



Das Schwarze Auge

SCHIFFSKOMPENDIUM



DAS SCHWARZE AUGE: SCHIFFSKOMPENDIUM

INHALTSVERZEICHNIS

OFFIZIELLER TEIL

ALLGEMEINES

Schiffstypen - Kurzdefinition	S. 5
Begriffsdefinition	S. 9
Schiffswaffen	S. 10

SCHIFFSTYP: OTTA

Galeerenfresser	S. 12
Seeadler	S. 12
Wogenzorn	S. 13
Wassergeist	S. 13
Purpurblitz	S. 14

SCHIFFSTYP: SNEKKAR

Snekkar - allgemeine Werte	S. 15
----------------------------	-------

SCHIFFSTYP: KNORR

Siebenstern	S. 16
Nordstern	S. 17

SCHIFFSTYP: VIDSANDR/BYRDINGR

Wogenreiterin	S. 18
Steenwarpr	S. 19
Lassir	S. 19

SCHIFFSTYP: WINDDRACHE

Hetman Tronde	S. 20
Hardred	S. 21

SCHIFFSTYP: KLEINE SCHIFFE

Sturmvogel (Haijäger)	S. 22
Stern von Silz (Botensegler)	S. 22
Kutter aus Neetha (Fischerboot)	S. 23
Tänzerin (Schaluppe)	S. 23
Taurus (Trimaran)	S. 24

SCHIFFSTYP: BIREME

Tochter des Kolosses	S. 25
Goldene Muräne von Mengbilla	S. 25
Schwarze Orchidee	S. 26

SCHIFFSTYP: DROMONE

Boronsichel	S. 27
-------------	-------

SCHIFFSTYP: TRIREME

Golgari	S. 28
Prinz Arkos	S. 29
Stolz von Al'Anfa	S. 30

SCHIFFSTYP: GALEASSE

Seeadler von Beilunk	S. 31
Seekönig Mermydion	S. 32

SCHIFFSTYP: SCHIVONE

Unbeirrt	S. 33
Admiral von Seweritz	S. 34
Horas über den Wellen	S. 35
Königin Amene II.	S. 36
Rosenstolz	S. 36
Jadedame	S. 37
Wappen von Ouveumas	S. 38
Sikram	S. 38
Walberg	S. 39
König Tolman	S. 40
Admiral Sanin	S. 41

SCHIFFSTYP: SCHIVONELLE

Prinzessin Salkya	S. 42
Prinzessin Lamea	S. 43
Prinz Shafir	S. 43

SCHIFFSTYP: THALUKKE

Rastullahs Zorn	S. 44
Blutdurst	S. 45
Djahjan	S. 45
Tiger von Maraskan	S. 45
Tigerhai	S. 46
Blume von Khunchom	S. 47
Das Pfeffersäckchen	S. 47
Safura	S. 48

SCHIFFSTYP: POTTE

Rondrikan	S. 49
Heilige Elida XVI	S. 49

SCHIFFSTYP: KOGGE

Dicke Marie	S. 50
Elchreiter	S. 50
Adler von Salza	S. 51
Paradiesvogel (mit Decksplan)	S. 52

SCHIFFSTYP: ZEDRAKKE

Hure von Brabak	S. 53
Smaragd	S. 53
Esh-shahin	S. 53
Diamant	S. 54
Schwarzer Stier	S. 55
Perlbeißer	S. 56
Aslamar	S. 57

SCHIFFSTYP: LORCHA

Eisenwind	S. 58
Na'imah	S. 58
Asboran	S. 59

SCHIFFSTYP: KARRACKE

Swafnirs Rache	S. 60
Fürchtenichts (alt)	S. 61
Fürchtenichts (neu)	S. 62
Wappen von Kuslik	S. 63

SCHIFFSTYP: HOLKEN

Milzenis	S. 64
----------	-------

SCHIFFSTYP: KARAVELLE

Willem Kuyfhoff	S. 65
Pelikan	S. 65
Colga na Naomh	S. 66
Phönix	S. 66
Redonda	S. 67
Monzanith	S. 68
Efferdsbraut	S. 68
Iskaria	S. 69
Korisande	S. 69

SCHIFFSTYP: ZAUBERSCHIFF

Sulman al'Nassori	S. 70
-------------------	-------

BILDER & DECKPLÄNE

Sturmvogel (Haijäger)	S. 71
Korisande (Karavelle)	S. 71
Dicke Marie (Kogge)	S. 72
Prinzessin Lamea (Schivonelle)	S. 73
generische Potte	S. 74
Seeadler von Beilunk (Galeasse)	S. 75
Iskaria (Karavelle)	S. 76
Djahjan (Thalukke)	S. 77
Golgari (Trireme)	S. 78
Jadedame (Schivone)	S. 79
König Therengar (Schivone)	S. 80
Sulman al'Nassori (Zauberschiff)	S. 81

JENSEITS DES KONTINENTS:

SEEFAHRT IN MYRANOR

MYRANISCHE BESONDERHEITEN

Magische Antriebe	S. 83
Myranische Waffen	S. 83
Myranische Schiffstypen	S. 86

MYR. SCHIFFSTYP: RAPSTONE

Hyperion	S. 92
----------	-------

MYR. SCHIFFSTYP: COLOSSA

Colossa generell	S. 93
------------------	-------

MYR. SCHIFFSTYP: SCHAUFELKATAMARAN

Schwarzer Krake	S. 94
-----------------	-------

MYR. SCHIFFSTYP: SCHRAUBENGALEERE

Stern von Daranel	S. 95
-------------------	-------

MYR. SCHIFFSTYP: KARAVELLE

Glanz der Wogen	S. 96
Ephardanias	S. 97

MYR. SCHIFFSTYP: DSCHUNKE

Leven'thar	S. 99
Geflügelte Jharranoth	S. 99

MYR. SCHIFFSTYP: DEMERGATOR

Margitara	S. 100
Jamilliah	S. 101

MYR. BILDER & DECKPLÄNE

Stern von Daranel (Schraubeng.)	S. 102
---------------------------------	--------



INOFFIZIELLER TEIL

PRUNK-/STAATSSCHIFFE

Gullen Drakkar (Thorwal)	S. 104
Kaiserstolz (Mittelreich)	S. 105
Horasion (Horasreich)	S. 106
Horadan von Rethis (Zyklopenins.)	S. 107
Imperatrix Meridiana (Al'Anfa)	S. 108
Qemát (Káhet ni Kemi)	S. 109
Ka'har (Maraskan)	S. 110
Moghulia (Aranien)	S. 111
Fortitudo (Bornland)	S. 112

SCHIFFSTYP: OTTA

Wulfsson / Swansdottir	S. 113
Sturmtrotzer	S. 114

SCHIFFSTYP: KNORR

Salzagunde	S. 115
Narwal	S. 116

SCHIFFSTYP: GALEASSE

Nemekath-Klasse Galeasse	S. 117
Anvan'on-dharia (Elfengaleasse)	S. 118

SCHIFFSTYP: SCHIVONE

Seeadler von Grangor	S. 119
Stolz von Sewerien	S. 119
Sikram (überholt)	S. 120
Amboss	S. 121
Drachenblut	S. 122
Marshall-Klasse Galeone	S. 123
Seewolf-Klasse Galeone	S. 124

SCHIFFSTYP: THALUKKE

Schatten von Akraabal	S. 125
Nirgendmeer	S. 126
Rote Koralle	S. 127
Kaucatan	S. 128
Alveranie	S. 129

SCHIFFSTYP: ZEDRAKKE

Wiedergeburt	S. 130
--------------	--------

SCHIFFSTYP: LORCHA

Sab-al-Khomhud	S. 131
----------------	--------

SCHIFFSTYP: KARRACKE

Güldemaid	S. 132
Finsterkamm	S. 133
Gareth-Klasse-Karracke	S. 134

SCHIFFSTYP: KARAVELLE

Velanthe	S. 135
Seeschwalbe	S. 136
Nimbus	S. 137
Schwarze Sichel	S. 138
Festum-Klasse Karavelle	S. 139

SCHIFFSTYP: HOLKEN

Komtur-Klasse Holken	S. 140
----------------------	--------

VERSCHIEDENE FLUSSSCHIFFTYPEN

Widder (Flussgaleere + Deckplan)	S. 141
Wellenreiter (Flusssegler)	S. 142
Stern von Havena (Flussbarke)	S. 143
Rethis (Vergnügungsschiff)	S. 144
Fedora (Lastkahn)	S. 145
Karpfen (Windenfrachter)	S. 146

VERSCHIEDENE FISCHERBOOTE

Dhau	S. 147
Huker	S. 147
Kraier	S. 148
Riffratte	S. 148

VERSCHIEDENE RUDER-/BEIBOOTE

Sturmvogel I	S. 149
Schinakel	S. 149
Kanu	S. 150
Kriegskanu	S. 150
Kajak	S. 151
Umjak	S. 151

VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN

Katamaran	S. 152
Ewer (Küstensegler)	S. 153
Fleute (Handelsschiff)	S. 154
Pinaas (Handelsschiff)	S. 155

SCHIFFSTYP: OKTERE

Aguaduron	S. 156
-----------	--------

NEUE SCHIFFSTYPEN

Brazzera - Kurierschiff	S. 157
Kem'sche Felucke	S. 158
Al'Anfaische Chebeke	S. 159
Seewächter (Kutter)	S. 160
Schwarzer Maran (Dhau)	S. 161
Schlangenfluch (Schebecke)	S. 162
Hammerhai (Schonerbrigg)	S. 163

BILDER & DECKPLÄNE

Fortitudo (born. Prunkgaleone)	S. 164
Sikram II (Schivone)	S. 165
Drachenblut (Schivone)	S. 166
Marshall-Klasse (Galeone)	S. 167
Stolz von Sewerien (Schivone)	S. 168
Alveranie (Thalukke)	S. 169
Kaucatan (Thalukke)	S. 170
Wiedergeburt (Zedrakke)	S. 171
Güldenmaid (Karracke)	S. 172
Seeschwalbe (Karavelle)	S. 173
Nimbus (Karavelle)	S. 174
Wellenreiter (Flusssegler)	S. 175
Rethis (Vergnügungsschiff)	S. 176
Stern von Havena (Flussbarke)	S. 177
Anvan'on-dharia (Elfengaleasse)	S. 178
Schwarzer Maran (Dhau)	S. 179
Schlangenfluch (Schebecke)	S. 180
Hammerhai (Schonerbrigg)	S. 181

JENSEITS DES KONTINENTS:

SEEFAHRT IN MYRANOR

NEUE MYRANISCHE SCHIFFSTYPEN

Fregata	S. 182
Festungsschiff	S. 183



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.

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

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

Demergator

Myranische große Unterwasserschiffe der Nequaner.

Dhau

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

Dromone

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

Dschunke/Dschukar

Myranisches Segelschiff, entspricht der Zedrakke

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.

Felucke

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

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.

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

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.

Katamaran

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

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.

Kraier

Südbornisches Fluss- und Fischereibeoot

Kurierschiff

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

Kutter

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

Lorcha

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

Otta

Sehr seegängiges und wendiges Drachenschiff der Thorwaler. Kleine Ottas werden Skeidhs genannt.

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

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

Schaufelkatamaran

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

Schebecke

Eine moderne Variation des Thalukken-Schiffstyps.

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.

Snekkar

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

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.

Thalukke

Diese 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.

Umjak

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

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.

Zedrakke

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



Begriffsdefinition

Takelage: in römischer Zahl die Anzahl der Masten, dann pro Mast die Takelageart (H - Havenisch, R - Rah, L- Lorcha, S - Sprietsegel, T - Toppsegel, Z - Zedrakke) und die Zahl der Segel.

Riemen: nur bei Ruderschiffen: Anzahl der Riemenreihen mal Anzahl der Riemen.

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 der 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.

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. Bei Kriegsschiffen kommen noch Truppen hinzu, die getrennt angegeben werden. Die unterschiedlichen Besatzungsmitglieder werden durch einen Großbuchstaben gekennzeichnet: M - Matrosen, R - Ruderer (Rojer), G - Geschützbedienungen, S - Seesoldaten. Seesöldner, wie sie Kauffahrer zuweilen an Bord nehmen, gehören nicht zur regulären Besatzung.

Beweglichkeit: sie gibt die allgemeine Wendigkeit und Handhabbarkeit und Manövrierbarkeit eines Schiffes an.

Geschwindigkeit: in Meilen pro Stunde, bezogen auf 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).

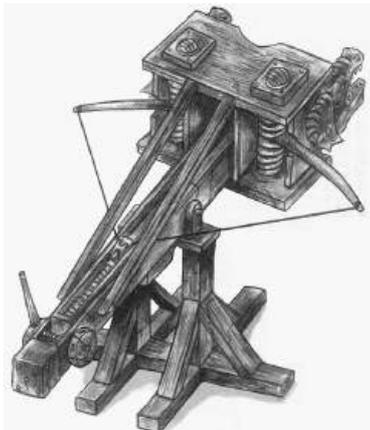
Struktur: Der Strukturwert (1-20) eines Schiffes gibt an, welche Belastungen durch Sturm oder Feindeinwirkung ein Schiff aushalten kann, ehe es kentert oder auseinander bricht. Je Höher, desto stabiler.

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

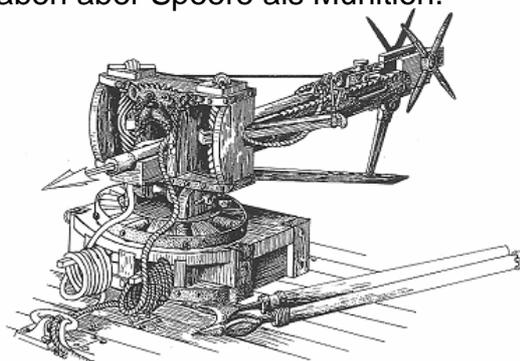
Bewaffnung: Typus und Ausrichtung eventueller Fernkampfaffen.

Schiffswaffen

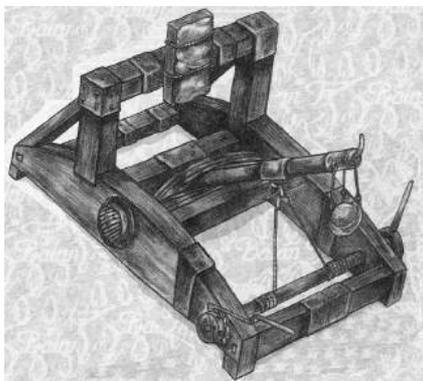
Rotzen sind Torsionsgeschütze, die Kugeln verschießen.



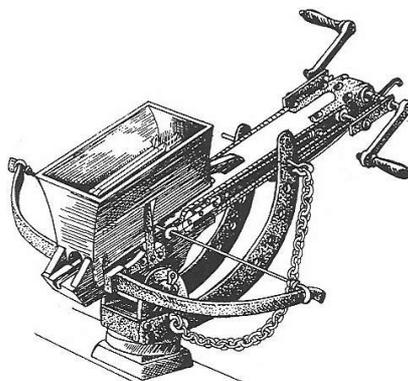
Aale funktionieren ähnlich wie Rotzen, haben aber Speere als Munition.



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.

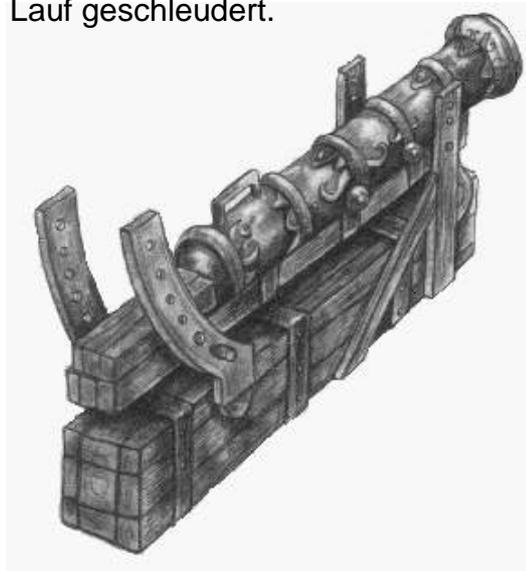
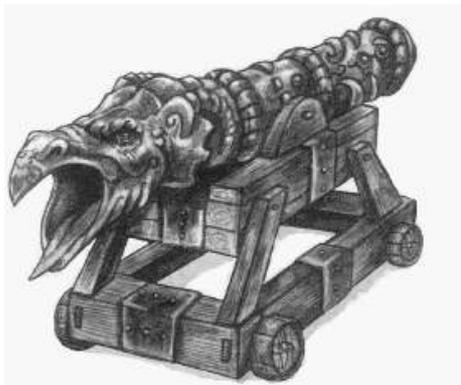


Hornissen sind kurbelbetriebene leichte Armbrüste mit einem Trichtermagazin an Bolzen.



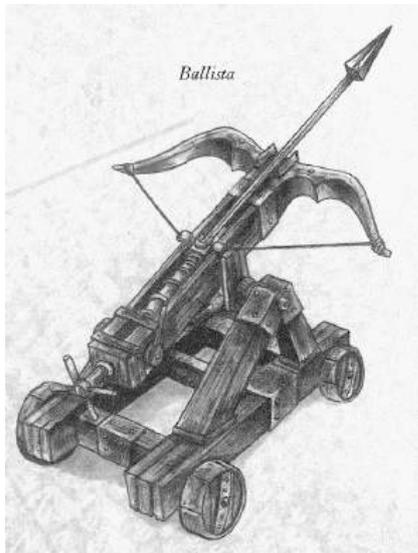
Myranische Donnerrohre bestehen im Grunde aus einer langen Röhre aus Edelbronze, die auf einer fahrbaren Unterlage, der Lafette, ruht. Durch das Laden sprengkräftigen Pulvers werden die schweren Steinkugeln aus dem Lauf geschleudert.

Draglossas bzw. Drachenzungen verschießen einen dicken Strahl aus Hylailer Feuer.

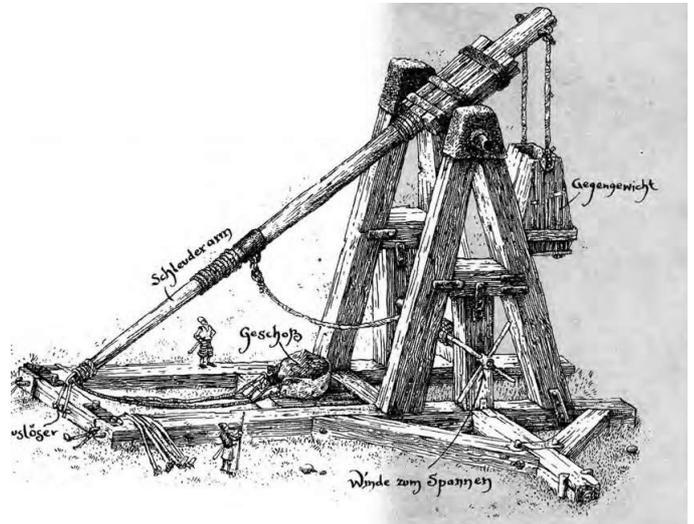


Schiffswaffen

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



Zyklopen, uralte Hammerwerfer, sind die schwersten Belagerungsgeschütze und in der Regel nicht mal in den größten Festungen aufgebaut da Sie für Stadtbelagerungen erfunden wurden.



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 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	½ Quader	5	250	250 KR	1.000
Harpun-Ballista	1W-2	6W+6	½ Quader	6	250	280 KR	1.000
Kleiner Zyklop	2W+8	5W20+30	2½ Quader	15	600	1500 KR	8.000
Zyklop	3W+6	6W20+40	10 Quader	20	720	3000 KR	10.000
Leichtes Donnerrohr	2W6	2W20+4	1 Quader	5	500	60 KR	1.000
Schweres Donnerr.	3W6	3W20+6	2 Quader	7	400	120 KR	2.500
Überschw. Donnerr.	4W6	4W20+10	5 Quader	8	300	300 KR	5.000

TP* = Schaden gegen Schiffe/Bauwerke

TP = Schaden gegen Einzelwesen

Bed. = bedienungsmannschaft

RW = maximale Reichweite

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 kommen.

²Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP / Schuss, gefolgt von einem 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 und Mannschaft an. Es gibt auch Harpunen-Varianten. Alle Varianten brauchen eine weitere Person zur Bedienung.

OTTA

Die *Galeerenfresser*

Die mittelgroße Otta *Galeerenfresser* ist das schnellste und bekannteste Schiff der Sturmalken-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 Chorhop 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) **Riemen:** 2x20
Länge: 26,2 Schritt **Breite:** 5,6 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt
Schiffsraum: 53 Quader **Frachtraum:** 25 Quader
Besatzung: 46 M
Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 18 **Härte:** 1
Preis: 3.300 Dukaten
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde
am Wind: 8 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde
Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde
Bewaffnung: keine

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 unbekanntenen Runen bedeckter Drachenkopf. Bemerkenswert ist neben den selbst der Runajasko unbekanntenen 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) **Riemen:** 2x22
Länge: 25 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 1,3 Schritt
Schiffsraum: 130 Quader **Frachtraum:** 44 Quader
Besatzung: 48 M
Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 12 **Härte:** 1
Preis: unbekannt
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde
am Wind: 10 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde
Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

OTTA

Die *Wogenzorn*

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

Takelage: I (R1)

Riemen: 2x30

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

Schiffsraum: 150 Quader **Frachtraum:** 50 Quader

Besatzung: 70 M

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Preis: 9.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde

am Wind: 10 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

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)

Riemen: 2x14

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

Schiffsraum: 14 Quader **Frachtraum:** 10 Quader

Besatzung: 30 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

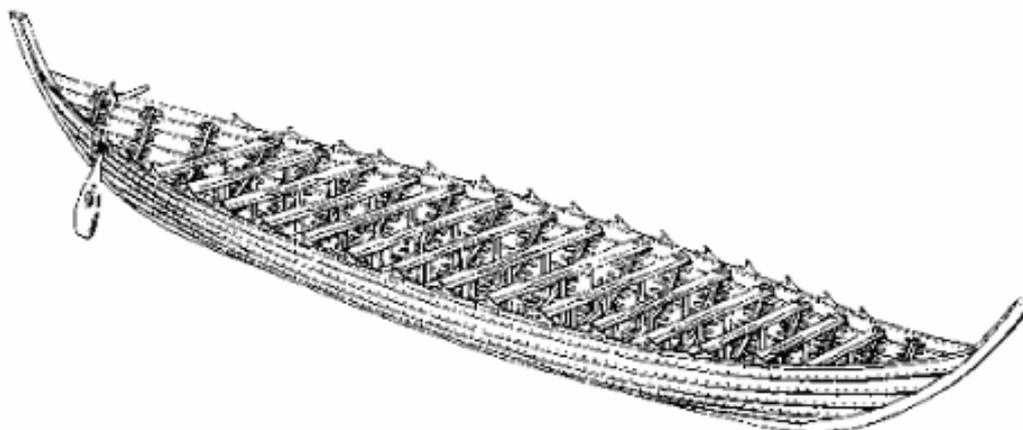
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 23 Meilen/Stunde

am Wind: 9 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



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 Askirdottir und ihr Schiff *Schneegans* in einen schweren Sturm, der ihr leckgeschlagenes Schiff an die Küste einer unbekanntenen 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, befehligt 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)

Riemen: 2x32

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

Schiffsraum: 150 Quader **Frachtraum:** 52 Quader

Besatzung: 70 M

Beweglichkeit: sehr Hoch

Struktur: 18 **Härte:** 2

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde

am Wind: 10 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde

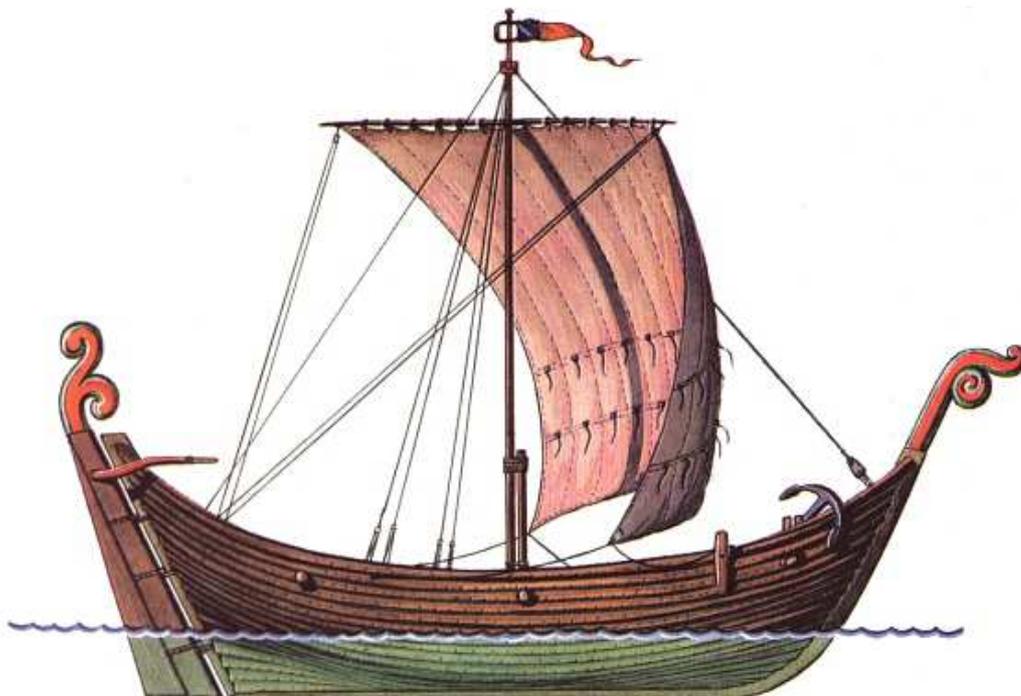
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal



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) **Riemen:** 2x10
Länge: 24 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt
Schiffsraum: 54 Quader **Frachtraum:** 36 Quader
Besatzung: 24 M
Beweglichkeit: Hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1
Preis: ca. 1.500 Dukaten
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 19 Meilen/Stunde
am Wind: 8 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde
Bewaffnung: keine



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

Takelage: II (R1, H1) **Riemen:** 2x20
Länge: 28 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt
Schiffsraum: 112 Quader **Frachtraum:** 75 Quader
Besatzung: 70 M
Beweglichkeit: Hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1
Preis: ca. 1.500 Dukaten
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde
am Wind: 7 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde
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)

Riemen: 2x3

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

Schiffsraum: 66 Quader

Frachtraum: 44 Quader

Besatzung: 15 M

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

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 Schiffbauerin in Olport niedergelassen hat. Inzwischen verfügt die Familie Torbensson über ein zweites Schiff, einen Vidsandr namens *Seemöwe*.

