung

0.00 Uhr: Wachwechsel

4.00 Uhr: Wachwechsel

6.00 Uhr: Der Smutje gibt für alle Mannschaftsmitglieder Wasser aus, Offiziere und Passagiere erhalten einen kräftigen, heißen Tee.

6.15 Uhr: Beginn der Bordmesse (sofern ein Geweihter an Bord ist)

7.30 Uhr: Frühstück. Auf den allermeisten Schiffen bestehend aus starkem Tee und Schiffszwieback.

8.00 Uhr: Wachwechsel und Beginn der normalen Arbeiten an Bord.

8.30 Uhr: Offiziersbesprechung in der Messe (zu der hin und wieder auch Helden hinzu gebeten werden)

9.00 - 11.00 Uhr: Reinschiff: Ein Großteil der Freiwache wird zum Deckschrubben abkommandiert.

11.30 Uhr: Mittagessen. Auf den allermeisten Schiffen bestehend aus Suppe, Brot, Früchten (falls vorrätig) und ein wenig gepökeltem Fleisch zum Rohalstag (Montag).

12.00 Uhr: Wachwechsel

16.00 Uhr: Wachwechsel

19.30 Uhr: Abendessen

20.00 Uhr: Wachwechsel

SCHIFFSINSTANDHALTUNG & LAUFENDE KOSTEN

Schiffsreparaturen

Steht einem beschädigten Schiff eine Werft zur Verfügung, ist die Reparatur nur eine Frage des Geldes: Der Ersatz eines Quaders Schiffsraum kostet etwa 40 Dukaten, der eines Takelagepunktes fünf Dukaten, das Senken des Strukturwertes um einen Punkt (bis höchstens auf den Ursprungswert) schließlich 20 Dukaten.

In Werften, in denen keine Fragen gestellt werden, liegen die Preise beim doppelten bis dreifachen. Doch über Kundschaft müssen diese sich nicht beklagen: Wem Verschwiegenheit wichtig ist, keine Fragen zu den Besitzverhältnissen des Schiffes beantworten möchte oder gar als Pirat gesucht wird zahlt eben einen höheren Preis. Kann das Schiff keine Werft anlaufen, muß auf die Kunst des Schiffszimmermanns zurückgegriffen werden. Sofern hinreichend Arbeitskräfte und Bauholz vorhanden sind, können jede Woche Rumpfpunkte in Höhe des doppelten TaW Schiffsbauer (oder eines halben TaW Zimmermann) wiederhergestellt werden oder der Strukturwert kann um einen Punkt gesenkt werden.

Schiffsunterhalt

Nicht Musik und Tanz an Bord sind gemeint, sondern die leidige Pflege eines Schiffes - denn an Holzrümpfen setzen sich nun einmal gerne allerlei Seepflanzen und -tiere fest. Das einzige Mittel dagegen ist das Kielholen (nicht mit der gleichnamigen Strafe zu verwechseln): Dabei muß das Schiff in einer Werft oder an einem flachen Uferstück aus dem Wasser geholt und auf die Seite gelegt werden. Danach geht die Besatzung daran, den Rumpf von Seegrass, Bohrwürmern und anderem zu säubern. Pro Tag kann ein Mann für fünf Rumpfpunkte die Planken abschaben. Diese leidige Prozedur muß alle sechs Monate wiederholt werden, sonst verlangsamt der Bewuchs das Schiff deutlich, während die Bohrwürmer die Bordwand zu durchlöchern beginnen: Jeden Monat nach Ende des sechsten sinkt die Beweglichkeit um eine Stufe und steigt der Strukturwert um einen Punkt (allenfalls aber auf sehr niedrig) - bis die Bordwand so morsch ist, daß man sie mit dem Zeigefinger durchbohren kann ...

Einzige Ausnahme stellen hier Schiffrümpfe aus Steineiche dar: Erst nach einem Jahr beginnt der Strukturwert zu sinken, und auch das nur um einen Punkt alle zwei Monate. Die Beweglichkeit sinkt jedoch so wie bei allen anderen Schiffen.

Während anschließendes Kielholen die Beweglichkeit wieder völlig herstellt, kann die Struktur nur durch eine regelrechte Reparatur verbessert werden.

Heuer

Zu den Kosten eines Schiffes gehört auch die Heuer für die Mannschaft. Mit folgenden Ausgaben ist ungefähr zu Rechnen, jeweils pro Tag:

Mannschaftsstände

- Schiffsjunge: keine Heuer
- Ruderer: 3 Heller
- Leichtmatrose: 5 Heller
- Vollmatrose: 15 Heller
- Maat: 20 Heller
- Bootsmann: 5 Silber
- Steuermann: 3 Silber
- Schiffskoch: 15 Heller
- Schiffshandwerker: 15 Heller
- Seesoldat: 2 Silber
- Geschützbediener: 2 Silber

Offiziersstände*

- Offiziersanwärter: keine Heuer
- Seeoffizier: 15 Silber
- Bordmagier: 15 Silber
- Bordgeweihter: 15 Silber
- Bordmedicus: 15 Silber
- Geschützmeister: 15 Silber
- Seesoldatenoffizier: 15 Silber
- Navigator: 2 Dukaten
- Kapitän: 4 Dukaten

* bei Offizieren, besonders Kapitän & Navigator, plus Gewinnbeteiligung

EXEMPLARISCHER ABERGLAUBE ZUR SEE

Wenn es im Holzbein juckt, wird bald etwas Schlimmes passieren.

Lautes Pfeifen ärgert die Geister sehr und so auch den Klabautermann. Aber auch Wind und Sturm soll das Pfeifen angeblich heranziehen.

Am Erdstag in See zu stechen, bringt großes Unglück.

Für eine gefahrlose Reise sorgt ein Goldstück das am besten der Kapitän zu Beginn der Reise über Bord wirft.

Auch die Kleidung gilt es zu bedenken. Pech bringen nämlich die Sachen, die an einem Praiostag genäht wurden.

Während einer Flaute hilft es, einen Besen ins Wasser zu werfen, um Wind herbeizuzaubern. Das Kratzen am Mast soll das gleiche bewirken.

Wale, Delfine und Tintenfische gelten als Retter bei Schiffbruch.

Das Tragen von Ohrringen soll den gierigen Blick der Seeungeheuer und Seejungfrauen ablenken.

Der Übergang vom Tag zur Nacht gilt als gefährliche Zeit, da „Geister, Hexen und Schlimmere“ mit einem unheilvollen Tun beginnen.

Eigenartige Wolken zeigen die Nähe eines Seeungeheuers an.

Wer einen Wal besteigt und das Wasser trinkt, das dieser ausbläst, kann ewig leben.

Das Annageln einer Haifischflosse am Klüverbaum oder Walflosse an Walfangbooten sollten Kraft und Schnelligkeit auf das Schiff übertragen.

Ein Huhn an Bord gilt zur Abschreckung des Klabautermann



REDENSARTEN AUS DER SEEFAHRT

„Lemuel ist längst abgetakelt.“

am Ende seiner Kraft/wegen Alter oder Verletzung entlassen

„Na und? Der stolpert über jede Sül!“

ungeschickt sein

„Du trägst den Scharbock im Gesicht...“

ein verdammtes loses Mundwerk haben

„Ha! Er wurde gestern vom Fußpferd abgeworfen!“

vom Mast stürzen

„Wenn du so weitermachst, wirst du beten gehen...“

das Deck schrubben

„Vielen Dank, Kamerad. Ich könnte die Bilge schlürfen.“

einen Mordsdurst haben

„Dann lenz den Krug!“

trink!

„Du kannst wohl nur gegen den Wind kreuzen, wie?“

regelmäßig für Ärger sorgen

„Zum Namenlosen, der streicht die Flagge noch vor Morgengrauen...“

abkratzen/krepieren/sterben

„Jeder Toback trocknet.“

alles wird gut

„Wir sollten aufs Holz klopfen!“

die Maden aus dem Brot holen/den Gegner herauslocken/Glück erbitten

„Dich werde ich kalfatern!“

das Maul stopfen

„Gut. Und dann lass uns den Ballast loswerden.“

eine unliebsame Person entsorgen

„Ich hab ne Kerze im Fenster stehen.“

eine Liebste haben

„Da haben wir ja unseren Messegast!“

buckeln/petzen/ein Verräter sein

„Mach nicht solchen Wind!“

einen Heidenlärm

verursachen/Aufmerksamkeit erregen/sich in den Mittelpunkt stellen

„Der trinkt wohl nur Wasser mit uns!“

keinen Respekt haben

„In drei Tagen tanzt du mit den vier Winden!“ - “In deinen Träumen! So schnell heißt ihr meinen Schädel nicht auf!“

aufgeknüpft werden

„Pass auf! Der Kahn hat Old Nick an Bord!“

der Kapitän ist ein Menschenschinder/ein Schiff des Unglücks

„Willst Du mit dem Klabautermann würfeln?!“

sein Schicksal herausfordern

„Der liebt den Tampen.“

eine große Klappe haben/widerspenstig sein

„Ich belege jedes Wort.“

ein Ehrenmann sein

„Lass ihn. Er wurde shanghai.“

zum Dienst auf See gepresst werden

„He Will, trägst du dein Galion spazieren?“

eine Morgenlatte haben

„Die Haie sollen dich fressen.“

geh zum Teufel

„Er bezahlt mit dem Tampen.“

ein Leuteschinder sein

„Die Männer der Demon tragen ihr Mäntelchen nach dem Winde.“

seine Meinung je nach Situation wechseln

RECHT UND STRAFEN ZUR SEE

DAS SCHIFFSGERICHT

In der Kriegsmarine wird dieses Gericht einberufen, um sich mit einem Verbrechen zu befassen. Vergleichbare Gerichte werden auch in der Handelsseefahrt eingesetzt, um die Ordnung an Bord zu wahren. Es besteht etwa aus mehreren Offizieren, einem Schiffsarzt, dem ranghöchsten Unteroffizier, sowie dem Kapitän. Struktur und Form der Sitzung basieren auf den Marinegesetzen. Das Festsetzen des Strafmaßes erfolgt ausschließlich durch den Kapitän. Die direkte Todesstrafe wird nur für Ausnahmefälle vorgesehen. Andere Strafmaßnahmen werden indes schon bei einem niederen Vergehen und dem kleinsten Fehltritt angeordnet, wie dem Diebstahl eines Apfels oder eines Schlucks Trinkwasser.