Takelage: I (R1)

Riemen: 2x2

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

Schiffsraum: 40 Quader

Frachtraum: 30 Quader

Besatzung: 10 M

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.300 Dukaten

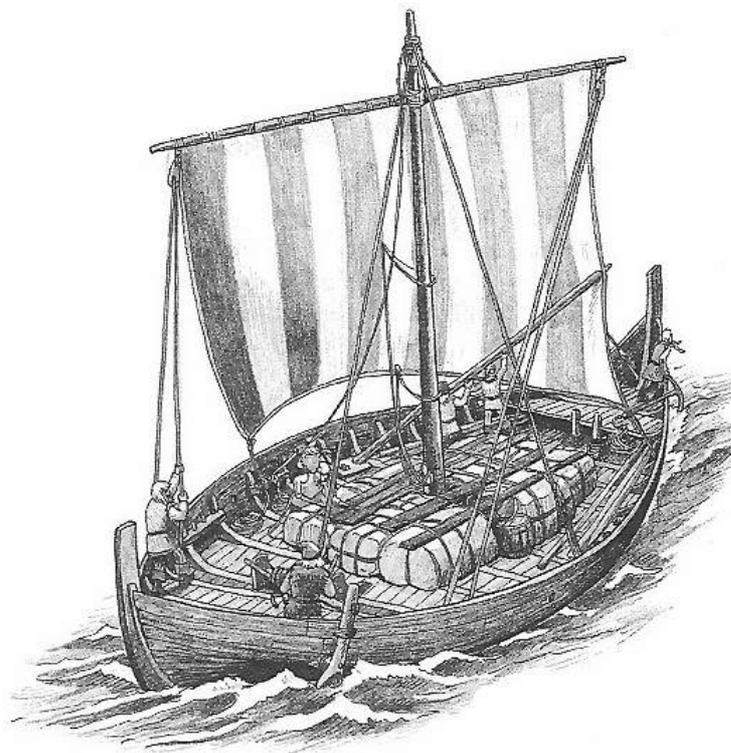
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 66 Quader **Frachtraum:** 44 Quader

Besatzung: 15 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 4.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



VIDSANDR/BYRDINGR

Die *Steenwarpr*

Die *Steenwarpr* ist ein großer, moderner Vidsandr. Es dient den Thorwalern als Geschützschißschiff. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden sind auf der Achtern, 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)

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

Schiffsraum: 180 Quader **Frachtraum:** 120 Quader

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

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

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)

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

Schiffsraum: 70 Quader **Frachtraum:** 47 Quader

Besatzung: 30 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 5.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 Hornissen

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 Anergaster 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 rot-weißen 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)

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

Schiffsraum: 348 Quader

Frachtraum: 232 Quader

Besatzung: 125 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 1

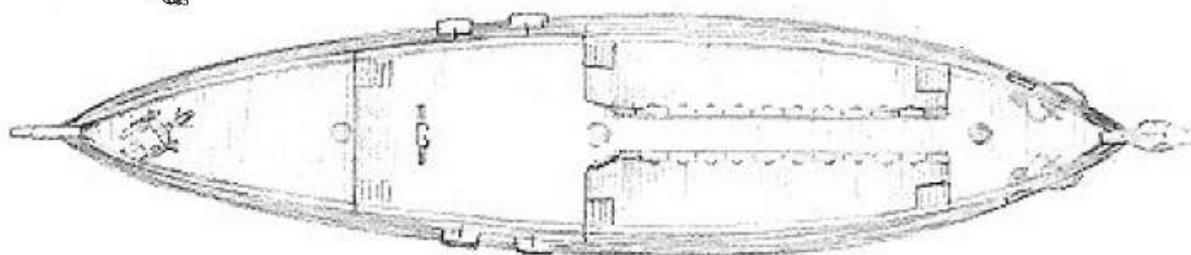
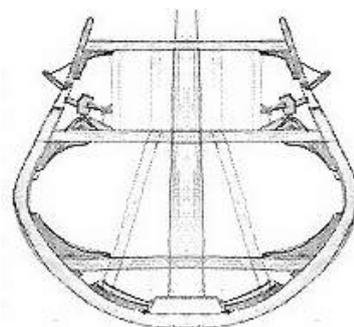
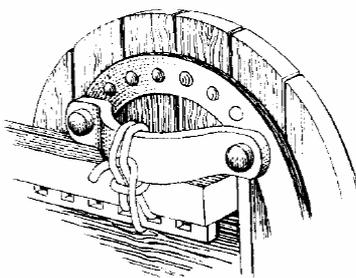
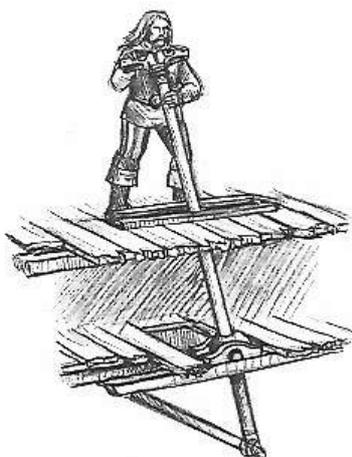
Preis: ca. 30.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

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

Schiffsraum: 257 Quader **Frachtraum:** 170 Quader

Besatzung: 40 M + 120 S/G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

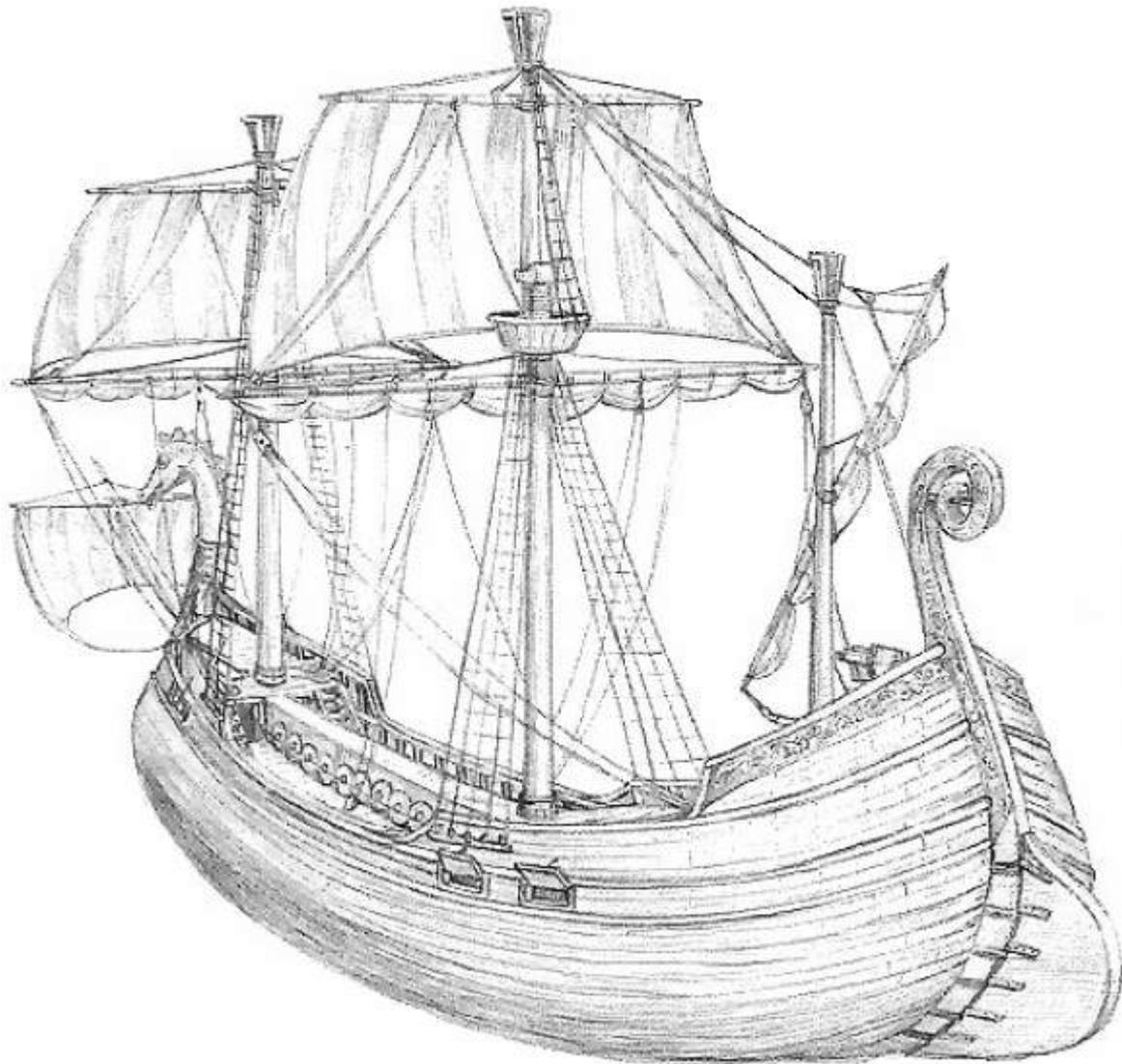
Preis: ca. 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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



HAIJÄGER

Die *Sturm*vogel

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 *Sturm*vogel noch das klassische Ruder mit langer, geschwungener Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfisches.

Allem Seemannsgarn zum Trotz ist die *Sturm*vogel 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)

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

Schiffsraum: 302 Quader **Frachtraum:** 160 Quader

Besatzung: 70 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

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)

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

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

Besatzung: 10 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: 650 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Hornisse achteraus

FISCHEREIBOOT: HORASISCHER KUTTER

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)

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

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

Besatzung: 6 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

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

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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)

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

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

Besatzung: 10 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: ca. 1000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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, S1)

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

Schiffsraum: 24 Quader **Frachtraum:** 14 Quader

Besatzung: 9 M

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 8 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze mittschiffs



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)

Riemen: 4x20

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

Schiffsraum: 55 Quader **Frachtraum:** 14 Quader

Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 25 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 Hornisse

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 Fischeschwanz. 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)

Riemen: 4x15

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

Schiffsraum: 35 Quader **Frachtraum:** 10 Quader

Besatzung: 14 M + 60 R

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Hornisse (Bug)

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 thorswalsche 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)

Riemen: 4x20

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

Schiffsraum: 55 Quader **Frachtraum:** 14 Quader

Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 25 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

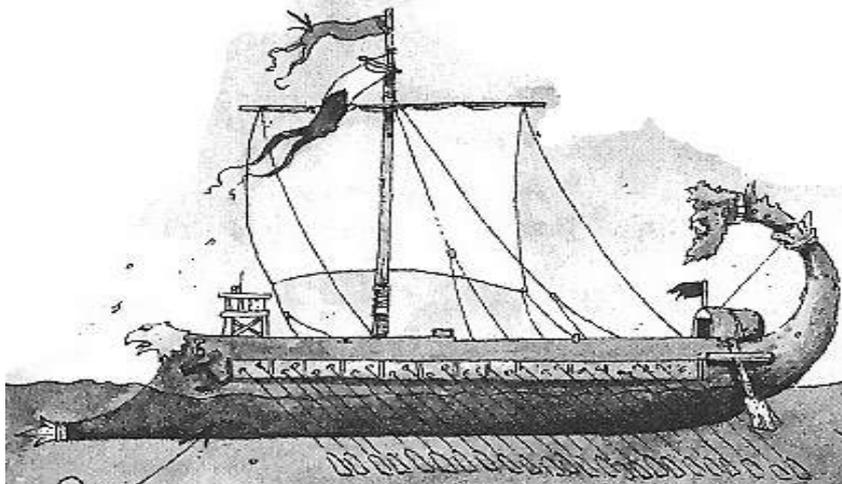
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Rotze voraus



DROMONE

Die *Boronsichel*

Die *Boronsichel* zählt zu den modernsten alananischen Dromonen und bildet mit ihren Schwesternschiffen den Kern der Schwarzen Armada. Das Schiff steht unter dem Kommando der jungen Kapitänin Avessandra 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)

Riemen: 4x20

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

Schiffsraum: 88 Quader **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 28 M + 80 R + 30 G + 30 S

Beweglichkeit: Hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde]

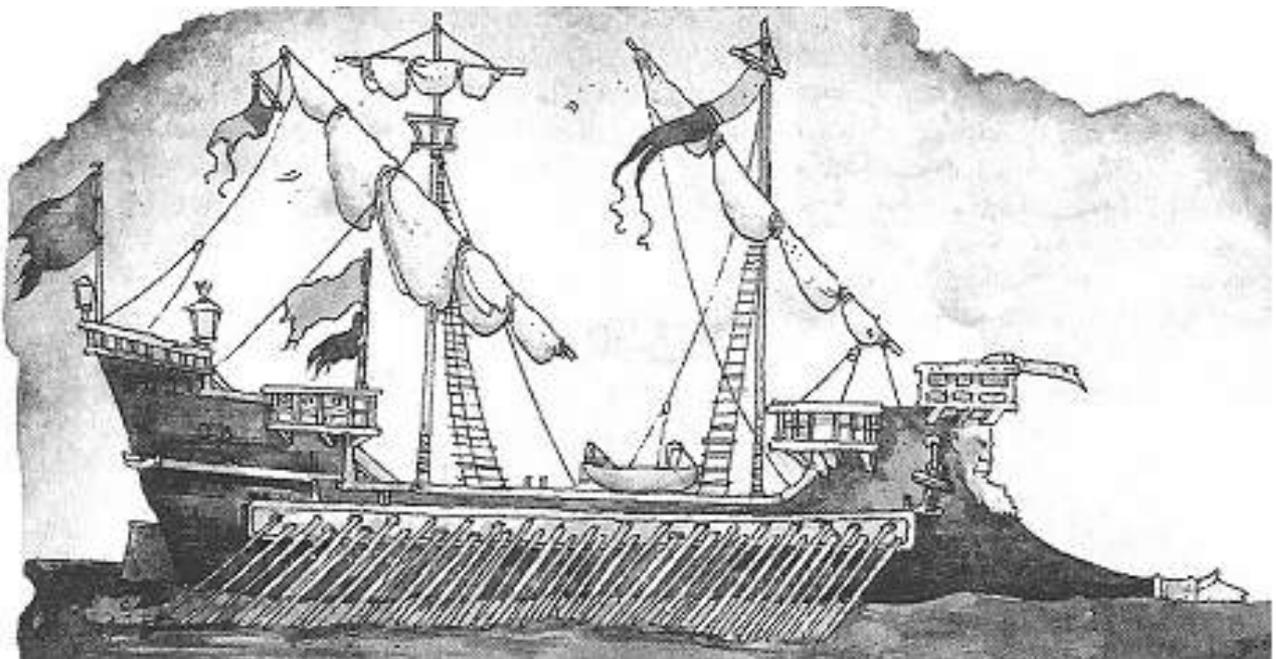
mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 10 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 24 Meilen/Stunde

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



TRIREME

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 Triremen 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 **Riemen:** 6 x 25

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

Schiffsraum: 136 Quader **Frachtraum:** 24 Quader

Besatzung: 24 M + 150 R + 54 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 22.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde

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

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 ReichsgröÙadmiral 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 **Riemen:** 6 x 26

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

Schiffsraum: 131 Quader

Frachtraum: 31 Quader

Besatzung: 22 M + 156 R + 35 G + 90 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

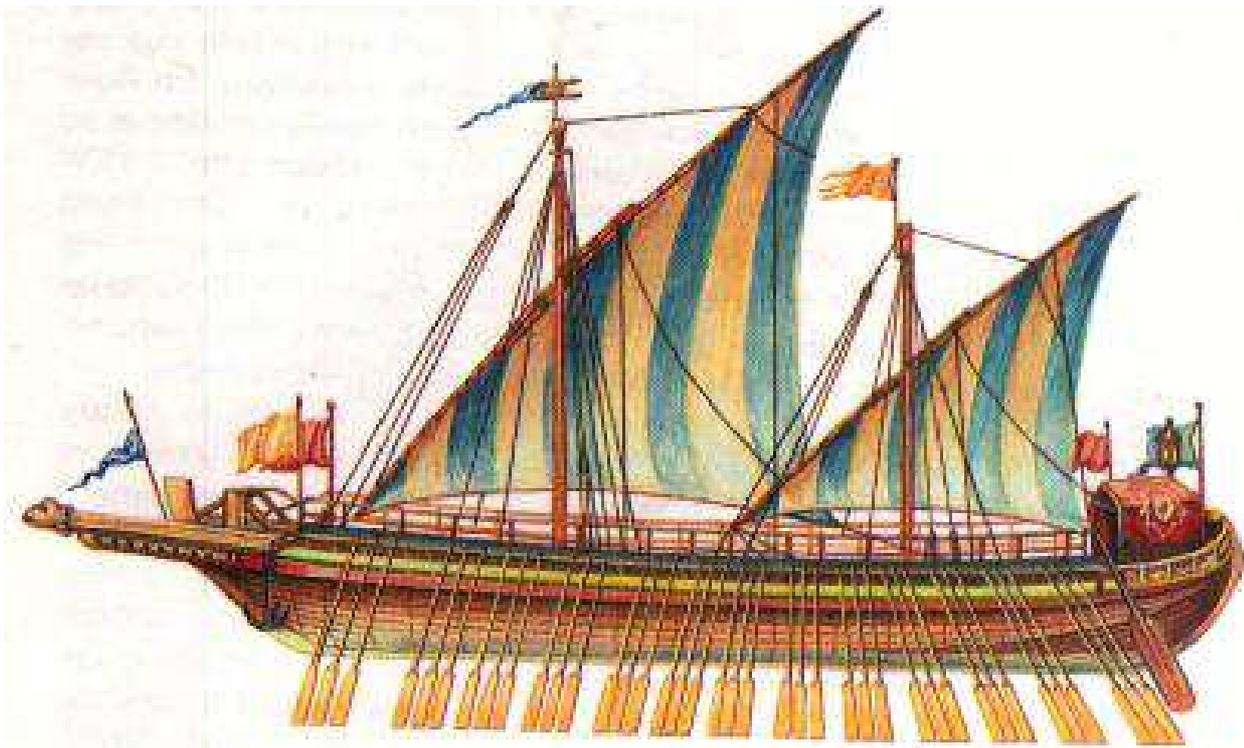
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

gerudert (Rammen): 22 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen voraus (Bug), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 1 schwerer Aal achteraus (Heck), 6 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 großenwahnsinniges 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-Geweihnte 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 *Golgar*, zurück.

Takelage: I (R1, S1)

Riemen: 6x33x3

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

Schiffsraum: 705 Quader **Frachtraum:** 148 Quader

Besatzung: 20 M + 594 R + 65 G + 100 S

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

Preis: ca. 90.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde

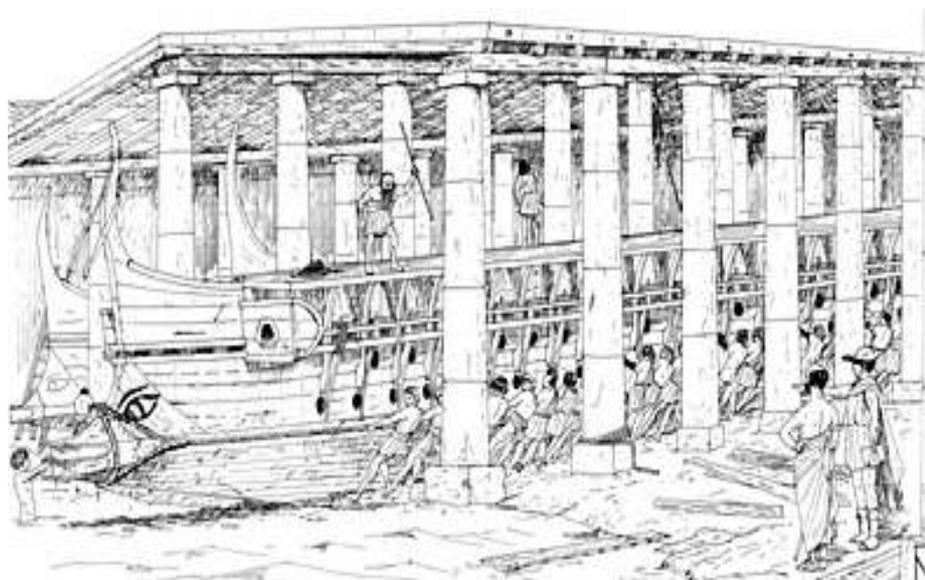
mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde

am Wind: 0 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde

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)

Riemen: 6x24 [144]

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

Schiffsraum: 156 Quader

Frachtraum: 31 Quader

Besatzung: 30 M + 144 R + 45 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

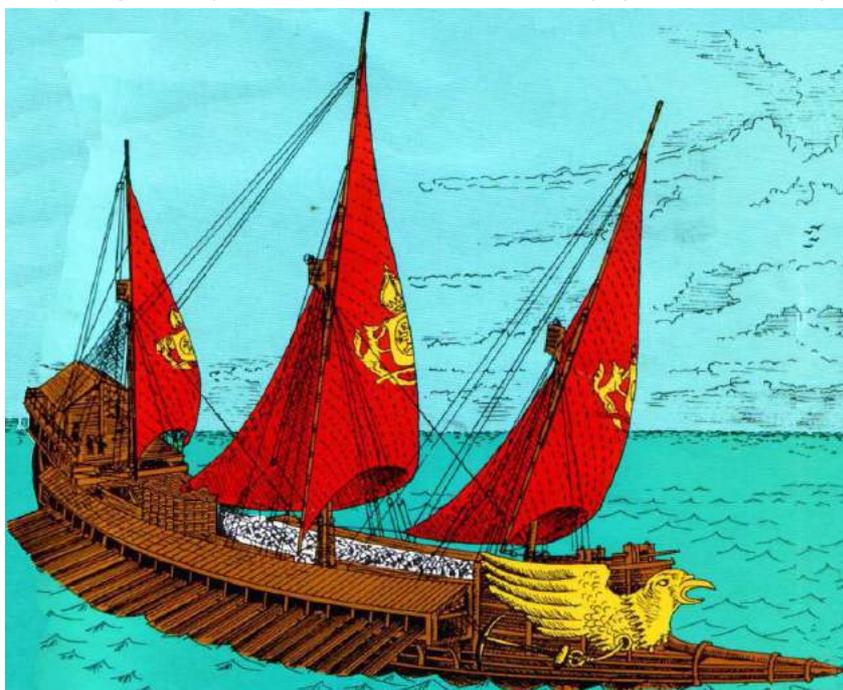
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