TAMPEN UND PEITSCHEN

Bei der Arbeit an Bord ist es üblich, dass der Bootsmann oder ein Maat die langsamsten Seemänner mit Schlägen antreibt. Dazu wird ein Tampen verwendet. Auch die Rücken unmotivierter oder ungeschickter Matrosen bekommen das schmerzhafteste Tauende zu spüren. Von anderer Art als diese "Sporen" sind jedoch die Schläge, die als Prügelstrafe verordnet werden. Hier ist es nicht mit einzelnen Hieben getan: Je nach Art des Vergehens werden zwischen 10 und 100 Schlägen vor versammelter Mannschaft vollstreckt. Das Auspeitschen ist auf Marineschiffen die am häufigsten verhängte Bestrafungsform und erfolgt üblicherweise mit der "Neunschwänzigen Katze", einer kurzen Peitsche mit neun Strängen. Ein Stoffüberzug bildet den Peitschenschaft, während die Enden der Stränge mit Knoten bewehrt sind. So eine Peitsche wird üblicherweise nicht wiederholt benutzt: die Seilfasern sind nach der schmerzhaften Prozedur blutgetränkt, Witterung und Ungeziefer, Schweiß und Dreck tun ihr übriges dazu. Der Missetäter selbst muss das Werkzeug seiner Züchtigung aus einem Tampen herstellen. Zur Urteilsvollstreckung wird die gesamte Mannschaft an Deck gerufen. Sie soll der Maßnahme beiwohnen und an die eisernen Regeln erinnert werden, die an Bord herrschen. Dann knallt der Tampen, ein geteertes Tauende oder die Peitsche. Dazu erschallt auf Kriegsschiffen unter lautem Zählen des Bootsmannes zuweilen das muntere Spiel der Schiffsmusiker. Damit der Bestrafte die gesamte Prozedur auch miterlebt, wird er bei einer Flucht in die Ohnmacht mittels Wasser oder Riechfläschchen wieder zu Bewusstsein gebracht. Erst dann wird der Akt fortgesetzt. Anschließend nimmt ihn der Schiffsmedicus (oder alternativ der Zimmermann oder Smutje) in seine Obhut, um die Wunden zu behandeln; schließlich soll die Arbeitskraft des Bestraften so schnell wie möglich wieder hergestellt werden. Das ist nicht immer von Erfolg gekrönt - der Tanz der Neunschwänzigen hinterlässt schreckliche Wunden. Schläge drohen unter anderem für die folgenden Vergehen:

- Befehlsverweigerung
- Feigheit
- unwilliges Verhalten oder Debattieren einer Anordnung, Proteste aller Art
- Gefährdung anderer (z.B. ein schlagendes Segel nicht schnell genug festzurren oder loslassen, etwas aus den Wanten fallen lassen, während der Schiffswache einnicken)
- Unordnung in Lager und Ausrüstung
- unerlaubtes Entzünden von Licht, das Benutzen der Tabakspfeife außerhalb von legitimen Zeiten oder Orten (Feuergefahr!)
- Glücksspiel
- unerlaubte Benutzung eines Beibootes
- unverschämtes Fluchen
- Nahrung über Bord werfen - egal wie ungenießbar sie auch sein mag

RECHT UND STRAFEN ZUR SEE

GELDSTRAFE

Dieses wird oft zusätzlich zu anderen Strafen ausgesprochen. Ein Verlust der Heuer ist für manchen Seemann schlimmer als körperliche Züchtigung. Während der kurzen Liegezeit im Hafen kann er sich nicht einmal ausgiebig bei Bier und Schnaps erholen. Auch dem an Bord von Marineschiffen bei Strafe verbotenem Glücksspiel und den Genüssen des Freudenhauses können die Matrosen nur mit einer ausreichenden Anzahl an Münzen frönen. Deshalb ist die Verhängung von Geldstrafen bei Schiffseignern sehr beliebt. Schon ihre Androhung sorgt für Ruhe und Ordnung an Deck. Zudem ist die Handelsseefahrt ja auf Profit ausgerichtet - der Gewinn des Kaufmanns steigt mit jeder gesparten Münze. Manchmal wird ein Teil der Heuer einbehalten, wobei es sich um Tagessätze, Wochen- oder Monatsheuer handeln kann, manchmal wird auch die Heuer der gesamten Fahrt gestrichen. Die Aussicht, die oft monatelange Plackerei an Bord völlig umsonst ertragen zu müssen, verwandelt einen Matrosen in ein jammerndes Wrack. Oder in einen fluchenden Wilden, der im Nu die nächste Strafe auf sich zieht:

FUSSEISEN

Die Fußeisen belasten Übeltäter bei der täglichen Arbeit (Schiffspflege, Segelflicken, Spleißen, natürlich nicht bei Arbeiten in den Wanten!). Man wird gegenüber der Mannschaft mit einem erkennbaren Makel versehen. Das Tragen von Fußeisen kann sich je nach Urteilsspruch über mehrere Wochen hinziehen. Dieses Strafmaß wird angeordnet bei:

- schlechter Arbeitsleistung
- Beschädigung oder Verlust von anvertrauter Ausrüstung
- Fluchen oder Widerworten

IN EISEN LEGEN

Dies ist eine härtere Variante der Fußeisen. Der Seemann wird an einem kalten, nassen Ort angekettet, an dem er sich kaum bewegen kann, z.B. in der Bilge, im Laderaum oder vorn im Galion. So muss er bei Wasser und Brot bis zu eine Woche lang verharren. Wer sich prügelt oder den Göttern lästert, kann mit dem Eisen rechnen. Im Galion bleibt dem Aufsässigen dann genügend Zeit, sich zu besinnen.

ARREST

Arrest wird nur gegen höhere Offiziere ausgesprochen, die nach Beendigung der Reise an Land vor Gericht gestellt werden sollen. Sie dürfen den festgelegten Platz nur mit Zustimmung des Kapitäns verlassen. Selbst zu den Mahlzeiten bleibt ihnen der Zutritt zur Messe verwehrt; ihr Essen wird ihnen an den Ort ihres Arrestes gebracht. Nur zum Schiffsgottesdienst dürfen die Festgesetzten das Deck betreten, wo sie für dann kurze Zeit etwas frische Luft schnappen können.

ÜBER DIE PLANKE GEHEN

Diese Strafe, bei der der Verurteilte mit verbundenen Händen und Augen über eine Planke ins Meer getrieben wird, kommt - wenn überhaupt - nur bei einigen Piraten vor und auch dann meistens nur wenn der Kapitän mit dieser Todesstrafe seine eigene Mannschaft unterhalten will, meistens wenn Mitglieder einer gekaperten Besatzung in die See geworfen und ersäuft werden sollen.

RECHT UND STRAFEN ZUR SEE

RAHFALLEN

Diese Maßnahme kann als Vorstufe zum Kielholen gesehen werden. Dem Delinquenten werden die Hände auf den Rücken gebunden und oft noch bis zu 150 Pfund an Ballast an den Füßen befestigt. Dann wird er mit einem unter den Armen hindurchgeführten Tau an die äußerste Spitze der höchsten Rah gezogen, um von dort ins Wasser fallengelassen zu werden. Schnurstracks sind dann die dafür ausgewählten Männer damit beschäftigt, den Seemann schnell wieder aus dem Wasser zu ziehen, bevor er ertrinkt. Dieses Verfahren kann je nach Richtspruch mehrmals wiederholt werden. Anschließend wird der nasse Seemann auf Deck angebunden und noch mit Schlägen bedacht, bevor er zur Behandlung seiner Verletzungen vom Arzt in Gewahrsam genommen wird - falls sich denn einer an Bord befindet. Bei Vergehen wie

- Diebstahl
- Trunkenheit
- Befehlsverweigerung, Anzweiflung von Befehlen, zum Beispiel Murren über die Bestrafung eines Kumpanen
- Drohen mit dem Messer

kann man zum Rahfallen verurteilt werden.

KIELHOLEN

Dies ist nach der Hinrichtung die schwerste Strafe auf See, da es beim Kielholen häufig zu Todesfällen oder wenigstens lebensgefährlichen Verletzungen kommt. Ein langes Tau wird von der einen Rahnock (äußere Spitze der Rah) unter dem Schiffsrumpf hindurch zur anderen hinauf und von dort über Rollen zum Deck geführt. Wie beim Rahfallen wird der Seemann mit seinem Ballast ins Meer hinabgestoßen und unter dem Schiff hindurchgezogen. Geschieht dies zu langsam, so ertrinkt er. Zieht die Besatzung zu schnell oder ist das Tau nicht lang genug, so verletzt er sich an dem mit messerscharfen Muschelschalen verkrusteten Schiffsrumpf. Oft wird dort ein Arm oder ein Bein abgerissen, wenn nicht sogar der Kopf zerquetscht und Brust und Unterleib aufgeschlitzt. Viele Kielgeholte erliegen ihren Verletzungen oder leiden bis zu ihrem Lebensende an den Folgen dieser Strafe. Um die Gefahr des Ertrinkens zu verringern, werden Gesicht und Ohren des Verurteilten mit einem ölgetränkten Schwamm abgedeckt, oder man bindet ihm einen Schwamm an den Arm, in den er unter Wasser beißen kann. Ist der Übeltäter zu mehreren Runden verurteilt, so lässt man ihm zwischenzeitlich genügend Zeit zum Verschnaufen. Diese Strafe wird angeordnet, wenn jemand z.B.:

- (wiederholt) das Messer gegen einen Kameraden zieht
- einen anderen verletzt
- schweren Schaden an Schiff oder Ausrüstung verursacht
- einen Befehl verweigert