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'Sphereios 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) **Riemen:** 6x32 [192]

Länge: 48,8 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 305 Quader **Frachtraum:** 102 Quader

Besatzung: 40 M + 200 R + 120 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

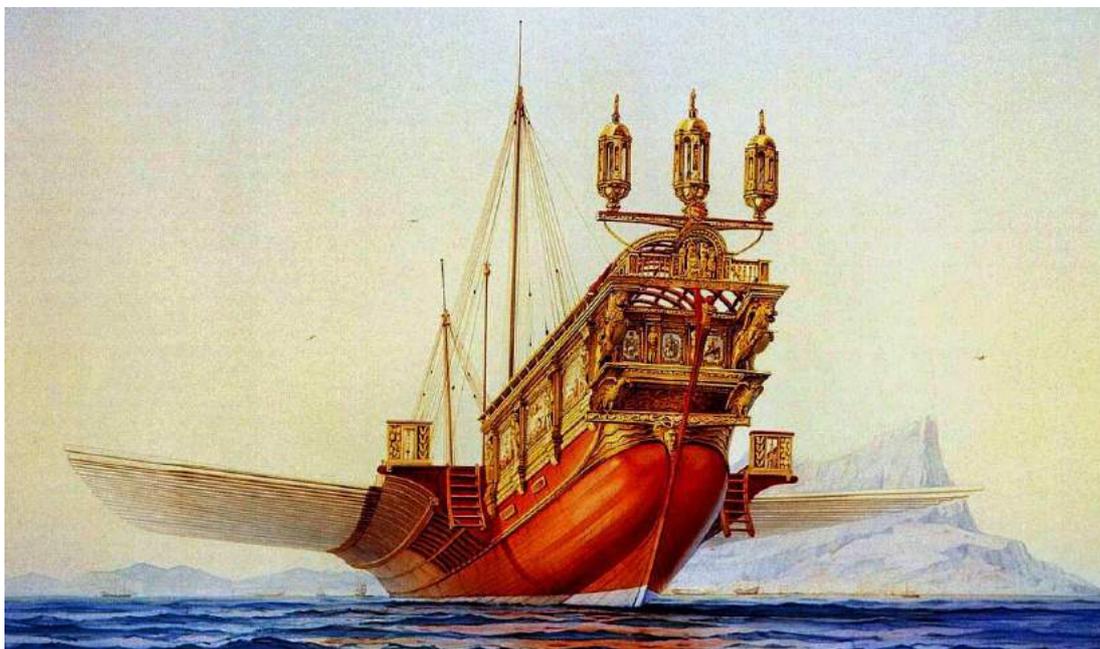
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

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)



SCHIVONE

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)

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

Schiffsraum: 415 Quader **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 100 M + 16 G + 10 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 1

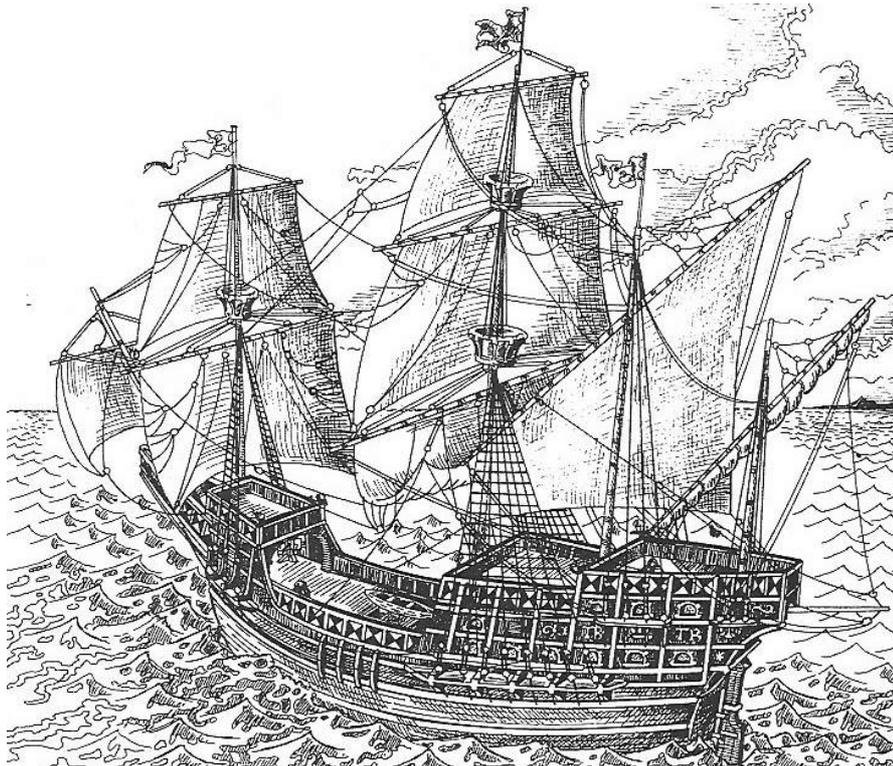
Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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



SCHIVONE

Die Admiral von Seweritz

Die *Admiral von Seweritz* ist eine typisch bornländische Schivone: schnell, wendig und relativ preiswert im Bau. Sie ist eine der ersten Schivonen, 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 Raumspace 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.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1)

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

Schiffsraum: 262 Quader **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 60 M + 70 G + 35 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

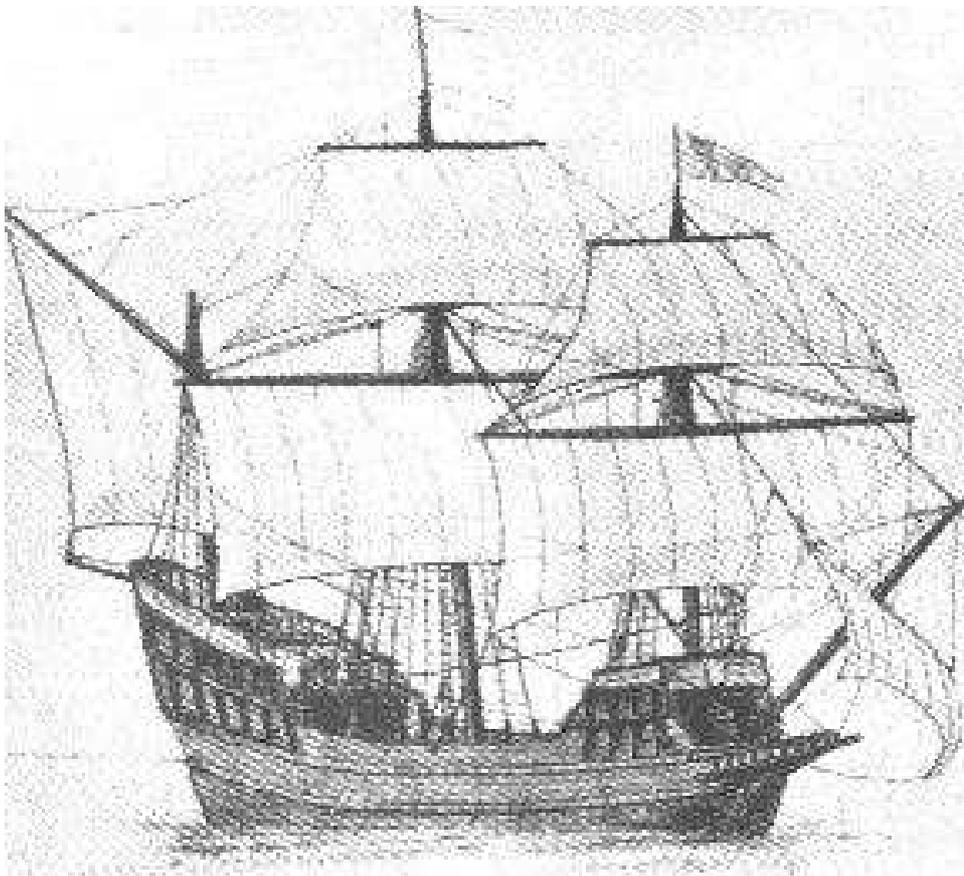
Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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



SCHIVONE

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)

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

Schiffsraum: 665 Quader **Frachtraum:** 494 Quader

Besatzung: 112 M + 28 G + 35 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

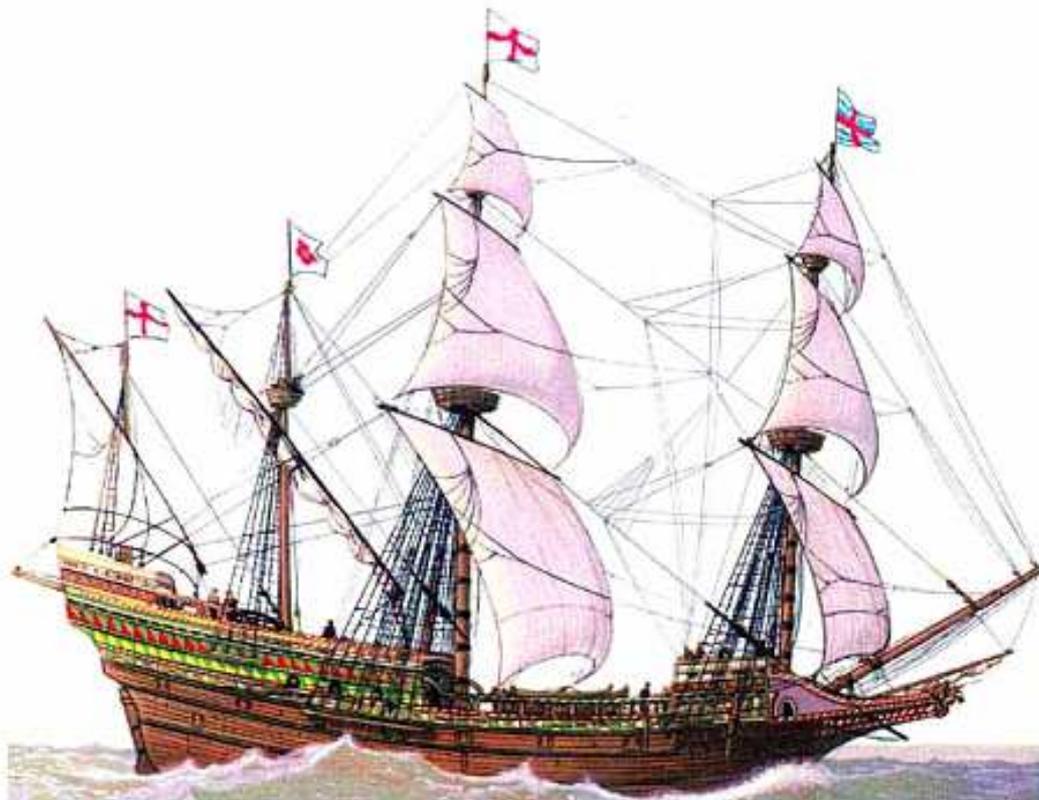
Preis: ca. 40.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 716 Quader **Frachtraum:** 477 Quader

Besatzung: ca. 150 M + 150 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 80.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

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

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)

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

Schiffsraum: 267 Quader **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 56 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

SCHIVONE

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 Schivone 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 abzujagen. Andererseits ist der Freibeuter bei der Piratenjagd wesentlich erfolgreicher als ihr vorheriger Kapitän - und das obwohl er die Bewaffnung der Schivone 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 Antrieb 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)

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

Schiffsraum: 262 Quader **Frachtraum:** 184 Quader

Besatzung: 56 M + 30 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

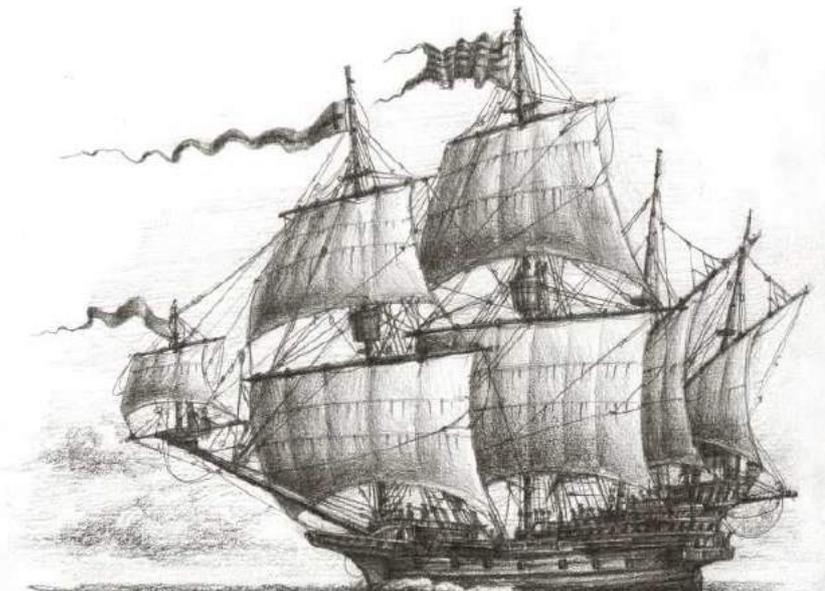
Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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



SCHIVONE

Die Wappen von Ouvenmas

Die *Wappen von Ouvenmas* ist ein stolzer Dreimast-Segler mit weißen Seglern, der die Flagge Stoerrebrandts 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)

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

Schiffsraum: 242 Quader **Frachtraum:** 161 Quader

Besatzung: 62 M + 56 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

Die Sikram

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)

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

Schiffsraum: 267 Quader **Frachtraum:** 174 Quader

Besatzung: 48 M + 56 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

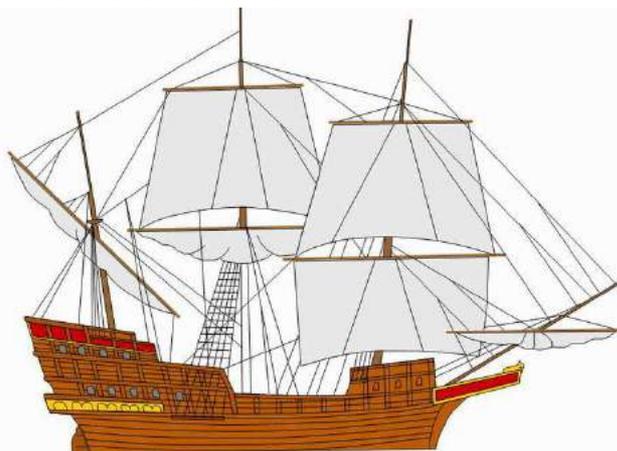
Preis: ca. 4.200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 280 Quader **Frachtraum:** 187 Quader

Besatzung: 58 M + 40G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

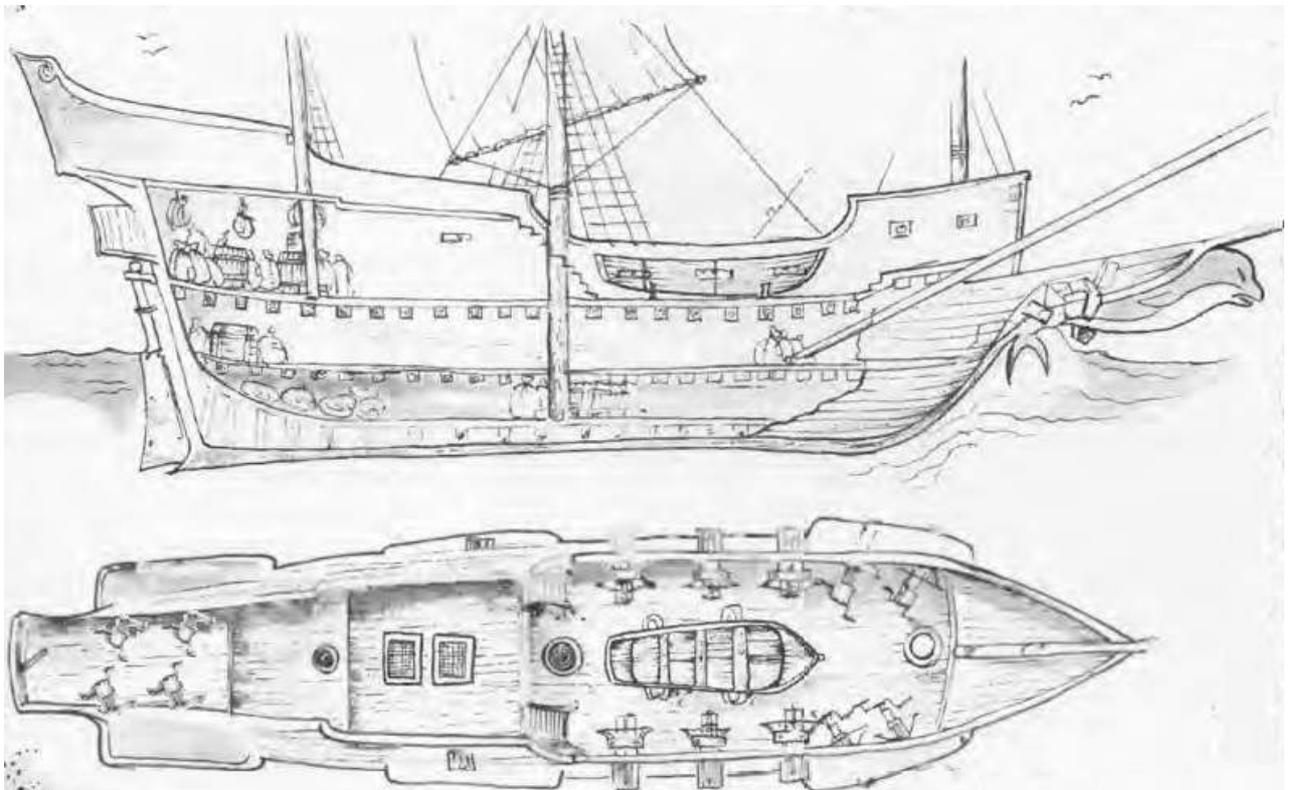
Preis: ca. 18.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

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

Schiffsraum: 830 Quader **Frachtraum:** 550 Quader

Besatzung: 135 M + 135 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 90.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

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

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

Schiffsraum: 780 Quader **Frachtraum:** 520 Quader

Besatzung: 120 M + 50 G + 25 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 60.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (je 4 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)

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

Schiffsraum: 286 Quader **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: 70 M + 80 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

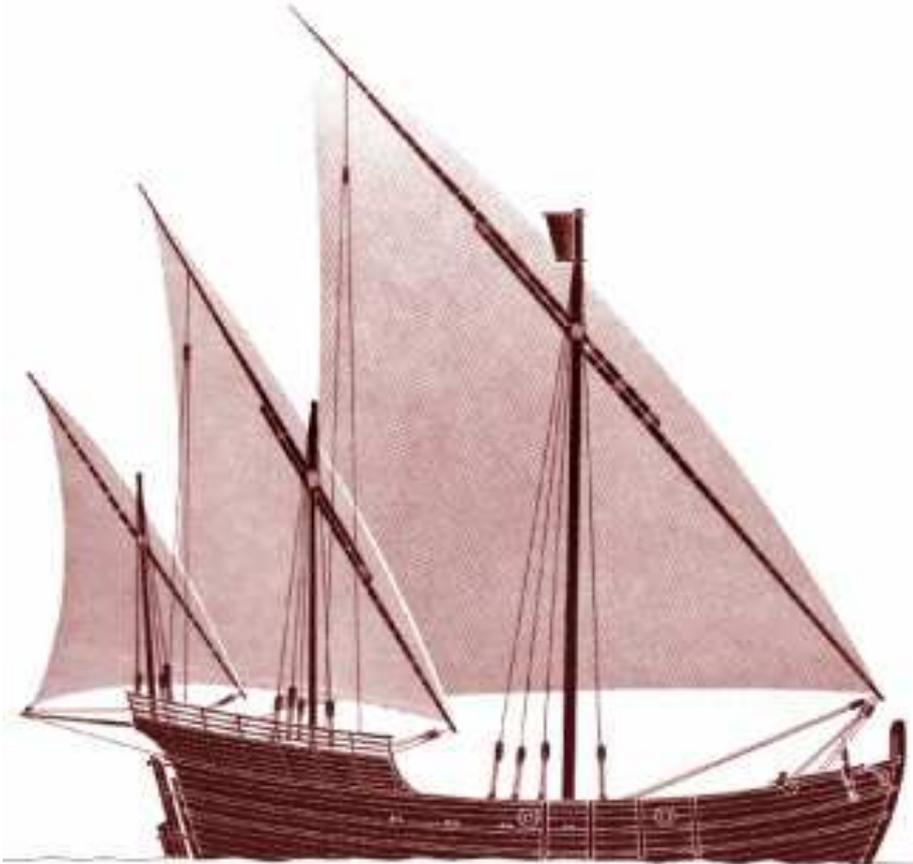
Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

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

Schiffsraum: 280 Quader **Frachtraum:** 185 Quader

Besatzung: 72 M + 40 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

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

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)

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

Schiffsraum: 305 Quader **Frachtraum:** 215 Quader

Besatzung: 67 M + 25 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 29.800 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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

THALUKKE

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)

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

Schiffsraum: 82 Quader **Frachtraum:** 49 Quader

Besatzung: 52 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

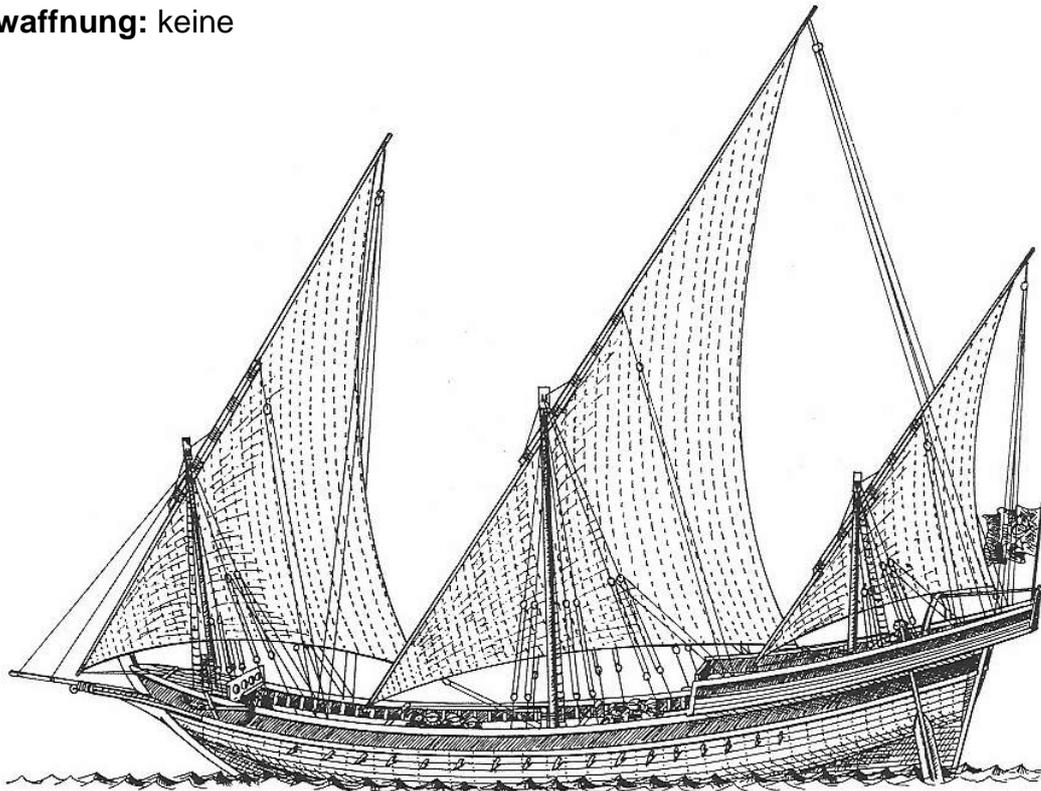
Preis: 6.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 34 Quader **Frachtraum:** 21 Quader

Besatzung: 14 M + 4 G

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze im Bug

Die *Djahjan*

Die *Djahjan* besitzt drei ausgebleichte Havenasegel, ist 24 Schritt lang und 5 Schritt breit. Das schlanke Schiff mit schmalen 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)