RECHT UND STRAFEN ZUR SEE

TODESSTRAFE

Diese Strafe wird zumindest in der Kriegsmarine nicht leichtfertig ausgesprochen. Im Marinehandbuch existieren dazu eindeutige Richtlinien und der Vollzug muss von höherer Stelle bestätigt oder in der Heimat vollstreckt werden. Bis dahin wird der Verurteilte in Eisen gelegt. Dass man die Todesstrafe zumindest in einer gesitteten Marine nicht missbraucht, wird schon durch die Anzahl weiterer Offiziere sichergestellt, die nach dem Erreichen eines Hafens den Behörden einen eigenständig verfassten Bericht abgeben können. Darüber hinaus kann in vielen Marinen niemand zum Tode verurteilt werden, der die Tat nicht vorher gestanden hat. Oft bringt hier die Folter mit improvisiertem Foltergerät die "Wahrheit" ans

Tageslicht. In der zivilen Seefahrt entscheidet über Todesurteile und deren Vollstreckung der Rat der Flotte, sofern dieser erreichbar ist, ansonsten der einberufene Schiffsrat. Manchmal wird diese Strafe einzig nach der Auffassung des Kapitäns angewandt, denn auf den Meeren sind Tyrannen unterwegs, die skrupellos unter der Besatzung wüten, um die eigene Autorität zu untermauern. Und welcher einfache Seemann kann es wagen, seinen Kapitän vor ein Gericht zu zitieren? Gemurre und Widerworte werden im Keim erstickt. Die Todesstrafe wird bei den folgenden Verbrechen angewendet:

- Mord
- anderes kapitaless Vergehen
- Desertion
- Anstiftung zur Meuterei
- Brandstiftung

Formen der Exekution können sein:

- Aufhängen an der Großrah (Meuterei)
- das Aussetzen auf einer öden, entlegenen Insel (unter Piraten)
- Tod durch Enthaupten/Erstechen (Feigheit, Verrat, Desertion in Armee)
- mit dem Opfer zusammen lebendig über Bord geworfen werden, aneinander gebunden und in einen Sack gesteckt (Mord und Totschlag)

SONSTIGE BESTRAFUNGEN

Neben den benannten Formen existiert eine Vielfalt an Maßnahmen, mit dem die Mannschaft seitens der Schiffsführung unter Kontrolle gehalten wird. Hier seien noch genannt:

- lebenslange Zwangsarbeit in Bergwerken, auf Galeeren oder den Plantagen der Kolonien (als milde Strafe für die Unterstützung von Meuterern oder Piraten)
- Brandmarkung; etwa mit dem Signum der zuständigen Handelskompanie (für die Beteiligung an Verbrechen)
- Verbannung für einen Tag ohne Essen und Trinken in die Wanten des Großmastes; oft schläft der Bestrafte ein und stürzt aufs Deck hinab, wobei er sich schwer verletzt
- am Tau hinter dem Schiff nachgeschleift werden, dabei bis zur Erschöpfung schwimmen oder mit den Haien spielen
- das Festnageln der Rechten mit einem Messer an den Mast, während die Linke auf den Rücken gebunden wird; so lässt man den Matrosen stehen, bis er sich irgendwie selbst befreit und die Hand durch das Messer gezogen hat (für die Beteiligung an einem blutigen Zwist)

ZUFALLSTABELLEN

Ereignisse auf See

2–5: Besondere Ereignisse

Eine ungewöhnliche Begegnung findet statt. Würfeln Sie mit 1W20 auf der Tabelle **Besondere Ereignisse**.

6–7: Meeresungeheuer

Ein Meeresungeheuer nähert sich dem Schiff. Würfeln Sie mit 1W20 auf der Tabelle **Meeresungeheuer**.

8–9: Maritime Völker

Das Schiff und ein auf oder im Meer lebendes Volk treffen aufeinander. Würfeln Sie mit 1W20 auf der Tabelle **Maritime Völker**.

10–13: Schiff(e)

Es kommt zu einer Begegnung mit einem oder mehreren anderen Schiffen. Würfeln Sie mit 1W20 auf der Tabelle **Schiffsherkunft**.

14–16: Meeresbewohner

Das Schiff stößt auf gewöhnliche Meeresbewohner (Delphin, Fischschwärme etc.).

17–25: Kein besonderes Ereignis

26–28: Sturm

Ein Sturm zieht auf. Bestimmen Sie den Gefahrenwert mit 2W6. Das Ergebnis ist die Probenerschwerung auf *Seefahrt* und andere Proben, um dem Sturm zu trotzen. Ein Scheitern der Probe beschädigt das Schiff.

29–30: Flaute

Das Schiff ist in eine Flaute geraten. Es ist nicht möglich weiter zu segeln. Die Flaute dauert 2W6 Tage an.

31–32: Riffe

Vor dem Schiff tauchen plötzlich Riffe, oder kleine Sandbänke auf. Man kann dem nur entgehen, wenn eine *Seefahrt*-Probe+(6+1W6) gelingt, ansonsten erleidet das Schiff Schaden.

33–34: Nebelbank

Dichter Nebel zieht auf. Proben für das Navigieren sind um 1W6 Punkte erschwert. Um eine Insel zu sehen muss eine entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe gelingen.