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

Schiffsraum: 81 Quader **Frachtraum:** 52 Quader

Besatzung: 36 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

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)

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

Schiffsraum: 50 Quader **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 48 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 3.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (Bug)

THALUKKE

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)

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

Schiffsraum: 35 Quader **Frachtraum:** 25 Quader

Besatzung: 14 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

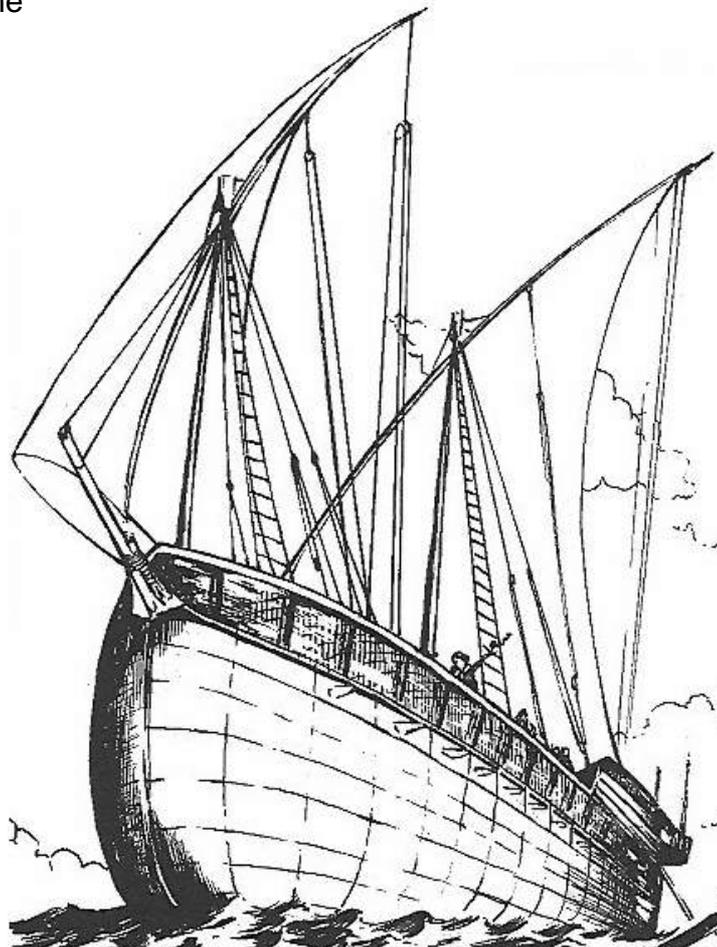
Preis: ca. 2.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

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 manch 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)

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

Schiffsraum: 88 Quader **Frachtraum:** 60 Quader

Besatzung: 22 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.300 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

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)

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

Schiffsraum: 82 Quader **Frachtraum:** 49 Quader

Besatzung: 50 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen, 2 leichte Rotzen

THALUKKE

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)

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

Schiffsraum: 83 Quader **Frachtraum:** 53 Quader

Besatzung: 40 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen, 1 leichte Rotze



POTTE

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)

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

Schiffsraum: 160 Quader **Frachtraum:** 105 Quader

Besatzung: 16 M

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 336 Quader **Frachtraum:** 269 Quader

Besatzung: 28 M

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 12 **Härte:** 0

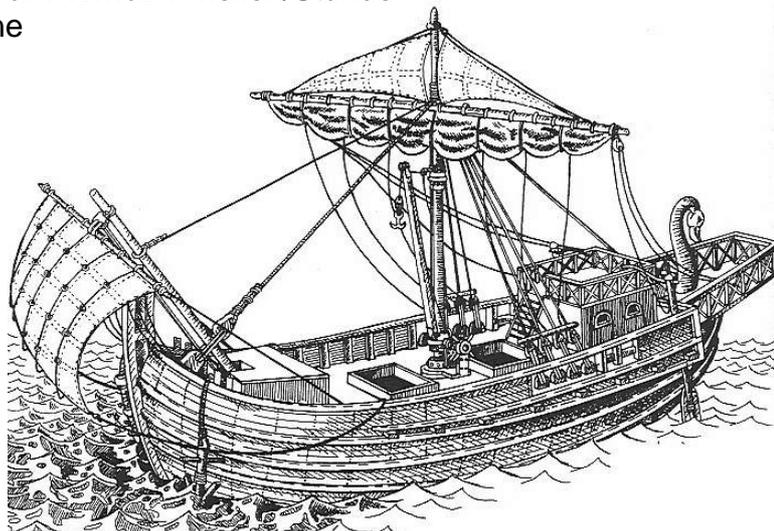
Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



KOGGE

Die *Dicke Marie*

Die Dicke Marie ist eine Kogge havenischer Bauart mit drei Masten. Sie ist hervorragend geeignet für den Transport von Gütern und Personen. Bis auf die größeren Trutzen, der besseren Bewaffnung, der schieren Größe und den drei Masten, handelt es sich bei diesem Schiff um eine typische Kogge mit steilem Achter- und stark gekrümmten Vordersteven.

Takelage: III (R1, R1, H1)

Länge: 34,1 Schritt **Breite:** 11 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 450 Quader **Frachtraum:** 300 Quader

Besatzung: 45 M

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 27.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus, 3 Hornissen

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)

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

Schiffsraum: 195 Quader **Frachtraum:** 132 Quader

Besatzung: 34 M + 5 G

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 11.700 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus

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)

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

Schiffsraum: 254 Quader **Frachtraum:** 168 Quader

Besatzung: 30 M + 26 G

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 16 **Härte:** 1

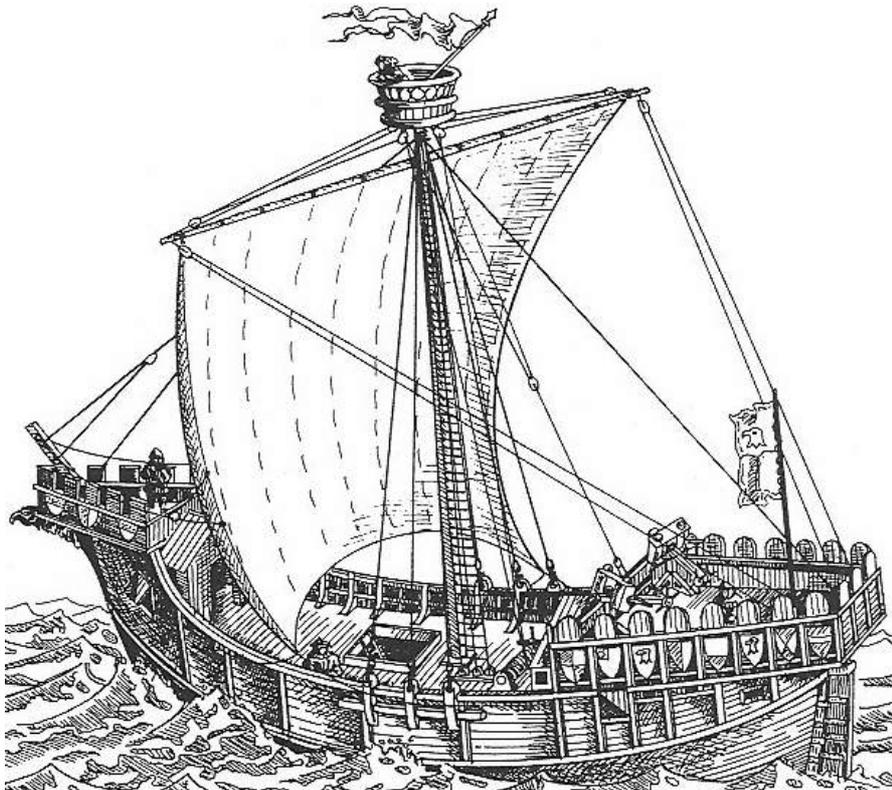
Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen, 2 leichte Aale



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)

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

Schiffsraum: 223 Quader **Frachtraum:** 144 Quader

Besatzung: 32 M

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 15 **Härte:** 1

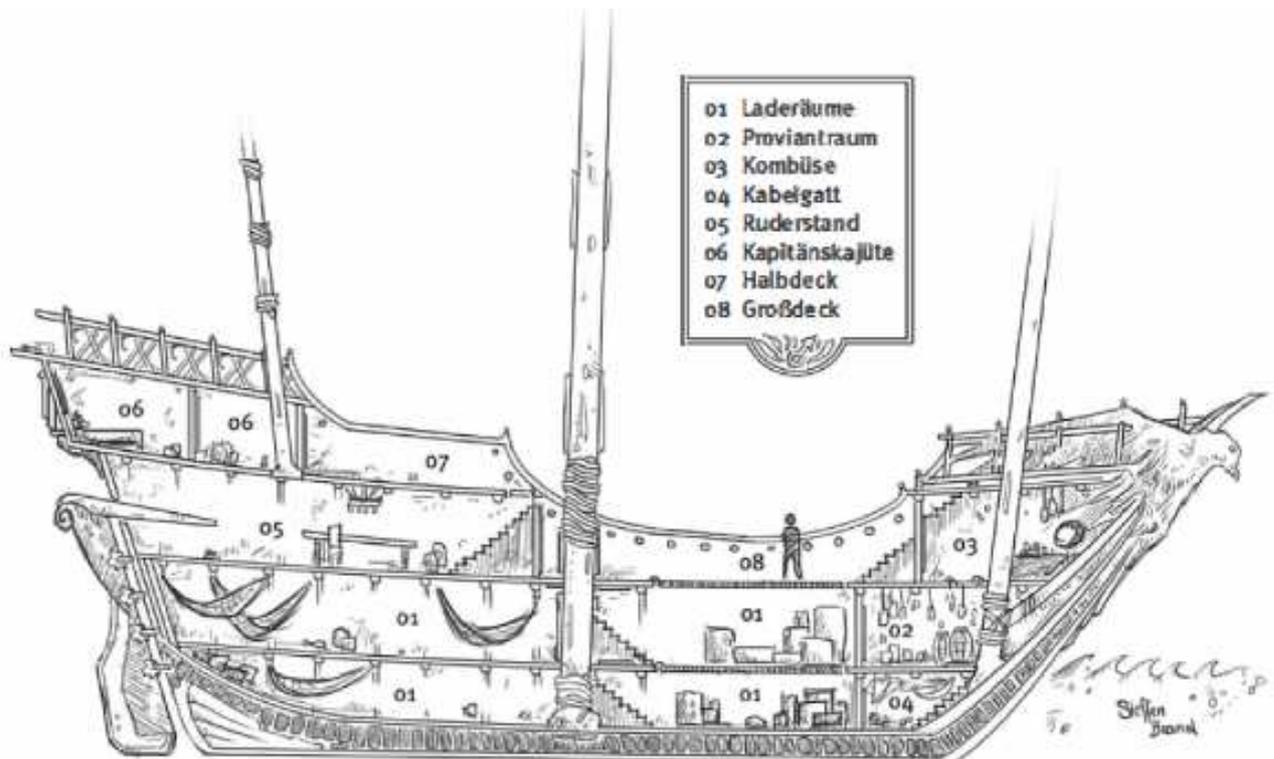
Preis: ca. 14.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meile/Stunde

Bewaffnung: keine



ZEDRAKKE

Die Hure von Brabak

Die *Hure von Brabak* ist eine doppelwandige tulamidische Zedrakke mit zwei Masten, ein kielloses 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)

Länge: 18 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader **Frachtraum:** 80 Quader

Besatzung: 30 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Hornisse

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)

Länge: 45,8 Schritt **Breite:** 8,7 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 378 Quader **Frachtraum:** 256 Quader

Besatzung: 88 M + 24 G + 15 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 10 Hornissen

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)

Länge: 40 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 340 Quader **Frachtraum:** 227 Quader

Besatzung: 74 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 17.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

ZEDRAKKE

Die Zedrakke **Diamant** des Ruban ihn Dhachmani 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)

Länge: 43,4 Schritt **Breite:** 6,7 Schritt **Tiefgang:** 2,9 Schritt

Schiffsraum: 365 Quader **Frachtraum:** 255 Quader

Besatzung: 82 M + 10 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 19.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

ZEDRAKKE

Die *Schwarzer Stier*

Als echter tulamidischer Potentat besaß Fürst Ras Kasan von Thalusa ein Flaggschiff 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)

Länge: 52,8 Schritt **Breite:** 8,8 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 495 Quader **Frachtraum:** 347 Quader

Besatzung: 100 M + 20 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 16 **Härte:** 1

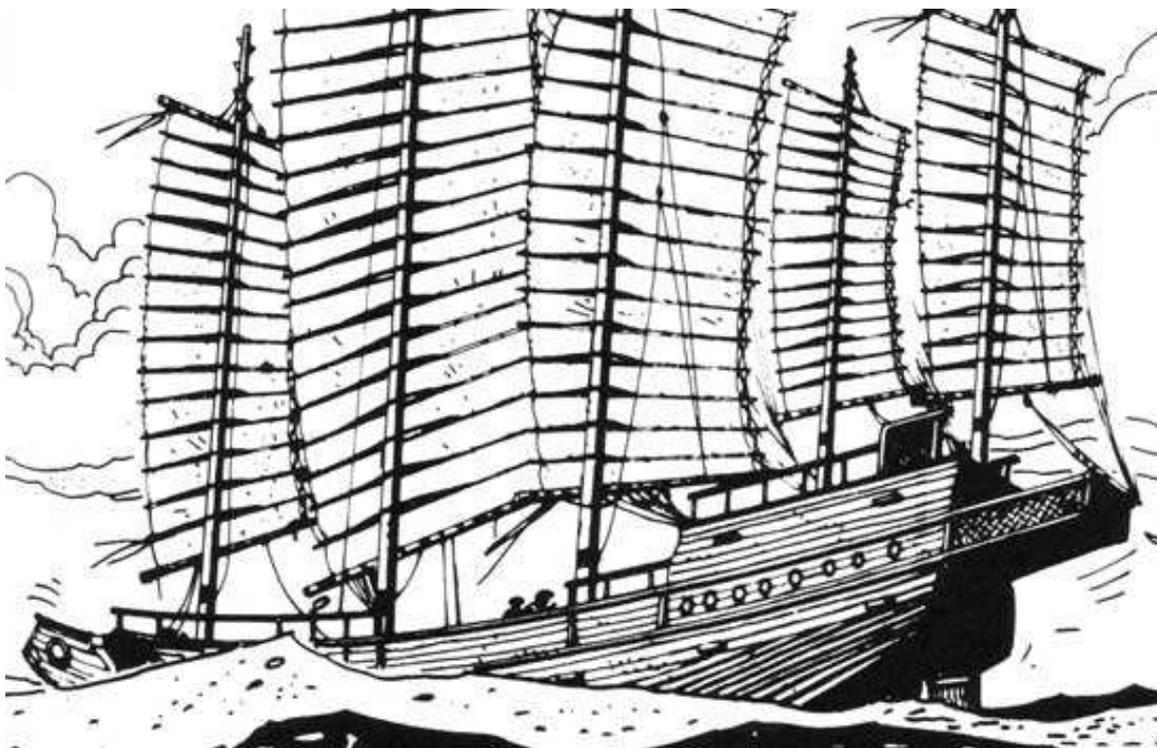
Preis: ca. 35.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Aale (Bug und Heck), 6 Hornissen



ZEDRAKKE

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)

Länge: 36,4 Schritt **Breite:** 6,9 Schritt **Tiefgang:** 2,2 Schritt

Schiffsraum: 172 Quader

Frachtraum: 118 Quader

Besatzung: 28 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

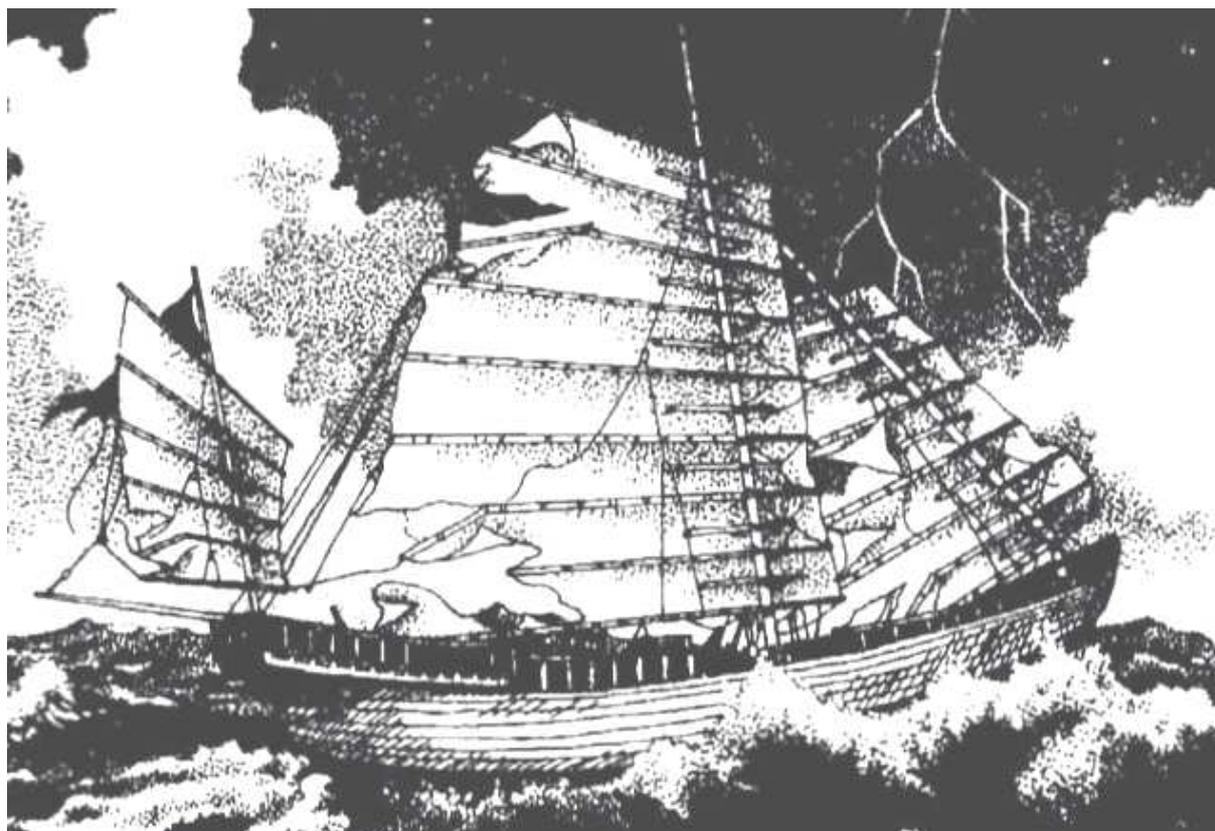
Preis: ca. 8.800 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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



ZEDRAKKE

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 alafanischen Adamanten-Konvoi beteiligt.

Takelege: IV (Z1, Z1, Z1, Z1)

Länge: 40,0 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 350 Quader **Frachtraum:** 240 Quader

Besatzung: 67 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 17.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

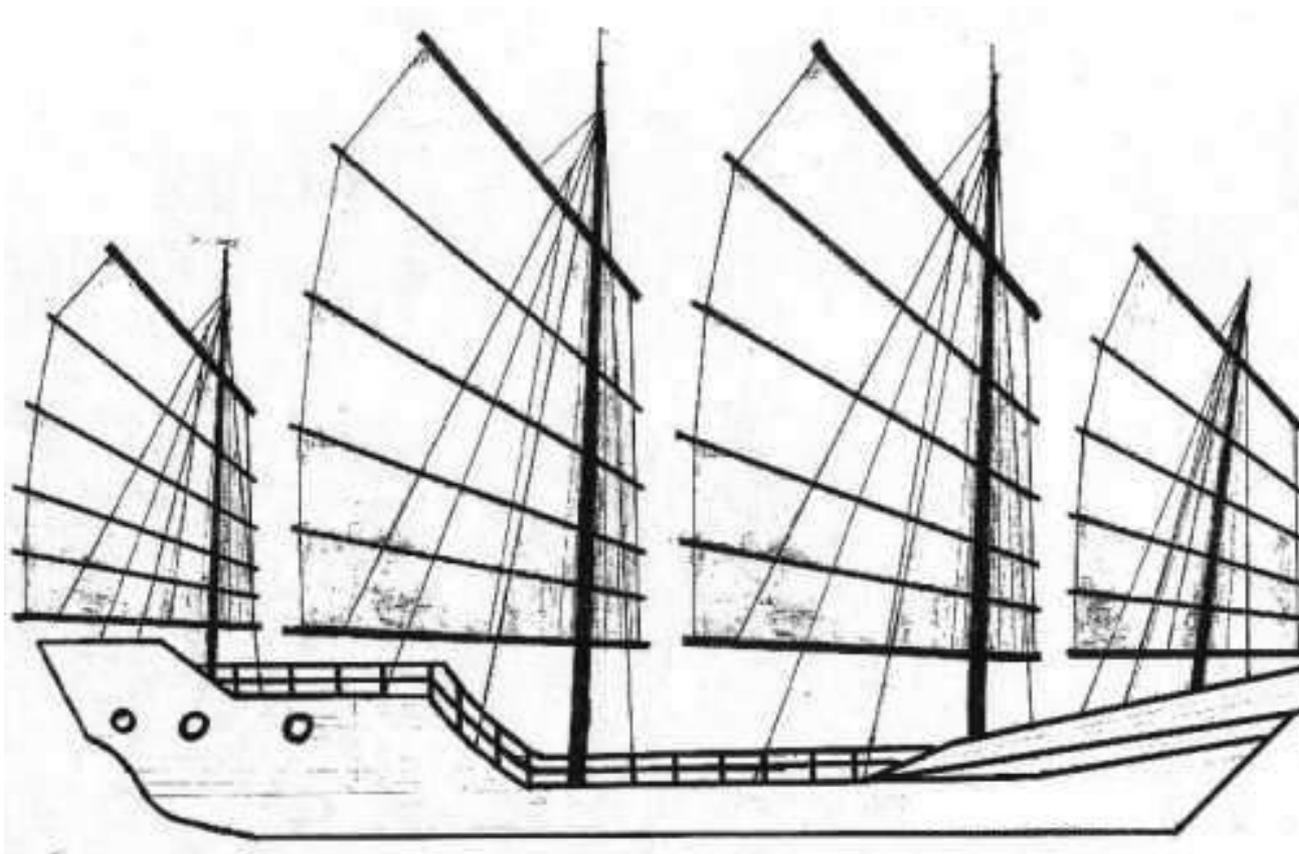
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen



LORCHA

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)

Länge: 30 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 165 Quader **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 40 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur 17 Härte:** 1

Preis: ca. 8.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze (schwenkbar), 2 leichte Rotzen (Bug und Heck)

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 Tulamida 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)

Länge: 29,5 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader **Frachtraum:** 85 Quader

Besatzung: 35 M + 30 G

Beweglichkeit: mittel **Struktur: 17 Härte:** 1

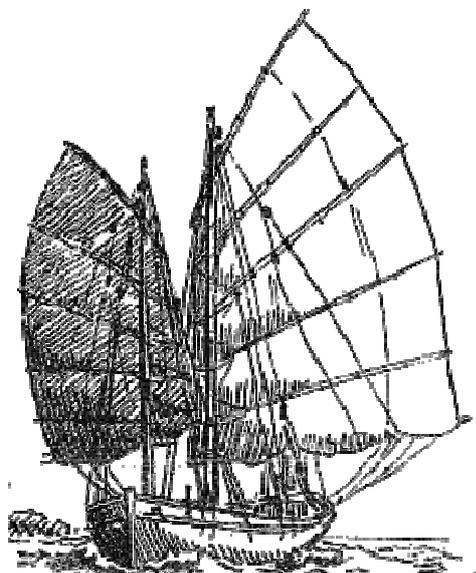
Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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



LORCHA

Die *Asboran*

Die *Asboran* ist eine große Lorcha 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)

Länge: 32,5 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 230 Quader **Frachtraum:** 154 Quader

Besatzung: 64 M + 46 G

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 leichte Rotzen (3 pro Breitseite), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 4 Hornissen



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)

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

Schiffsraum: 400 Quader **Frachtraum:** 230 Quader

Besatzung: 78 M + 92 G + 16 S

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

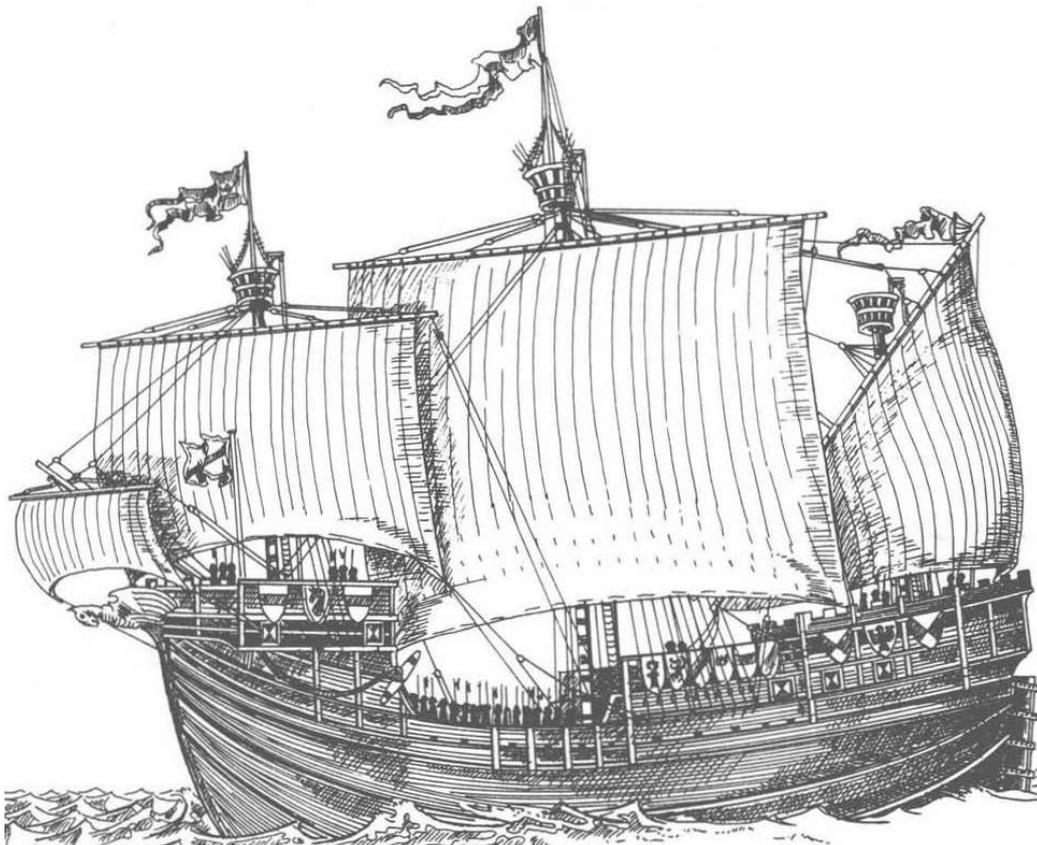
Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

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 *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)

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

Schiffsraum: 1070 Quader **Frachtraum:** 630 Quader

Besatzung: 166 M + 152 G + 100 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 15 **Härte:** 1

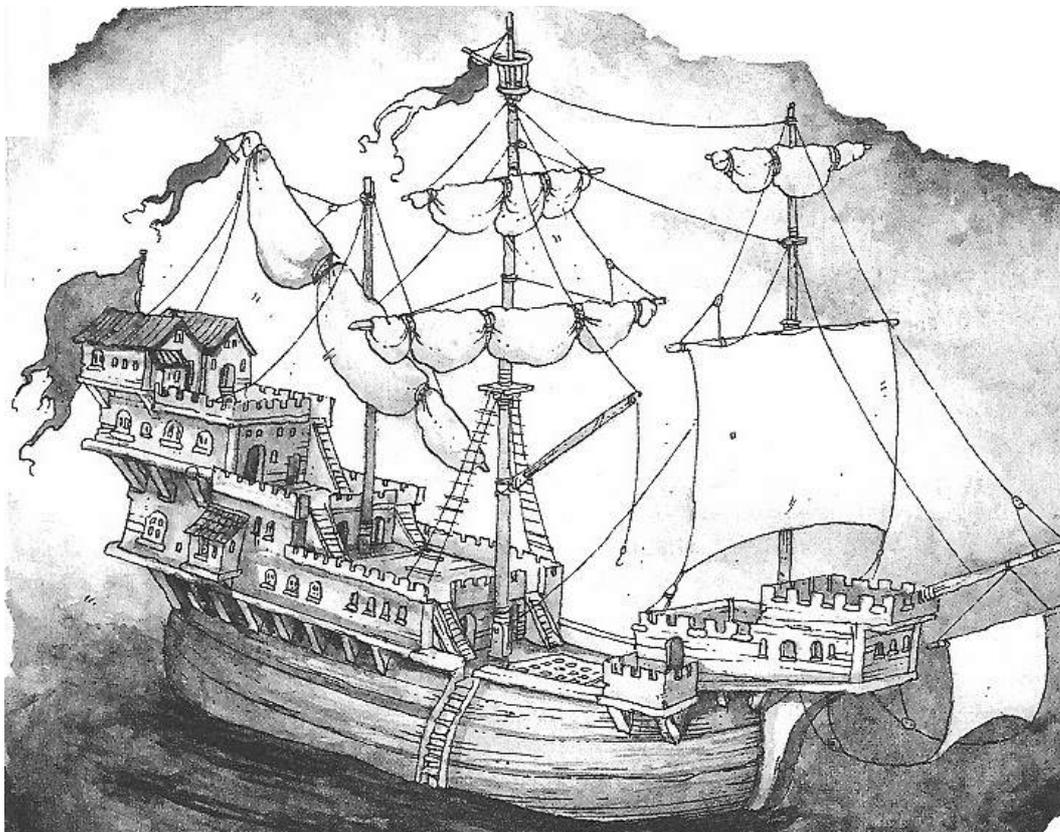
Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

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)

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

Schiffsraum: 1070 Quader **Frachtraum:** 630 Quader

Besatzung: 120 M + 60 G + 40S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 14 **Härte:** 1

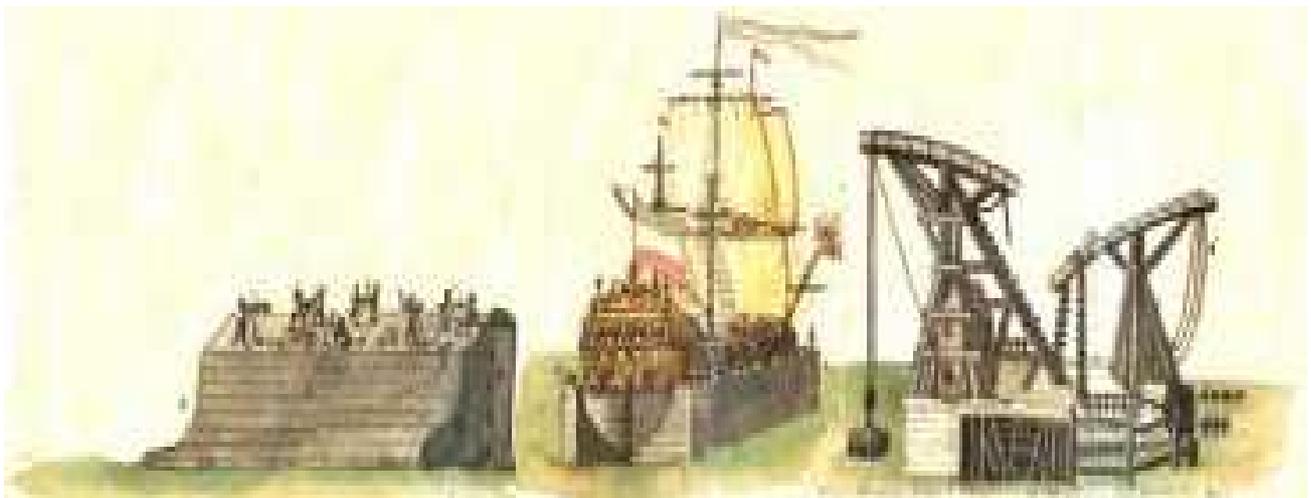
Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

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



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 Schiffsbauemeister 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 Aufbauenauslegung 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 horasischen Heimatflotte. Sie wird insbesondere zur Abwehr von thorswalschen Piraten eingesetzt und verfügt daher über einen Bordmagier aus Bethana.

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1)

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

Schiffsraum: 755 Quader

Frachtraum: 504 Quader

Besatzung: 124 M + 102 G + 60 S

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 17 **Härte:** 1

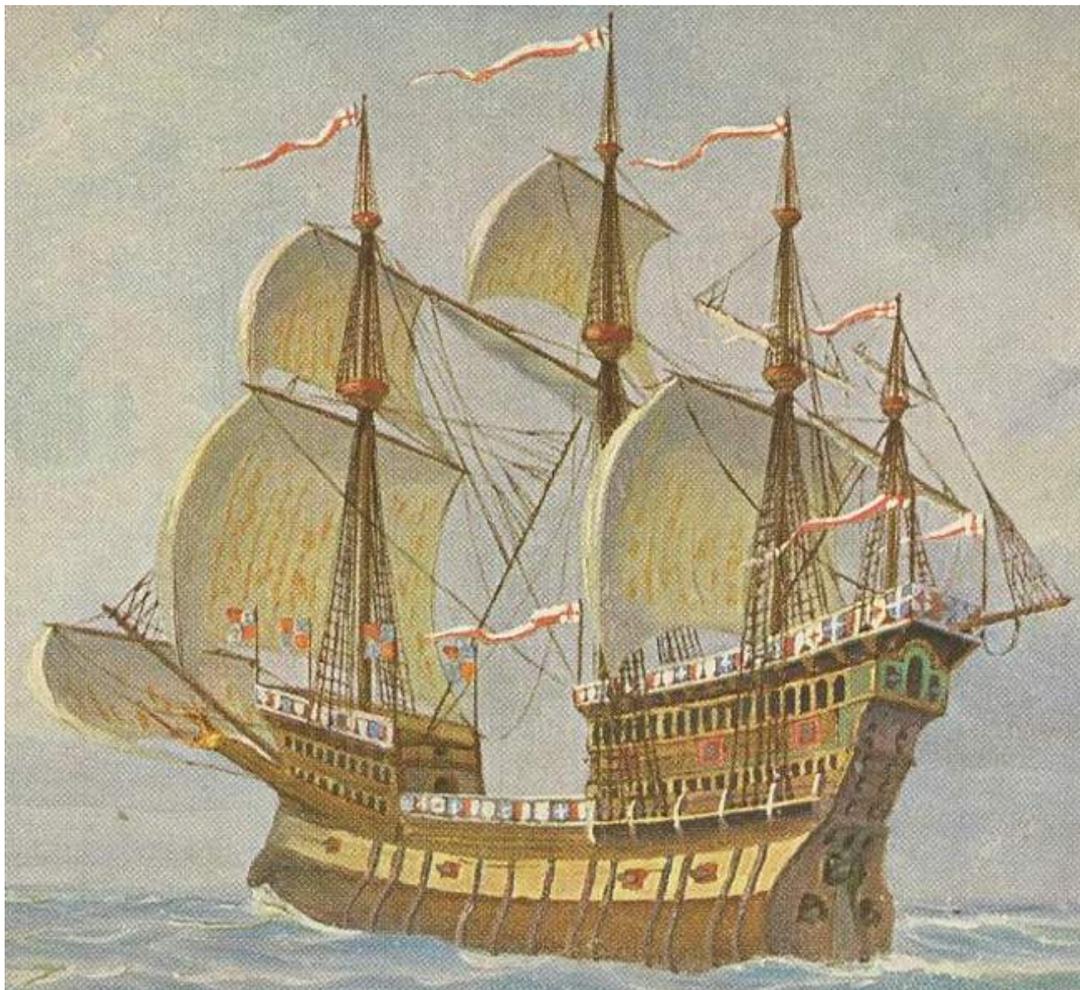
Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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



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)

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

Schiffsraum: 808 Quader

Frachtraum: 520 Quader

Besatzung: 118 M + 77 G

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

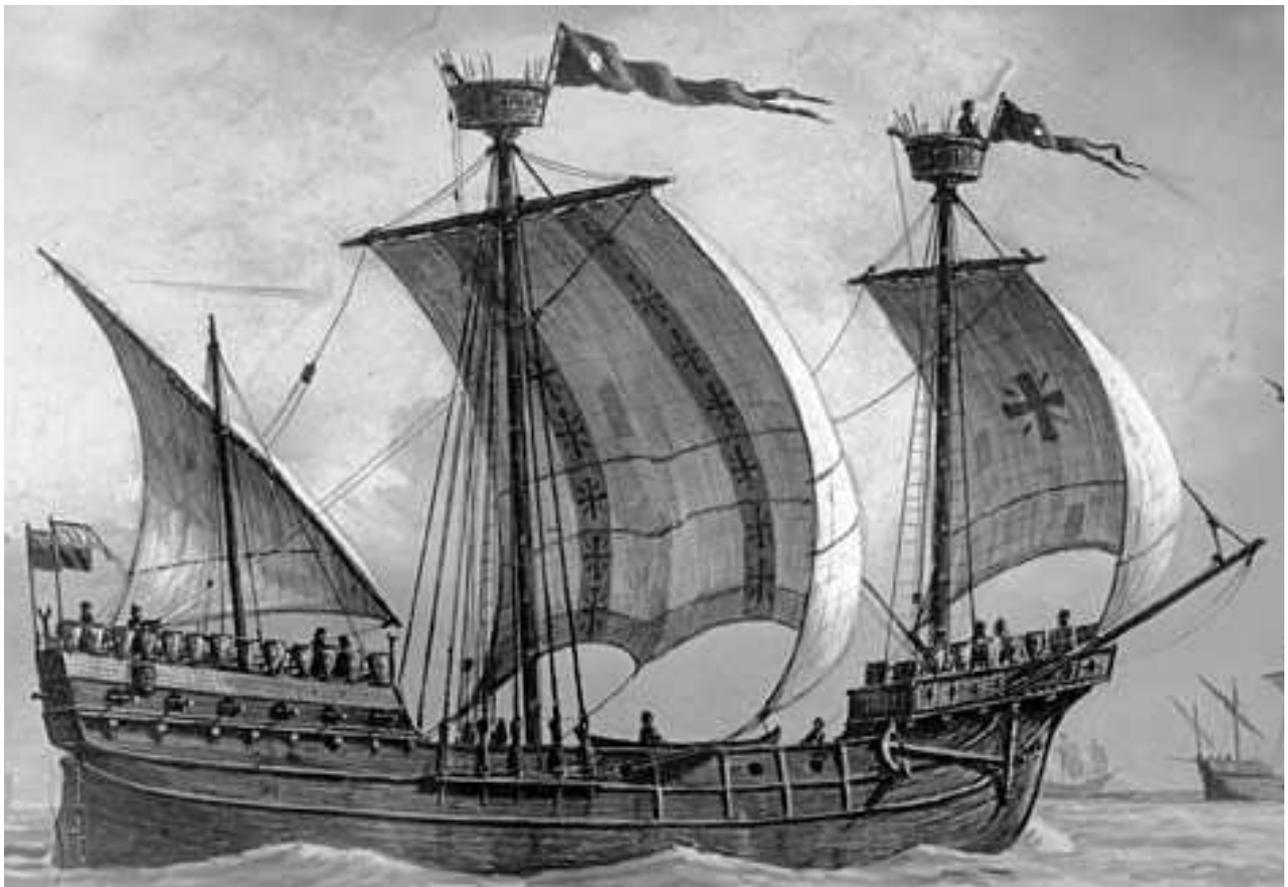
Preis: ca. 52.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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



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 Rumpfbohlen 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, Garether 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)

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

Schiffsraum: 141 Quader **Frachtraum:** 96 Quader

Besatzung: 25 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 8.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

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 Phrygaios 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)

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

Schiffsraum: 141 Quader **Frachtraum:** 90 Quader

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Besatzung: 25 M

Preis: ca. 8.600 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

KARAVELLE

Die *Colga na Naomh*

Für eine Fahrt ins Güldenland 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 Güldenlandsegler 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 Güldenland 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)

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

Schiffsraum: 205 Quader **Frachtraum:** 135 Quader

Besatzung: 50 M + 5 G

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 14.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 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)

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

Schiffsraum: 133 Quader **Frachtraum:** 88 Quader

Besatzung: 33 M + 4 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 8.200 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen, 1 Hornisse

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)

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

Schiffsraum: 245 Quader **Frachtraum:** 164 Quader

Besatzung: 70 M + 46 G + 20 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

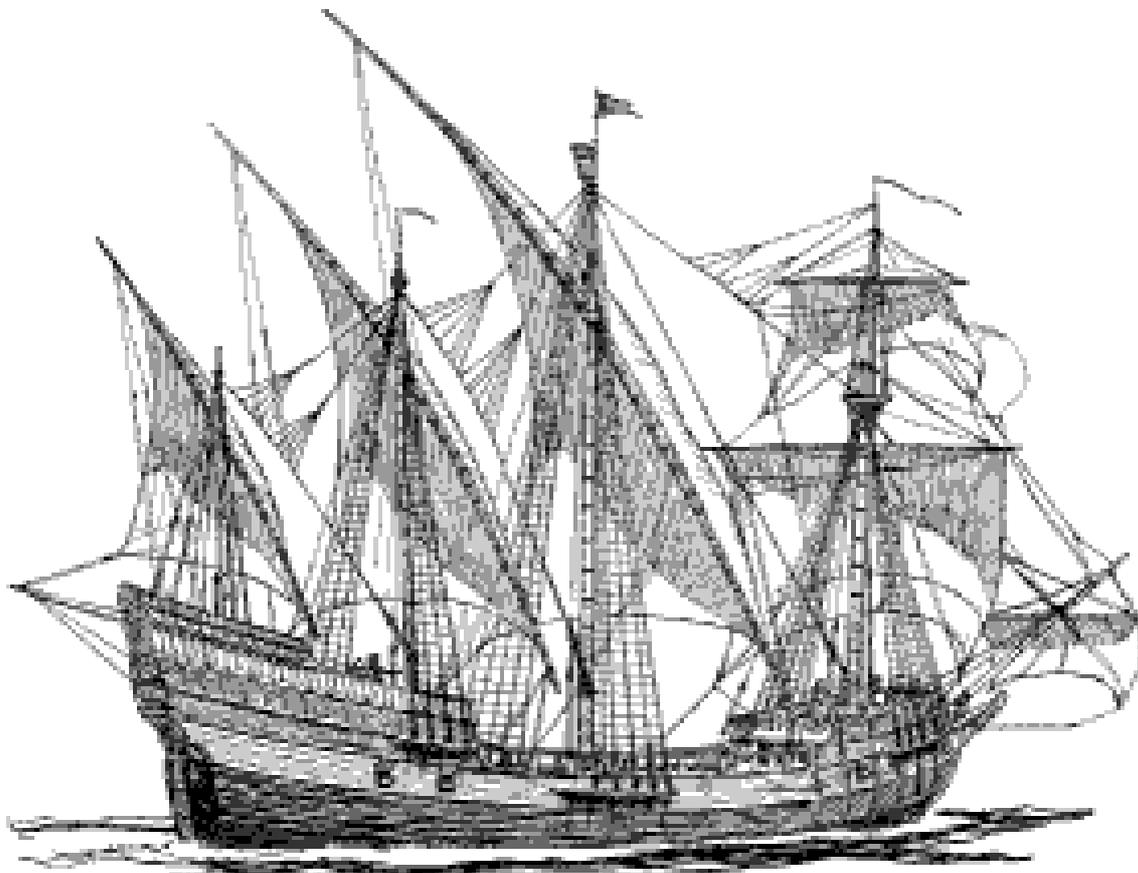
Preis: ca. 17.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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



KARAVELLE

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 Borongeweihter. Die Söldlinge lauschen dem Gebrüll eines aufhetzenden Korgeweihten. Die Kapitänskajüte beherbergt empfindliche Winkelmessgeräte und eine "Satinavsauge" genannte Uhr.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1)

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

Schiffsraum: 305 Quader **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 55 M + 25 G + 15 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

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

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)

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

Schiffsraum: 163 Quader **Frachtraum:** 102 Quader

Besatzung: 37 M + 25 G + 15 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 10.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

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

KARAVELLE

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 Wertbesitzer von Brabak, Sylla und Khunchom. Dafür hat die Karavelle sie aber auch noch nie im Stich gelassen.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1)

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

Schiffsraum: 173 Quader

Frachtraum: 115 Quader

Besatzung: 45 M + 10 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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

Die *Korisande*

Die *Korisande* ist eine einmastige Karavelle im Besitz von Waldron Zenkauskas, der als freier Händler einen Handelsbrief von König Mizirion III von Brabak besitzt und oft für den königlichen Hof oder die Kaufmannsgilde in Brabak Fahrten unternimmt. 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.

Takelage: I (H1, S1)

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

Schiffsraum: 160 Quader

Frachtraum: 105 Quader

Besatzung: 25 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 9.600 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

ZAUBERSCHIFF/AKADEMIE

Sulman al'Nassori

"Es ist ein Wunder, geboren aus Tausendund einem 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 Zauberzeichen 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

Angesichts 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 *Sulman al'Nassori* getaufte Schiff ist nicht nur eine der mächtigsten Waffen zur See sondern 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 Schiffes: 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 Zauberzeichen 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 Tausendund einem Rausch.