35–36: Strudel

Ein kleiner Mahlstrom hat sich kurzfristig auf dem Wasser gebildet. Es wird eine *Seefahrt*-Probe abverlangt. Ist es bereits ein Mahlstromfeld, so erschweren Sie die *Seefahrt*-Probe um weitere 3 Punkte. Der Strudel verbleibt etwa einen Tag an Ort und Stelle, dann löst er sich auf.

37–38: Vulkan

Ein untermeerischer Vulkan bricht aus. Das Schiff läuft Gefahr schweren Schaden zu nehmen. Lassen Sie eine *Seefahrt*-Probe+(5+1W6) ablegen, bei Misslingen erleidet das Schiff Schaden und gerät in Brand.

39–40: Jahrhundertwelle

Unweit der Position des Schiffes hat ein Seebeben eine Jahrhundertwelle ausgelöst. Befindet sich das Schiff auf offener See erleidet es Schaden, sofern dem Kapitän eine *Seefahrt*-Probe+(7+1W6) misslingt. Befindet sich das Schiff an einer Küste, ist die Welle noch viel gefährlicher.

ZUFALLSTABELLEN

Besondere Ereignisse

1–3: Geisterschiff

Nebel beginnt aufzuziehen und ein Geisterschiff taucht auf. Dabei kann es sich um Piraten (1–3), ein einfaches Handels- oder Transportschiff (4–5) oder vielleicht sogar um das Wasserfahrzeug eines maritimen Volkes, wie ein Floss der Tocamuyac oder Ziliten (6) handeln. Ob die Geister gefährlich sind, können Sie anhand der Tabelle Grundstimmung ableiten.

4–9: Delphin

Eine Schule Delphine (1–5) begleitet das Schiff eine Weile lang. Das wird als Gutes Omen Efferds gedeutet, die Moral der Besatzung erhöht sich um eine Stufe. In ganz seltenen Fällen sind es auch Silberdelfine (6). Dies wird als besonders gutes Omen gedeutet und erhöht die Moral um zwei Stufen.

10–12: Wal

Ein Grün-, Pott-, oder Zwergwal taucht auf und beobachtet kurz das Schiff. Bei Thorwalern erhöht dies die Moral um eine Stufe.

13–14: Flaschenpost

Jemand entdeckt eine an der Oberfläche des Wassers treibende Flasche. Sie stammt von einem Schiffbrüchigen (1), einem Ausgesetzten von einer Insel (2), einem Liebespärenchen (3) und enthält eine entsprechende Botschaft oder sie ist mit einer Flüssigkeit gefüllt (4) oder vollkommen leer (5). Im ungünstigsten Fall befindet sich darin auch eine Wesenheit, beispielsweise ein eingesperrter Dschinn oder niederer Dämon (6).

15–17: Schiffsbrüchiger

Ein Schiffsbrüchiger wird auf einigen treibenden Holzplanken entdeckt. Er gehörte zu einem Expeditions-/Kriegsschiff (1), war auf einem Handelsschiff unterwegs (2–4) oder ist ein Pirat (5–6). Seine Herkunft können Sie anhand eines Wurfes auf die **Tabelle Schiffe** ermitteln.

18–20: Wrackteile

Das Schiff trifft auf Wrackteile eines anderen Schiffes. Es kann bei einem Seegefecht (1–2) oder durch ein Unglück (3–6), wie etwa einen Sturm oder ein Riff, zerstört worden sein. Seine Herkunft können Sie anhand eines Wurfes auf der Tabelle **Schiffe** ermitteln.

Meeresungeheuer

Bestimmen Sie zunächst mit 1W6 die Absicht des Wesens: Oft sind sie auf der Jagd nach Beute (1–3) oder zu Laichgründen oder ähnlichen Orten unterwegs (4–5), es kann aber auch sein, dass es eine rein zufällige Begegnung ist (6).

1–6: Seeschlange

7–13: Riesenkrake

14–16: Malmer

17–18: Perl-/Westwinddrache

19: Riesenseeschildkröte

20: Dämonische Kreatur (Ulchuchu etc)

ZUFALLSTABELLEN

Maritime Völker (Anzahl)

Bestimmen Sie mit 1W6 die Absicht der Gruppe: Meistens sind die Gruppen auf der Jagd (1–2) oder auf dem Heimweg zu ihren Artverwandten (3–4). Aber auch Handel (5) oder eine Art Kriegszug (6) sind denkbar.

1–7: *Tocamuyac* (2W20+10)

8–12: *Risso* (1W20+10)

13–15: *Ziliten* (1W6)

16–17: *Krakonier* (2W6+6)

18: *Ozeanier* (1W3)

19: *Hummerier* (1W3)

20: *Andere*

Schiffsherkunft

Bestimmen Sie zunächst mit 2W6 die Absicht des Schiffes: Es könnten beispielsweise Piraten sein (2-3), aber auch ein hesindegefalliges Expeditionsschiff, ein Hochseefischer oder sonstiges Schiff mit Besonderer Aufgabe (4), vielleicht auch ein Kriegsschiff, dass Kolonien, Küsten, Häfen und Handelsrouten beschützen möchte (5-6). Meist sind es aber Händler oder Transportschiffe (7–12).