Die Sulman al'Nassori

Typ: tulamidisches Zauberschiff

Flagge: auf Blau die alchemistischen Symbole für Feuer, Luft und Wasser in Weiß

Takelage: III (H1, H1, H1)

Länge: 40,8 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 551 Quader **Frachtraum:** 368 Quader

Besatzung: 40 M, 60 S/G, 50 Magier und Scholaren, 20 Bedienstete

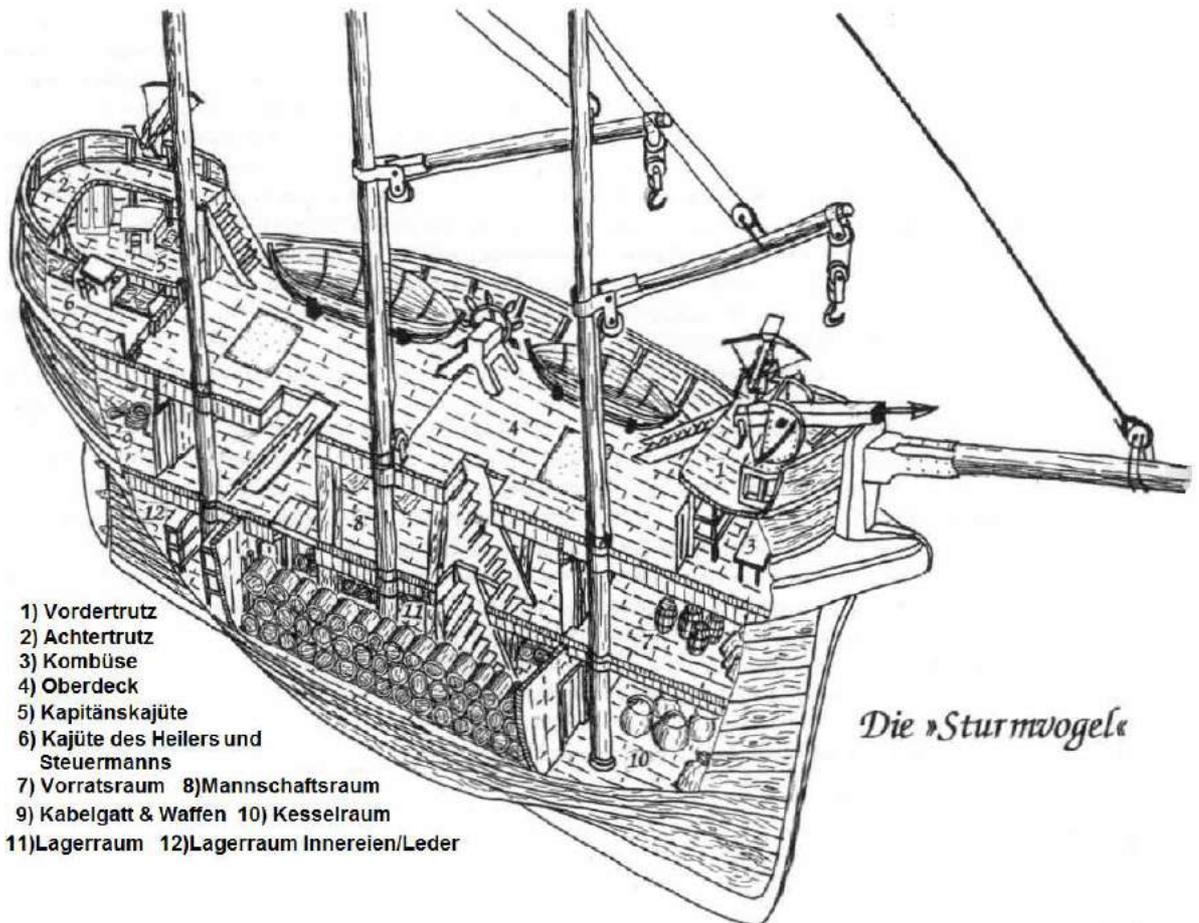
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** -

Geschwindigkeiten vor dem Wind: 22 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde

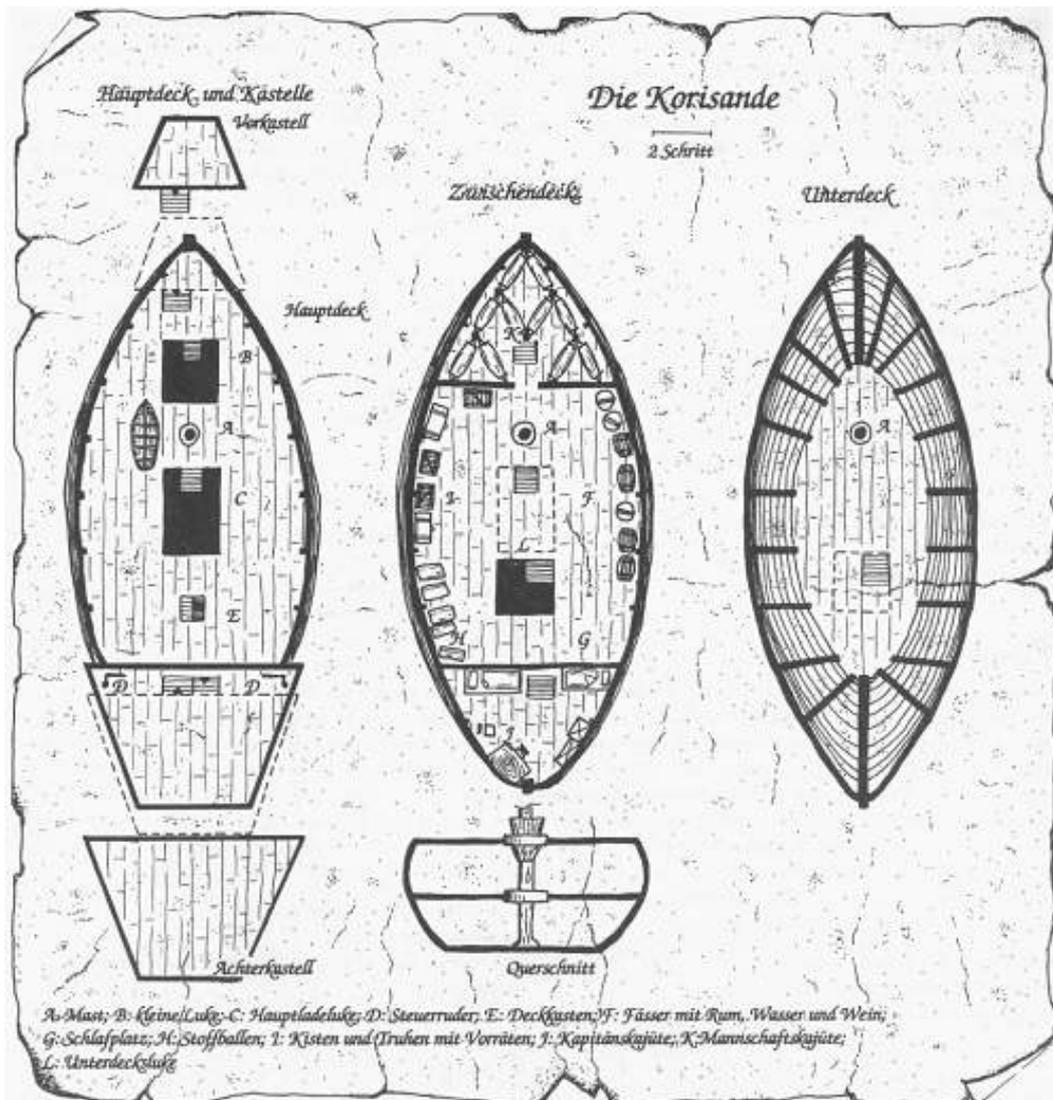
am Wind: 8 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 3 schwere Rotzen, 2 Draglossas (Vordertrutz), 6 leichte Rotzen und 4 Katapulte (je 3 + 2 Back- und steuerbord [Hauptdeck]), 4 Draglossas (Achtertrutz)

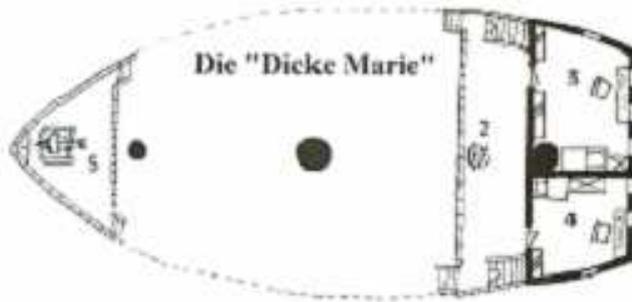


- 1) Vordertrutz
- 2) Achtertrutz
- 3) Kombüse
- 4) Oberdeck
- 5) Kapitänskajüte
- 6) Kajüte des Heilers und
Steuermanns
- 7) Vorratsraum 8) Mannschaftsraum
- 9) Kabelgatt & Waffen 10) Kesselraum
- 11) Lagerraum 12) Lagerraum Innereien/Leder

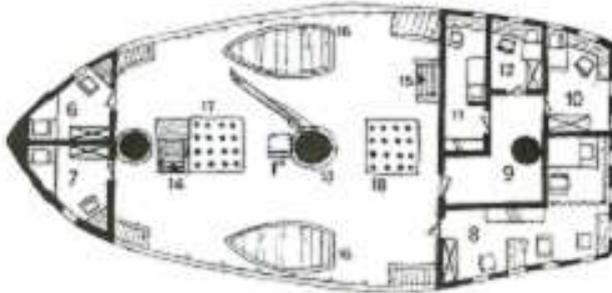
Die »Sturmwogel«



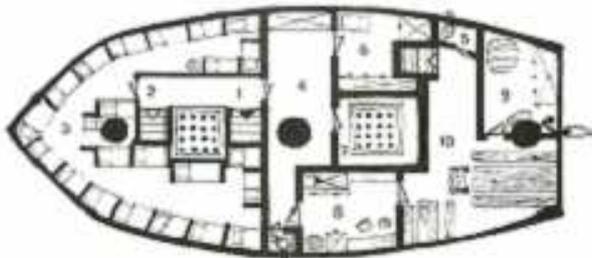
A: Mast; B: kleine Luke; C: Hauptlade Luke; D: Steuerruder; E: Deckkasten; F: Fässer mit Rum, Wasser und Wein;
G: Schlafplatz; H: Stoffballen; I: Kisten und Truhen mit Vorräten; J: Kapitänskajüte; K: Mannschafskajüte;
L: Unterdeck Luke



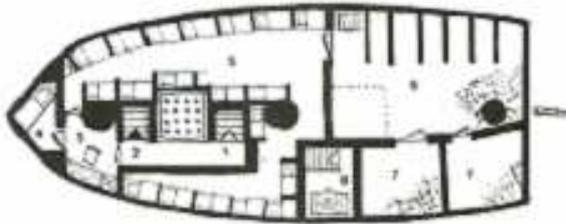
Die Trutzen



Das Hauptdeck
(Kajüten, Beiboote,
Ladeluken)



Mannschaftsdeck & Kombüse
(erstes Unterdeck mit Messe
und Mannschaftsraum)



Mannschafts- und Frachtraum
(Zwischendeck/2. Unterdeck)



Lagerraum
(unterstes Deck)

Hauptdeck und Trutzen:

- 1) Poopdeck 2) Stufenstrutzdeck 3) Kajüte des Navigators 4) Passagierkajüte
5) Vorderstrutz 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:

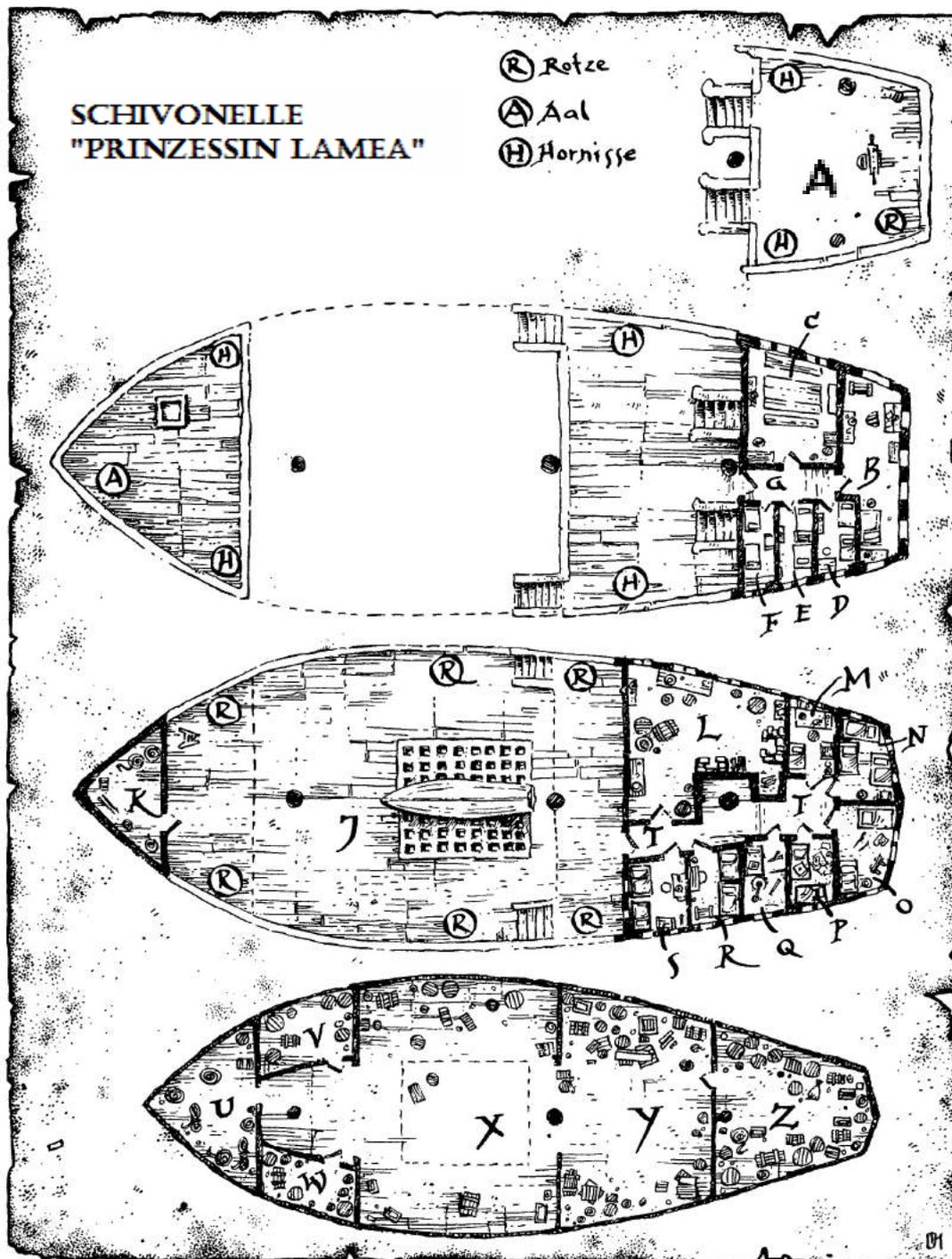
- 1.) + 2.) Gang 3.) Mannschaftsraum 4.) Flur 5.) Kloset 6.) Vorratsraum
7.) Kontrollraum 8.) Kombüse 9.) Vorratskammer 10) Speiseraum

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



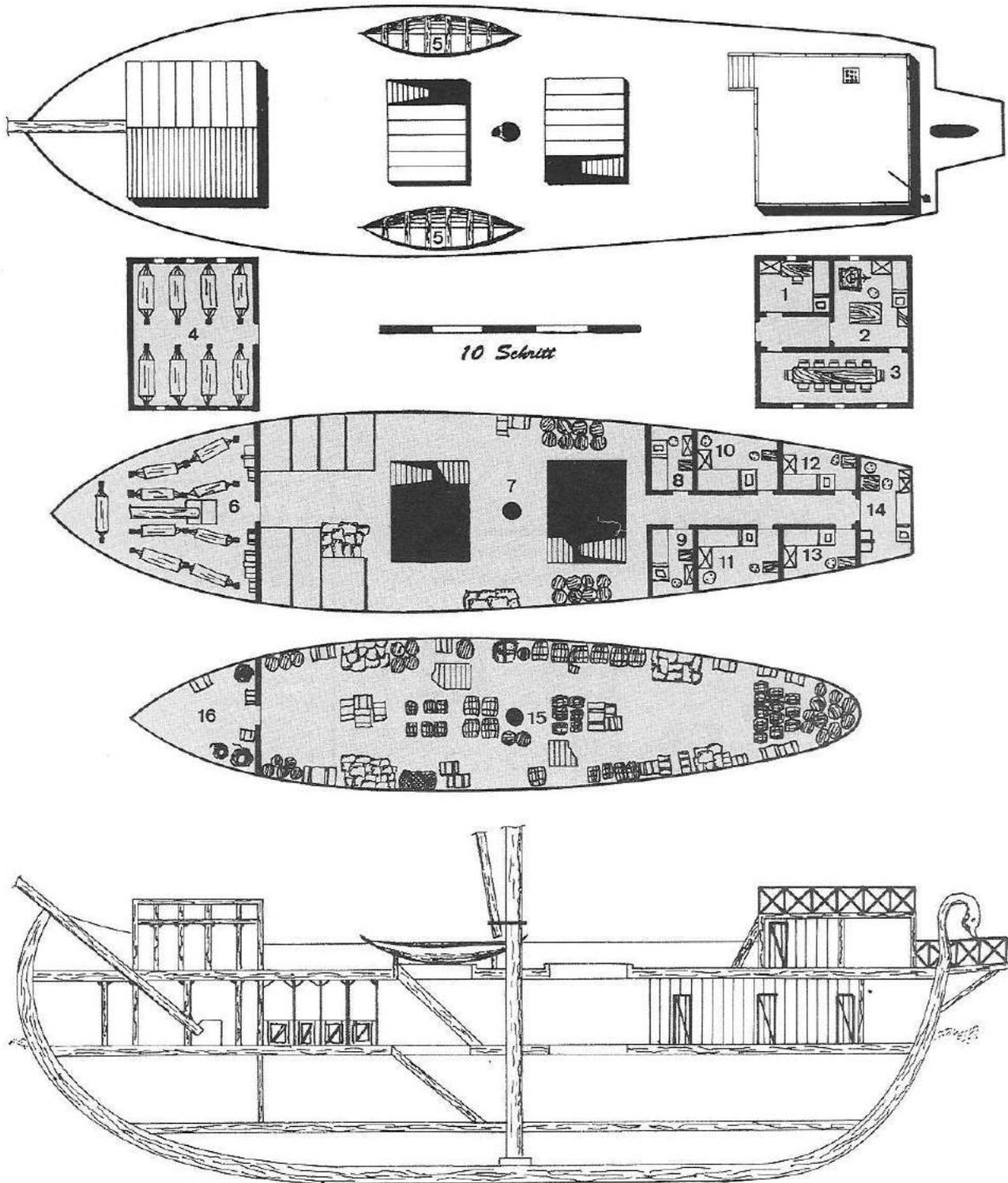
- A) Achtertrutz B) Kapitänskajüte C) Messe D) Schlafkabine Seehauptmann *Mylkjdos*, sowie der Efferdgeweihte Schiffskaplan *Piendò Calvino da Visterdi*.
 E) Offizierskabine *Dalida d'Abbastanza*, die erste Offizierin und Navigatorin, sowie die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* untergebracht.
 F) Offizierskabine Hier schlafen Geschützmeister *Jost Kimmenkorn* und Bordheiler *Doctor Lÿsvalis*.
 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

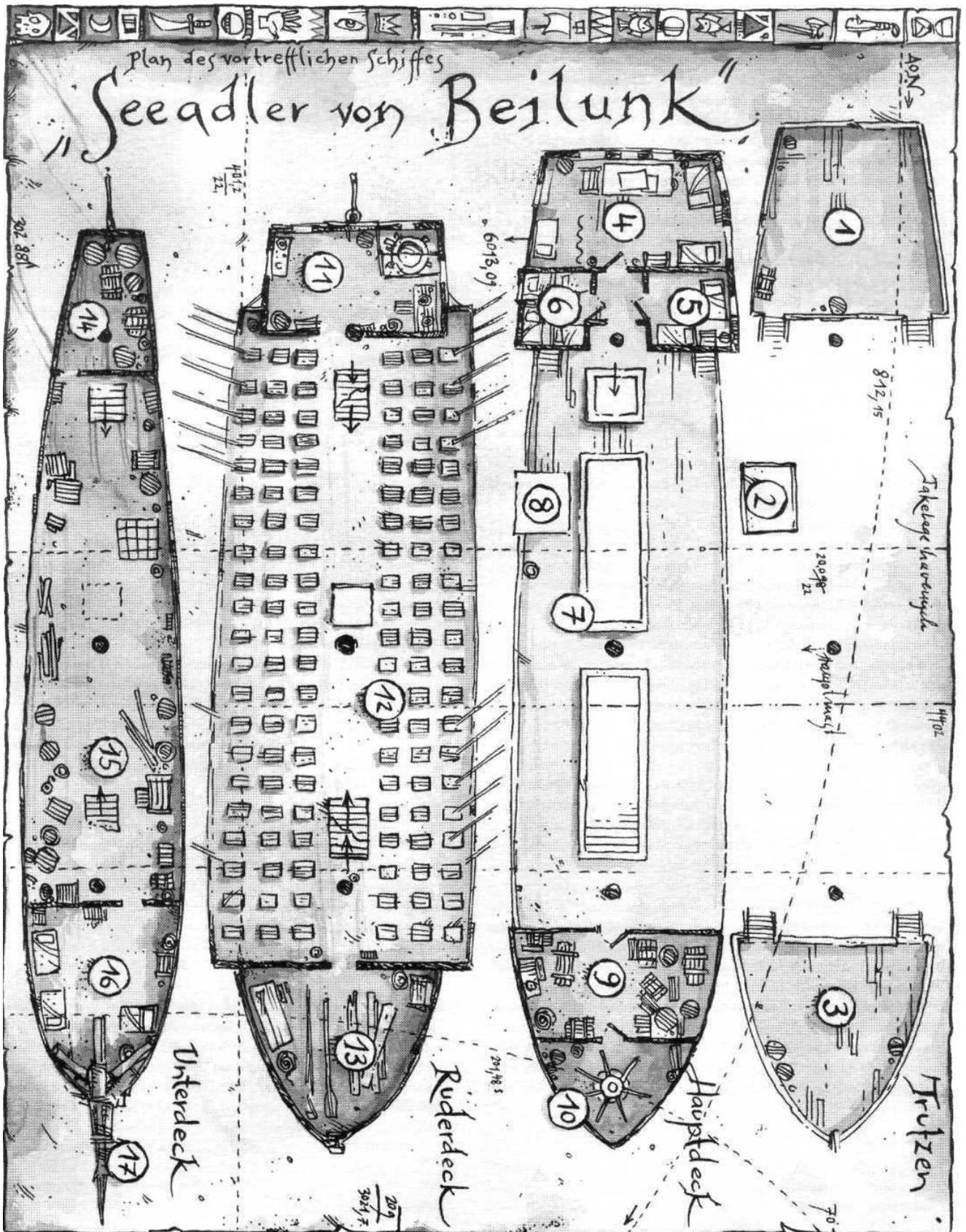
POTTE

LEGENDE

1. Kapitanskajüte
2. Kombüse
3. Messe
4. Mannschaftsquartier
5. Beiboote

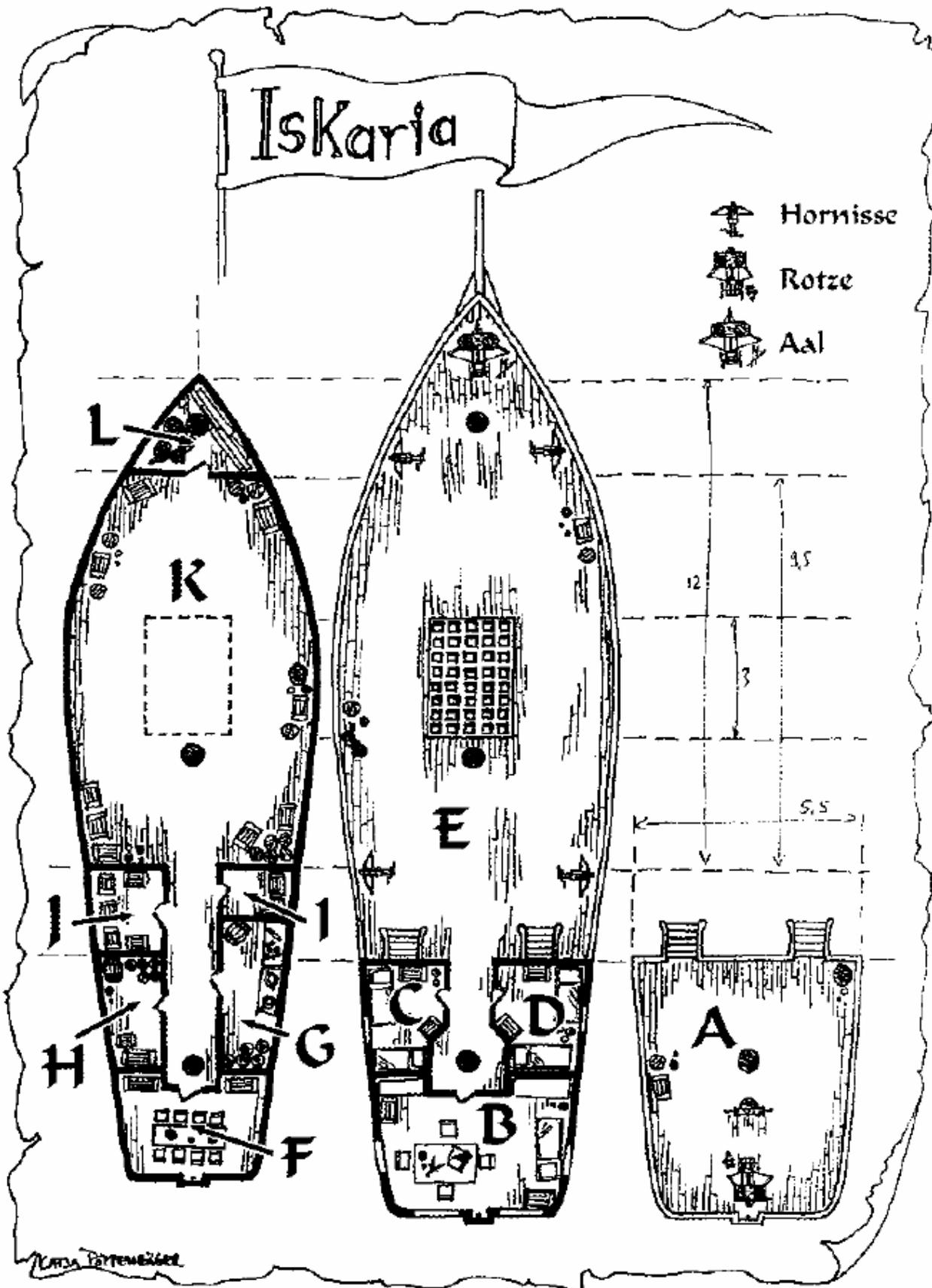
6. Mannschaftsquartier
7. Laderraum
- 8-14. Kabinen für Offiziere und Gäste
15. Laderraum
16. Kabelgatt





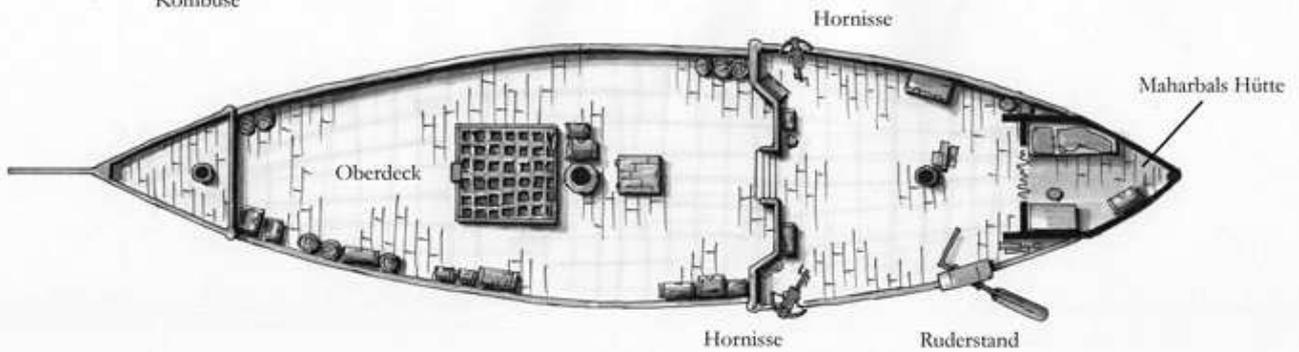
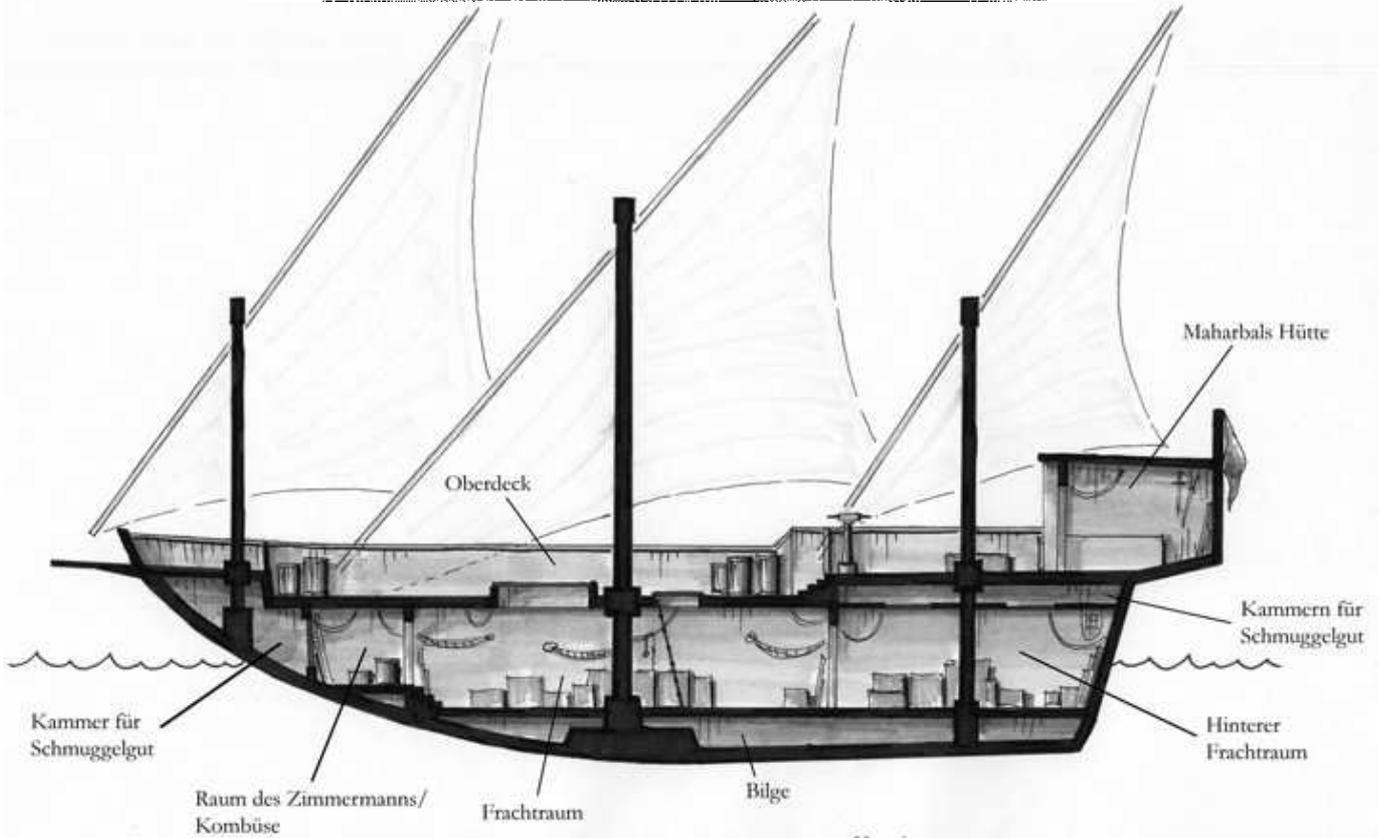
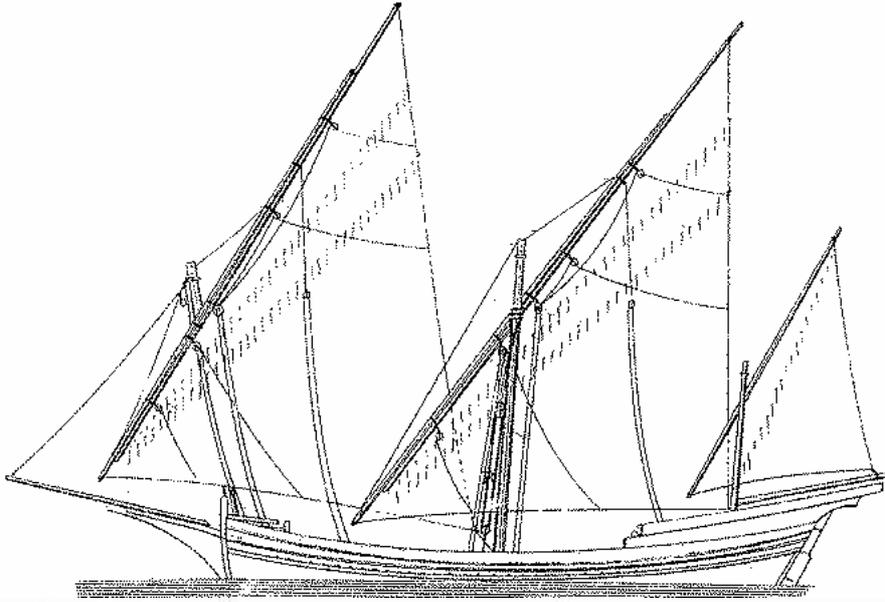
- 1) Achterbrücke 2) Corvusplattform 3) Vordeck 4) Die Kapitänskajüte + zwei Gästekojen
- 5)+6) Offizierskajüten 7) Hauptdeck
- 8) Corvus (mit Kupferplatten beschlagener Kampfturm) 9) Magazin 10) Ankerspill
- 11) Kombüse 12) Ruderdeck 13) Werkstatt 14) Vorratsraum
- 15) Unterdeck 16) Laderaum 17) Rammsporn

KARAVELLE ISKARIA



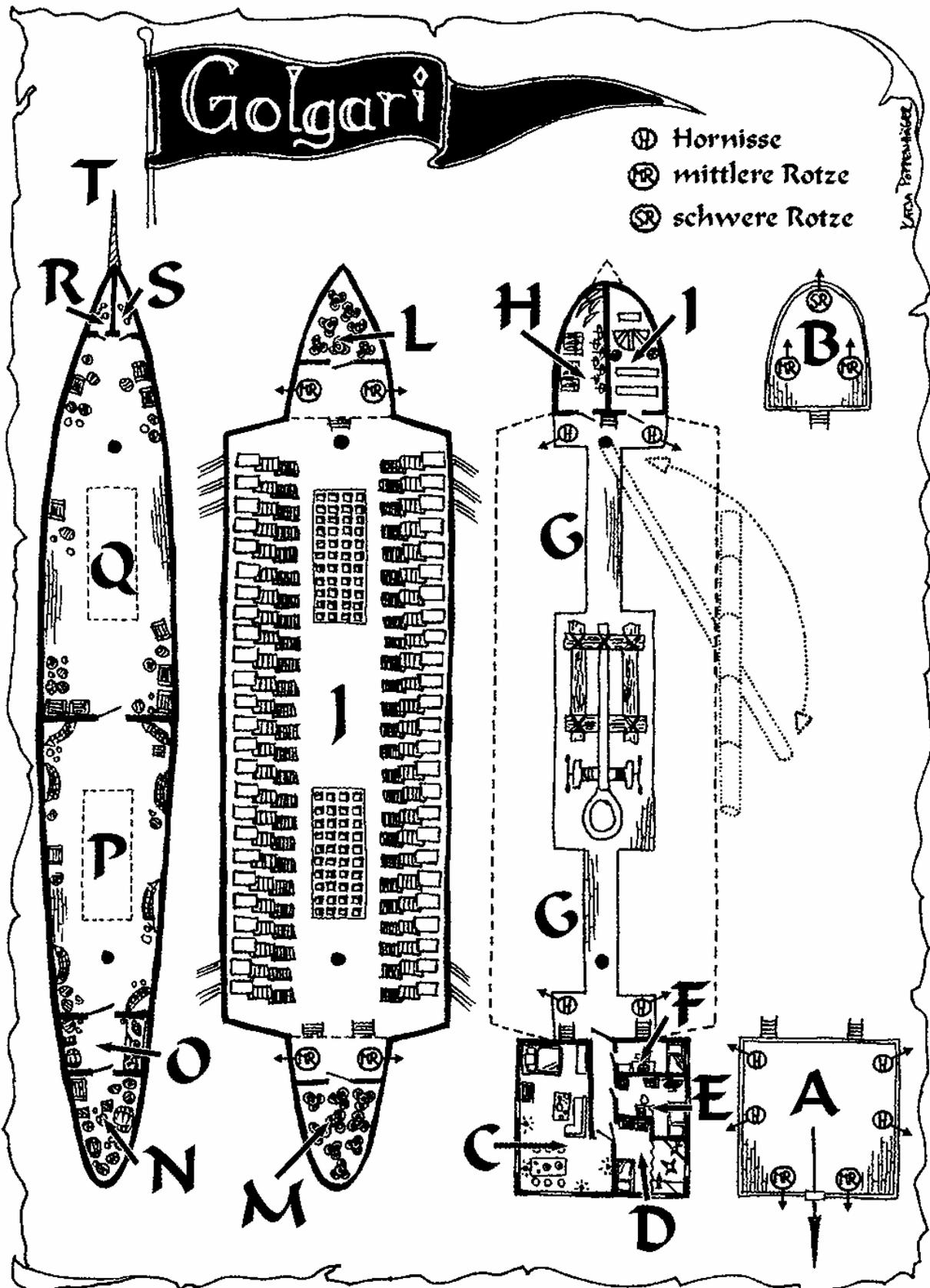
- | | | | |
|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| A) Achterdeck | B) Kapitänskajüte | C) Offizierskajüte | D) Offizierskajüte |
| E) Hauptdeck | F) Offiziersmesse | G) Kombüse | H) Vorratsraum |
| I) Sicherheitsraum | J) Magazin | K) Frachtraum | L) Kabelgatt |

THALUKKE DJAHJAN



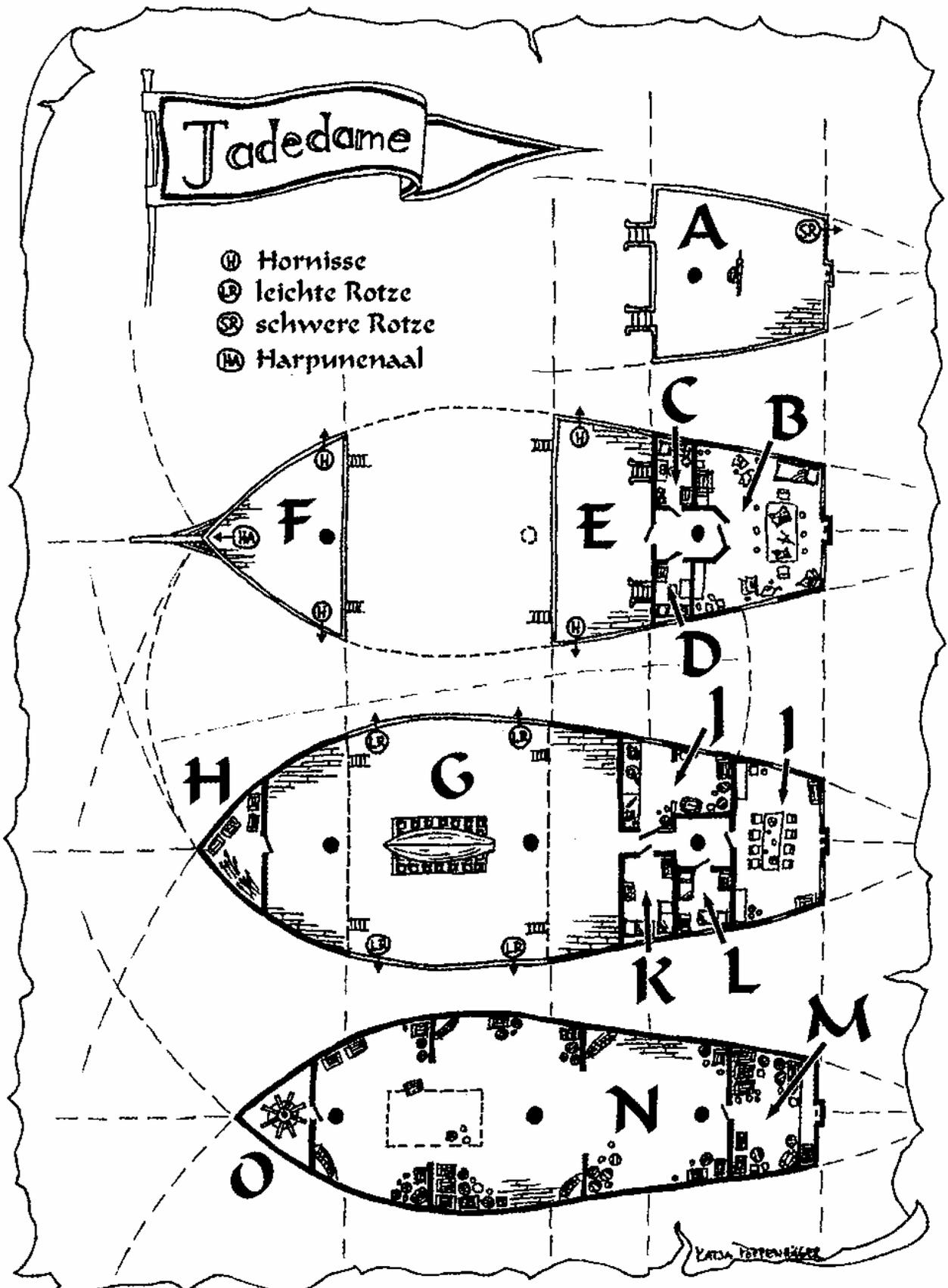
0 1 2 3
| | | | Schritt

TRIREME 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 | |

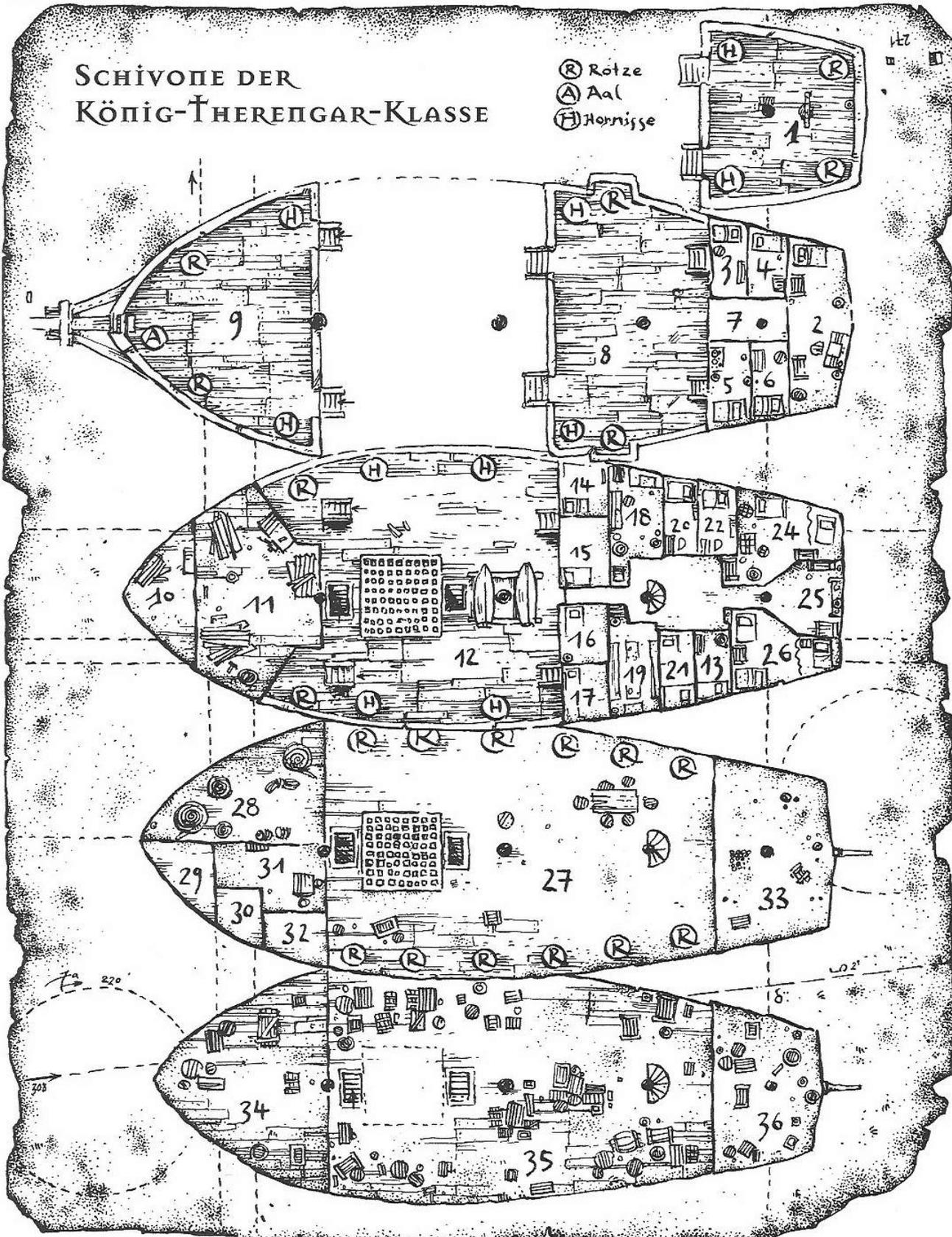
SCHIVONE JADEDAME



- | | | | |
|-------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| A) Achtertrutz | B) Kapitänskajüte | C) Offizierskajüte | D) Offizierskajüte |
| E) Hüttendeck | F) Vordertrutz | G) Hauptdeck | H) Magazin |
| I) Offiziersmesse | J) Kombüse | K) Offizierskajüte | L) Offizierskajüte |
| M) Vorratsraum | N) Frachtraum | O) Kabelgatt | |

SCHIVONE DER KÖPIG-THEREPGAR-KLASSE

Ⓡ Rotze
ⓐ Aal
ⓗ Hornisse



LEGENDE

1. Achterkastell

2. Kapitänskajüte

3. Unterkunft Adjutant

4. Unterkunft Navigator

5. Unterkunft Schiffsmagus

6. Unterkunft Bordheiler

7. Verbindungsgang

8. Hüttendeck

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

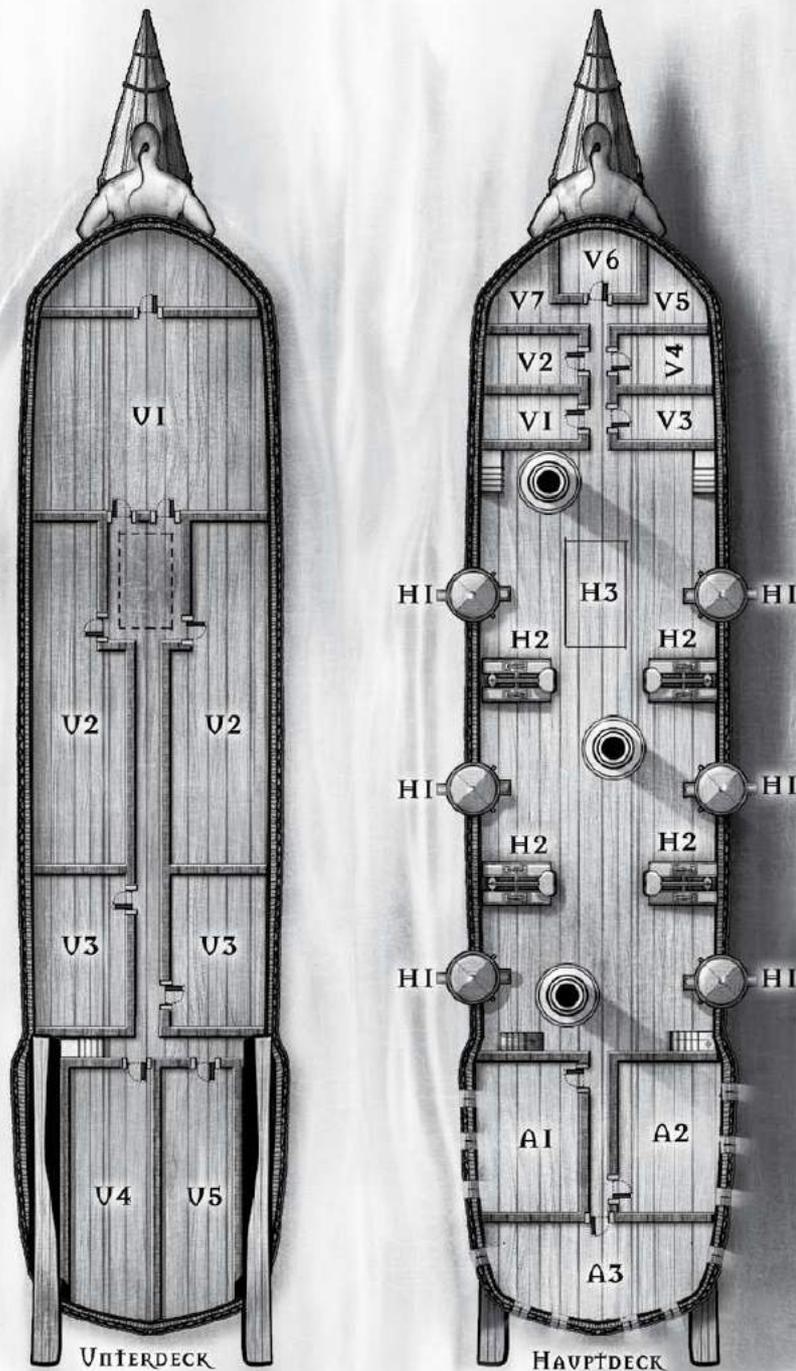
Arrestzellen

33. Munitionslager

34.-35. Frachträume

36. Vorratsraum

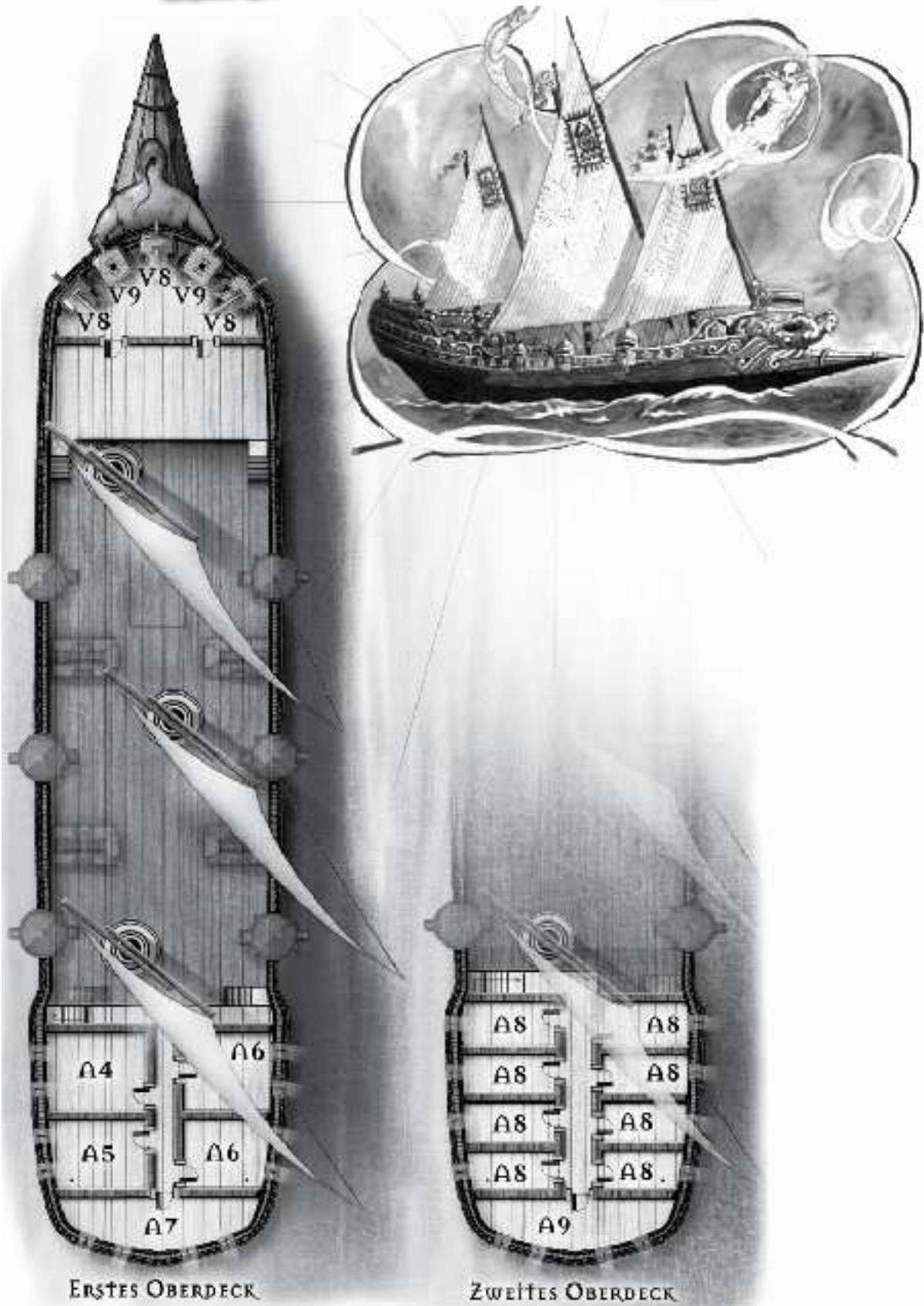
DIE SULMAN AL'PASSORI



0 5 10 20
SCHRITT

- 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 SULTAN 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

Myranische Schiffe & Besonderheiten

Magische Antriebe

Dämonen und Meeresungeheuer wurden, teilweise bis heute, wie Zugtiere vor Schiffe gespannt.