Nördliche Gewässer (zwischen Kendrar und Paavi):

1–8: Thorwaler (Otta, Knorr, Winddrache)

9–14: *Bornland* (Holken, Koggen, Schivonen)

15–16: *Horasreich* (Schivonen, Karavellen)

17–18: *Mittelreich* (Karavellen, Karracken, Koggen)

19–20: *Andere*, z.B. *Aranien*, *Tulamiden*, *Brabak* (*Zedrakken*, *Thalukken*, *Karavelle*)

Westliche Gewässer (zwischen Kendrar und Mengbilla)

1–3: Thorwaler Otta (Otta, Knorr)

4–5: *Bornland* (Holken, Koggen, Schivonen)

6: *Nostria* (Kogge, Koggovelle, Schivogge)

7–11: *Horasreich* (Schivonen, Karavellen, Galeassen)

12–16: *Mittelreich* (Karavellen, Karracken, Koggen)

15–17: Mengbilla & Chorphop (Biremen)

18: *Aranien* (Thalukken, Potten)

19–20: *Andere*, z.B. *Maraskan*, *Tulamiden*, *Brabak*, (Thalukken, Zedrakken, Potten)

Südliche Gewässer (zwischen Mengbilla und Selem)

1–5: *Al'Anfa* (Biremen, Triremen, Dromonen, Potten)

6–8: *Brabak* (Biremen, Ottas, Karavellen, Potten)

9–10: *Kemi* (Thalukken, Lorchas)

11–12: *Horasreich* (Schivonen, Karavellen, Galeassen)

13–14: *Bornland* (Holken, Koggen, Schivonen)

15–16: *Mittelreich* (Karavellen, Karracken, Koggen)

17–18: *Tulamiden* (Thalukken, Zedrakken)

19: *Stadtstaaten* wie *Sylla*, *Selem*, *Ghurenia*, etc. (Thalukken, Zedrakken, Bireme)

19–20: *Andere*, z.B. *Thorwaler*, *Aranien*, *Maraskan*, etc.
(Otta, Lorschas, Thalukken, Zedrakken)

ZUFALLSTABELLEN

Schiffsherkunft - Fortsetzung

Südöstliche Gewässer (zwischen Selem und Zorgan)

- 1: *(Biremen, Triremen, Dromonen, Thalukken, Potten)*
- 1–3: *Bornland (Holken, Koggen, Schivonen)*
- 4–8: *Tulamiden (Thalukken, Zedrakken, Lorchas)*
- 9–10: *Horasreich (Schivonen, Karavellen, Galeassen)*
- 11–12: *Mittelreich (Karavellen, Karracken, Koggen)*
- 13–17: *Aranien (Triremen, Biremen, Thalukken)*
- 18–19: *Maraskan (Thalukken, Lorchas)*
- 20: *Andere, z.B. Thorwaler, Brabak, Al'Anfa (Otta, Thalukken, Potten)*

Nordöstliche Gewässer (zwischen Zorgan und Neersand)

- 1–3: *Aranien (Triremen, Biremen, Thalukken)*
- 4–9: *Mittelreich (Karavellen, Karracken, Koggen)*
- 10–15: *Bornland (Holken, Koggen, Schivonen)*
- 16–17: *Horasreich (Schivonen, Karavellen, Galeassen)*
- 18: *Maraskan (Thalukken, Lorchas)*
- 19: *Tulamiden (Thalukken, Zedrakken)*
- 20: *Andere, z.B. Thorwaler, Brabak (Otta, Thalukke, Karavelle)*

Geschehnisse an Bord

Es wird mit 2W20 auf folgender Tabelle gewürfelt:

2–3: Verlust von Mannschaftsmitgliedern

Ein Mannschaftsmitglied ist über Bord gegangen und ertrinkt, wurde durch Hitzschlag, Wundbrand o.Ä. getötet. Dabei kann es sich um eine Mannschaftsmitglied (1–4), einen Offizier (5) oder einen Spezialisten (6) handeln.

4–5: Unfall

Ein Handwerker verletzt sich, eine Matrosin stürzt aus den Wanten, schlecht gesicherte Fässer poltern umher oder ein ähnliches Missgeschick ereignet sich.

6–7: St.-Elida-Feuer

Während eines Gewitters werden Takelage und Masten des Schiffes in blauknisterndes Licht gehüllt: St.-Elida-Feuer! Bei 1–3 auf 1W6 schlägt ein Blitz ein. Bei 4-6 glaubt die Mannschaft an ein gutes Zeichen und die Moral steigt an.

8–9: Krankheit

Auf dem Schiff ist eine gefährliche Krankheit ausgebrochen, die Moral sinkt. Würfeln Sie mit 1W20:

(1–5): *Lutanas*, (6–8): *Brabaker Schweiß*, (9–11): *Schlachtfeldfieber*, (12–15): *Rascher Wahn*, (16–17): *Zorganpocken*, (18–19): *Tollwut*, (20): *Jahresfieber*
Bis die Krankheit bemerkt wird, haben sich 1W3 Besatzungsmitglieder angesteckt.

10–14: Verfehlung

Ein Matrose an Bord hat sich Ärger zugezogen. Es kommt zu einer leichten Bestrafung (1–3) schweren Bestrafung (4–5) oder gar Kielholen bzw. einem Todesurteil (6). Das senkt die Loyalität der Mannschaft je nach Bestrafung.

ZUFALLSTABELLEN

Geschehnisse an Bord - Fortsetzung

15–17: Faulende Vorräte

Durch Feuchtigkeit oder andere Probleme ist ein Teil der Vorräte verdorben.

18–19: Streit

Zwei Besatzungsmitglieder geraten in einen handfesten Streit – aufgrund eines Missverständnisses, wegen einer Lappalie oder eines triftigen Grundes wie ein Diebstahl oder eine Liebschaft

20–25: Kein besonderes Ereignis

26: Feier

Der Kapitän segnet einen Traviabund, ein Offizier oder Magister begeht seinen Tsatag, vielleicht wird gar ein Kind geboren

27–29: Beschädigungen

Durch Bohrwürmer, Unwetter oder anderer Umstände sind einige Teile des Schiffes beschädigt worden.

30–31: Böses Omen

Eine Sonnenfinsternis, das Missachten eines Seemannbrauchs oder das Auffinden toter Möwen lassen die Matrosen an ein schlechtes Omen glauben. Die Moral sinkt.

32–33: Gute Winde

Der Wind ist heute besonders günstig. Sofern sich die Mannschaft anstrengt (Seefahrt-Probe +3) kann man sich die Windrichtung für den heutigen Tag aussuchen.

34–35: Ablenkung vom Alltag

Die Mannschaft ist am heutigen Tag besonders gut gelaunt, sei es durch Seemannslieder, eine Extraportion Essen / Rum, oder dass das Essen des Smutje besonders gut schmeckt. Die Loyalität steigt an.

36–37: Luftspiegelung auf See

Eine Fata Morgana eines Schiffes oder einer Insel ist zu sehen.

38–39: Feuer!

An Bord bricht durch Unachtsamkeit, Unfall oder Sabotage Feuer aus.

40: Meuterei

3W6+5 Besatzungsmitglieder planen eine Meuterei. Dabei versuchen sie vor allem die Helden und die Offiziere auszuschalten (meist während der Nacht).

ZUFALLSTABELLEN

Ladungen

Um die Fracht eines Handelsschiffes zu bestimmen, würfeln Sie mit 1W20 für die Hauptladung und für die weiteren Ladungsposten, die entsprechend weniger Raum einnehmen, 1W20–5, 1W20–10 und 1W20–20. Der Betrag in Klammern gibt den ungefähren Wert pro belegtem Quader Frachtraum (nicht zwingend entsprechend dem Gewicht) an.

Wurf	Ladung	Wert pro Q.
–19	Artefakte, Unikate, Kunstschatze	50.000 D
–18	Gold und Silber in Münzen oder Talentbarren	25.000 D
–17	Edelsteine, Geschmeide, Perlen	5.000 D
–16	Nahkampf- und Fernkampfaffen	4.000 D
–15	Glaswaren, Feinmechanik, Alchemika	3.500 D
–14 bis –13	Vanille, Ulikkaneel, Benbukkel, Safran, Lotosfarben, Tusche, Tinte	3.000 D
–12	Heil-, Gift- oder Rauschkräuter, Paraphernalia, Rosenöl	1.200 D
–11	Purpur, Zinnober, Lapislazuli, Hesindigo	1.000 D
–10 bis –9	Tabak, Mohacca	1.000 D
–8 bis –7	Tee, Pfeffer, Wein	1.000 D
–6	Pelze	800 D)
–5 bis –4	Sklaven	600 D
–3	Alabaster, Jade, Obsidian, Elfenbein, Maraskanstahl, Meteoreisen	500 D)
–2	maraskanischer Rum, Premier Feuer, Meskinnes	400 D
–1	Datteln, Feigen, Rübenzucker, Nüsse, Kartoffeln	400 D
0 bis 1	Seide, Samt	300 D
2	Elfenbausch, Roab-Wolltuch, Eslamsbrücker Spitze, Iryanleder	250 D
3	Möbel, Tulamidenteppiche	200 D
4	Edelholz, Tiik-Tok-Holz, Steineiche, Eisenholz	150 D
5	Honig, Wachs, Pergament, Papyrus, Papier	150 D
6	Dörrfleisch	140 D
7 bis 8	Salz, Erdpech, Schwefel, Teer	100 D
9	Pferde, Maraskanponys	80 D
10	Blei, Kupfer, Zinn, Basalt, Marmor	70 D
11	Esel, Rashduler Drehhörner, Gadangstiere, Warunker Braune	60 D
12	Bier, Reiswein	50 D
13	Leinöl	50 D
14	Geflügel, Phraischafe	50 D
15	Leintuch, Lederwaren, Kamelhaartuch	50 D
16 bis 17	Bauholz	35 D
18 bis 20	Roggen, Reis, Weizen	30 D



Das Schwarze Auge