Beim arcanomechanischen Rotor versorgen große Astrilithen 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.

WAFFEN

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 Schiffe & Besonderheiten

WAFFEN

Donnerrohr:

Die Donnerrohre der Kerrishiter sind seit langem fester Bestandteil Ihres Waffenarsenals mit denen die Handelsfürsten von Talaminas ihre mehrmastigen Dshukaren bestücken. Diese Waffe besteht 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 und zerschmettern das Ziel- wenn nicht eine Explosion die ganze Waffe zerreit. Donnerrohre mssen mit Vulkansand geladen und das Zndloch mit Donnermehl gefllt werden; wie bei einem der kleineren Donnerkolben ist das Einstopfen von Verdmmung vor dem Zuladen des Projektils ntig - nur eben alles viel schwerer, grer und langsamer. Die Wahrscheinlichkeit eines Patzers ist bei einem Donnerrohr doppelt so hoch wie bei anderen Waffen bei (19 und 20 beim Fernkampf-Wurf).

Donnerrohre werden (wohl unter dem Einfluss imperialer und serovischer Geschtze) in drei Hauptklassen hergestellt: Die Leichten (10-12 Stein Kugelgewicht, 1 Quader Eigengewicht) und Schweren (25-30 Stein Kugelgewicht, 2 Quader Eigengewicht) Donnerrohre sind auf verschiedenen groen Schiffen anzutreffen, whrend die berschweren Donnerrohre (40-50 Stein Kugelgewicht, 5 Quader Eigengewicht) fast nur zur Behauptung wichtiger Handelssttzpunkte dienen. Zur Bedienung eines leichten Donnerrohres sind wenigstens fnf ausgebildete und eingespielte Kriegsleute ntig: Ein Geschtzmeister fr das Zielen, ein Schwammtrger fr das Lschen verbliebener Funken und Reinigen des Laufes, ein sehr krftiger Kmpe fr das Einlegen und Feststoen der Ladung, ein prziser Zndlochbefller und schlielich der Luntenhter, der sich erst am Schluss mit einer offenen Flamme dem Donnerrohr nhert und den Schuss abgibt. Schwere Donnerrohre brauchen zwei, berschwere sogar drei Personen mehr, die dem Geschtzmeister beim (Neu)Ausrichten der Waffe helfen.

Leichtes Donnerrohr

TP: 2W20+4 **TP*:** 2W6 **Laden:** 60 KR
Reichweite: (50/100/200/300/500) **TP+:** (+2/+1/0/-1/-2)
Gewicht: 1 Quader + 10-12 Stein **Preis:** 1.000 + 15 Dukaten

Schweres Donnerrohr

TP: 3W20+6 **TP*:** 3W6 **Laden:** 120 KR
Reichweite: (30/60/150/250/400) **TP+:** (+3/+1/0/-1/-2)
Gewicht: 2 Quader + 25-30 Stein **Preis:** 2.500 + 30 Dukaten

berschweres Donnerrohr

TP: 4W20+10 **TP*:** 4W6 **Laden:** 300 KR
Reichweite: (15/50/120/200/300) **TP+:** (+3/+1/0/-1/-3)
Gewicht: 5 Quader + 40-50 Stein **Preis:** 5.000 + 60 Dukaten

Besonderheiten: Die Schadenswerte sind diejenigen fr Steinkugeln; Eisenkugeln richten 4 TP bzw. 3 TP* mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer.

Myranische Schiffe & Besonderheiten

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 Arkaniemeinlegearbeiten eingraviert. An der Basis des Laufs befinden sich 7 Speicherringe aus einer festen Mindorium-Mondsilber-Llgierung 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

Myranische Schiffe & Besonderheiten

SCHIFFSTYPEN

In Myranor sind etliche der Schiffstypen bekannt die man auch in Aventurien kennt, teilweise nur unter anderem Namen oder leichten Änderungen. Diese sind:

Kanus, Flöße, Katamarane, Treidelkähne, Flussegler, Ottas, Karavellen, Zedrakken (unter dem Namen Dschunken/Dschukaren/Dhau).

Ähnlich sind **Kettenschleppkähne**: Auf manchen myranischen Wasserwegen sind auf dem Flussbett schwere Ketten verlegt. Hier zieht ein katamaranähnliches Antriebsschiff die Kette über eine Winde am Bug empor und lässt sie dann am Heck wieder rasselnd ins Wasser gleiten.

Eine **Galjotta** ist ähnlich einer Otta, jedoch mit einem Rammsporn und ist so etwas wie Ihr modernerer "Nachfolger".

Auch die Galeasse kommt in ähnlicher Form in Myranor vor: Bei der **Galjasse** besteht der Antrieb jedoch in aller Regel nicht aus Rudern sondern aus Pedalgetriebenen Schrauben.

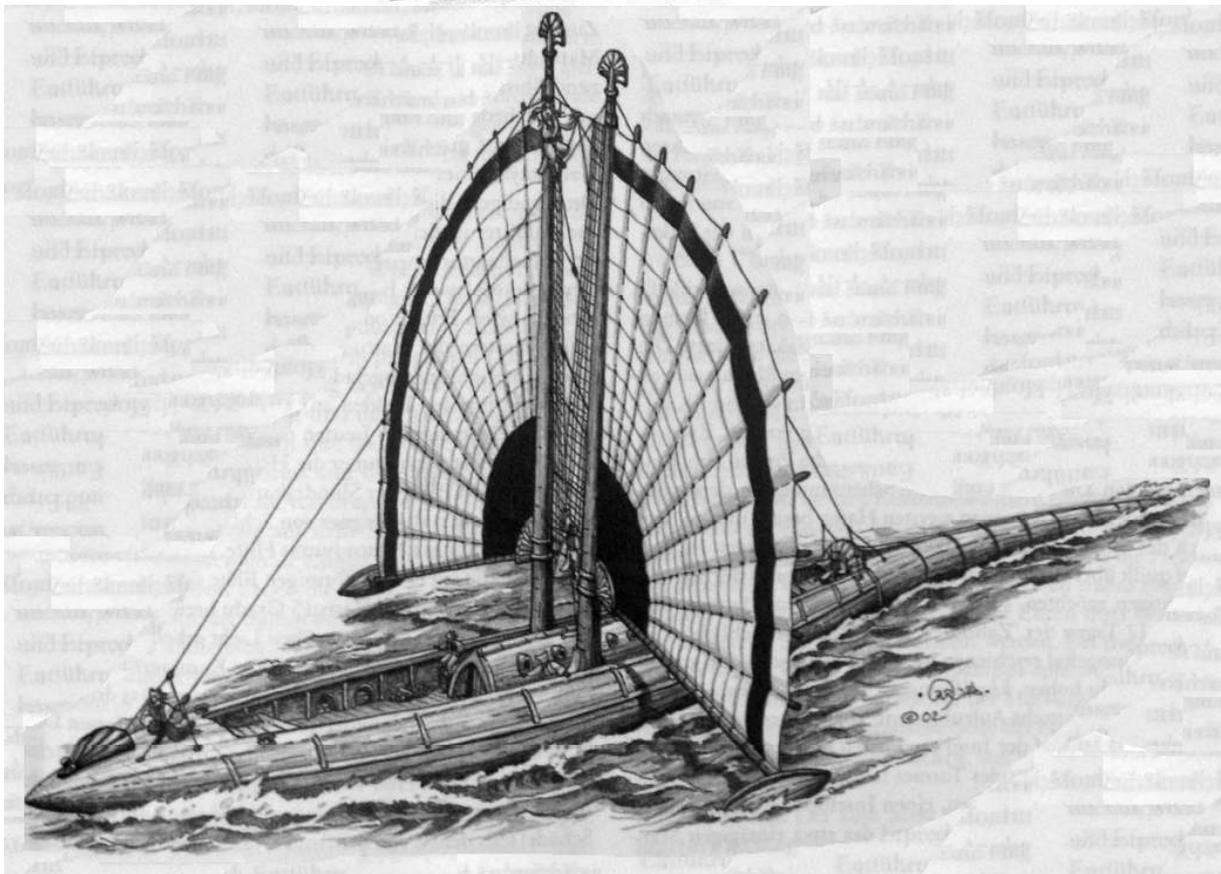
Damit wären wir auch schon beim Übergang zu rein Myranischen Schiffen.

Schraubengaleeren: Diese schnellen und wendigen Boote wurden ursprünglich für militärische Zwecke entwickelt, heutzutage werden sie jedoch meistens für eilige Kurierfahrten eingesetzt. Sie eignen sich wie alle Galeeren besonders gut für Fahrten in ruhigen Gewässern. Die große Wendigkeit und die hohe Geschwindigkeit dieser Boote wird zum einen durch ihre schlanke Bauform und ihren geringen Tiefgang von maximal zwei Schritt erreicht. Hauptursache für die guten nautischen Eigenschaften sind jedoch die seitlich am Rumpf eingelassenen Halbröhren und die darin verlaufenden Antriebsspindeln. Jede wird angetrieben von ein bis drei Dutzend Pedalo-Sklaven im Unterdeck (auch Schraubendeck genannt). Sowohl für die Steuerbord- als auch für die Backbordseite ist ein eigener Taktgebender Trommler zuständig. Bei einigen - militärischen - Galeeren erfolgt der Antrieb jedoch durch eine Arcanomechanik. Schraubengaleeren haben oft nur wenige Aufbauten - meist je einen am Bug und am Heck, in denen dann vor allem neben der wenigen Fracht (überwiegend Briefe und kleine Pakete) auch Waffen und Proviant untergebracht werden. Als Schlafräume für den Kapitän und seine Offiziere, die meist acht Schiffssoldaten sowie eventuelle mitreisende Würdenträger dienen meist Zelte auf dem Oberdeck. Als Schiffe militärischen Ursprungs, die oft Wertsachen befördern, haben viele Schraubengaleeren je ein Geschütz auf dem Bug- und dem Heckaufbau.

Listhani: Der Listhano ist ein elementar arcanomechanisch betriebener Gleiter aus leichtem Pheroxyl, der nur wenige Spann über Grund fliegt und daher nur für wirklich ebenes Gelände, Flüsse, Binnenseen oder ruhige Meeresbuchten geeignet ist. Das Fahrzeug ist sehr schnell und beweglich und erfordert einen Mechanopathen als Piloten; es kann maximal zehn Personen transportieren. Während der Besitz von Listhani offiziell der Armee und Optimatenhäusern vorbehalten ist, fallen immer wieder einzelne Exemplare in die Hand von Schmugglern und anderem lichtscheuen Gesindel: Vor allem auf dem Goldenen See sind Listhani sehr üblich für den illegalen Güter- und Personenverkehr zwischen den verschiedenen Großstädten von Centralis.

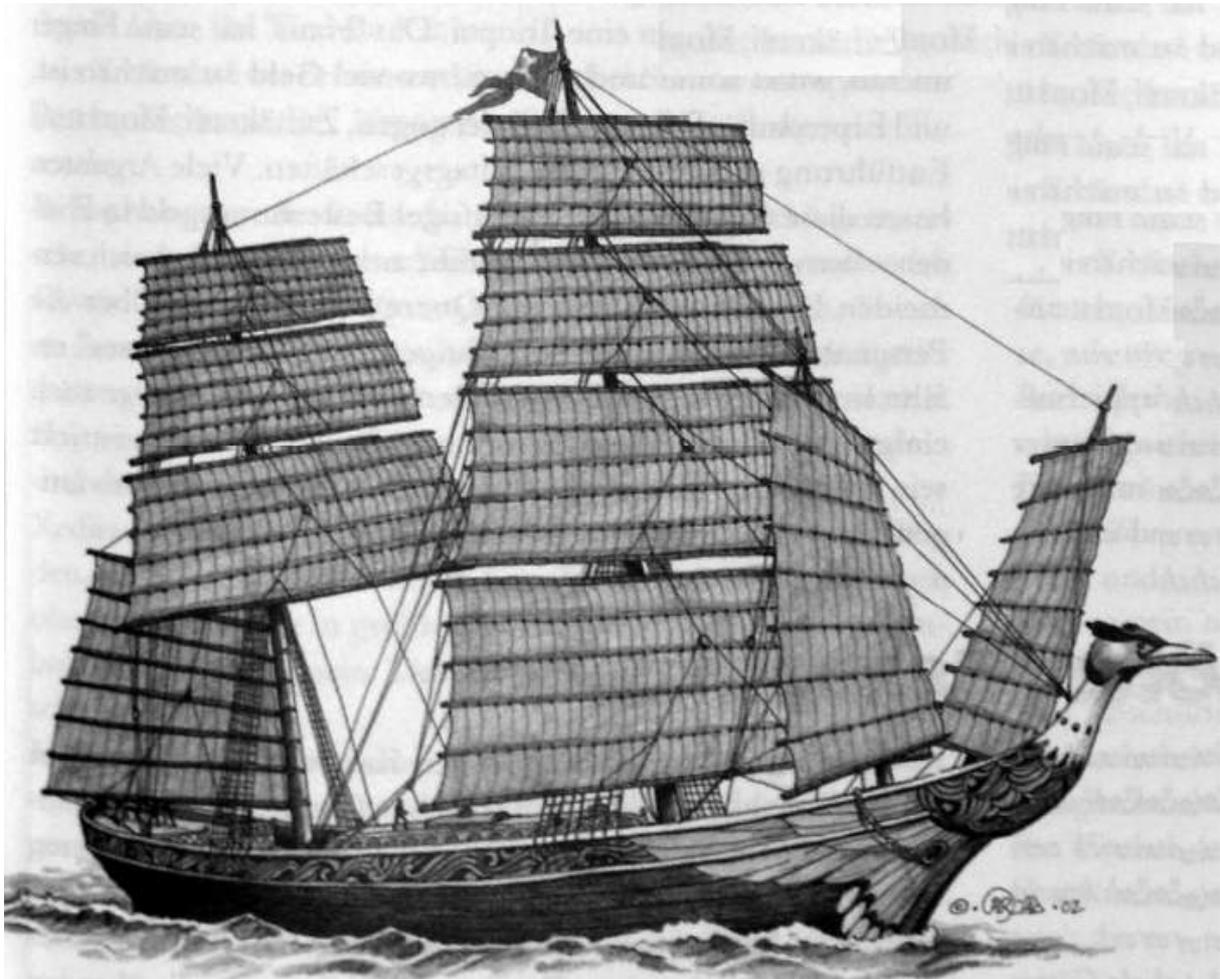
Myranische Schiffe & Besonderheiten

Seedrachen: Die Seedrachen der Nyamaunir mit ihren Klappsegeln an parallel aufgestellten Masten, den komplizierten Steuerschwänzen und schlangengleich schlanken Rümpfen sind schnell und extrem wendig. Allerdings fehlt es ihnen an Raum für Geschütze, was den Fellträgern in letzter Zeit blutige Schnauzen eingebracht hat. Viele Händler sind dazu übergegangen, Söldner an Bord zu holen oder gleich Begleitschiffe anzuheuern.



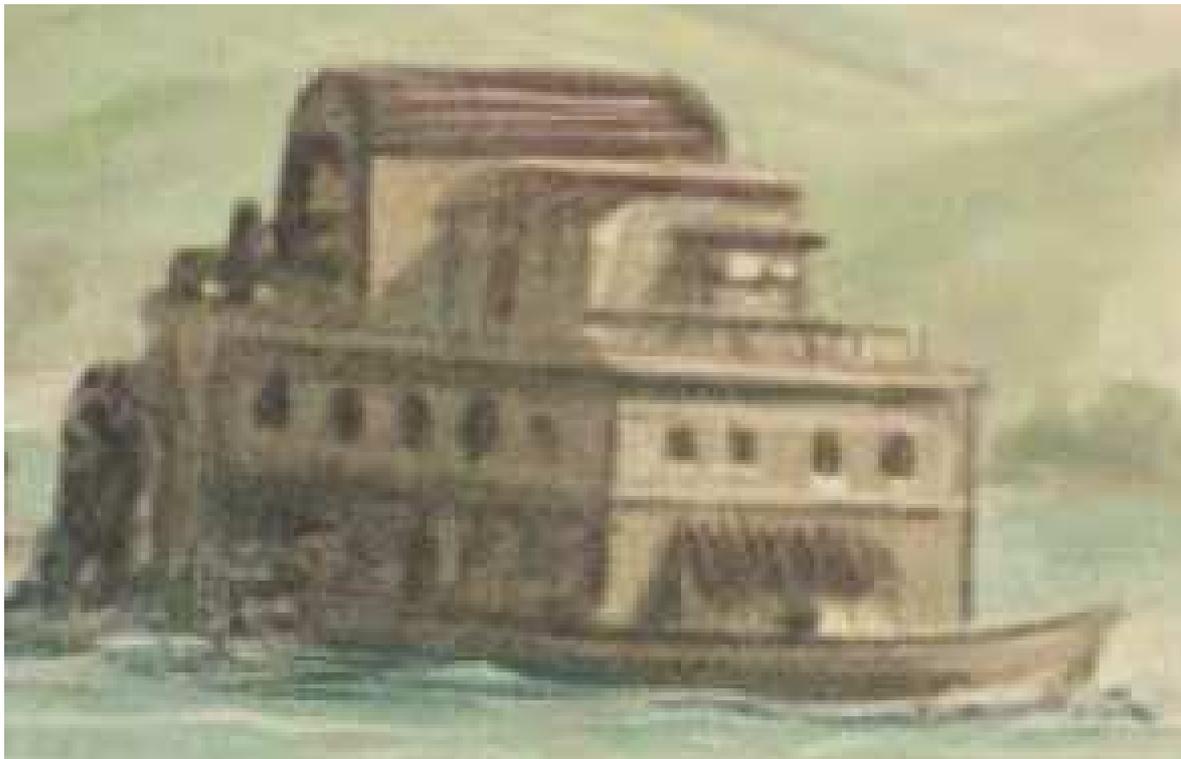
Myranische Schiffe & Besonderheiten

Shalassi: Diese Schiffe gelten als die schönsten des östlichen Myranor, hervorgegangen aus imperialer Schiffsbaukunst und uralten bansumitischen Traditionen. Es sind schlanke Schnellsegler mit bis zu drei nach hinten geneigten Masten und zwei durchgehenden Decks. Die geschwungenen, flachen Linien, die von dem spitz zulaufenden Rumpf und den geduckten Aufbauten mittschiffs unterstrichen werden, sorgen für einen stolzen und eleganten Gesamteindruck. Jeder Mast trägt vier bis fünf übereinander liegende, schmale Segel, dazu kommen zusätzlich ein Dshukarsegel am Besanmast und ein dreieckiges Vorsegel am Buggspriet. Dies verschafft den Seglern hohe Geschwindigkeit einerseits und eine überragende Manövrierfähigkeit andererseits. Jede Shalassi ist ein Unikat aus edelsten und seltensten Materialien, und nur die mächtigsten Fernhändler der Karoufi nennen mehr als ein Schiff ihr eigen. Die Gefährte sind verschwenderisch verziert, wobei die Vogelköpfe am Bug, die stets auf den Namen des Schiffes verweisen, gar aus Edelmetallen und Gemmen gefertigt werden. Mindestens 9 Jahre würde es dauern, ein solches Schiff zu fertigen - wären denn einmal sämtliche Rohstoffe vorhanden. Aus diesem Grund werden die Shalassi über Jahrzehnte hinweg wieder und wieder ausgebessert und mit Neuerungen ausgestattet, aber nur in den seltensten Fällen von Grund auf neu gebaut. Die kaum zwei Dutzend Shalassi sind samt und sonders zumindest leicht bewaffnet, sichern sie doch auch die Hoheitsrechte Eshbathmars zur See. Auch die Mannschaften der Handelssegler sind kampferprobt.



Myranische Schiffe & Besonderheiten

Schaufelradgaleeren: Diese durchweg sehr flachbordigen Flussschiffe sind in der myranischen Vorstellung regelrechte schwimmende Paläste: Obgleich auch sie dem Transport von Waren dienen, sind sie weitaus bekannter als Beförderungsmittel für wohlhabende Reisende. Der typische "Schaufler" hat einen sehr geringen Tiefgang und entweder ein einzelnes breites Schaufelrad am Heck oder zwei Schaufelräder mittschiffs an backbord und steuerbord. Die Aufbauten sind mehrere Stockwerke hoch: Das Hauptdeck beherbergt die Antriebsanlagen, die Mannschaftsquartiere und vor allem den Laderaum. Das erste Oberdeck wird von einem großen Festsaal und der oft üppig ausgestatteten Kombüse eingenommen; auf dem zweiten Oberdeck wohnen zum Heck hin die Offiziere und Passagiere, während am Bug die Steuerkabine für den Schiffer, die Steuerleute und Lotsen untergebracht ist. Schaufelradgaleeren sind meist bis zu 100 Schritt lang und gut 20 Schritt breit mit einem Tiefgang von maximal drei Schritt. Sie sind zwar nicht die schnellste, aber bei weitem bequemste und luxuriöseste Möglichkeit, einen Fluss oder Kanal zu bereisen. Hier findet man im großen Saal ebenso Optimaten wie Honoraren und den einen oder anderen wohlhabenden Bürger beim Schlemmen, Zechen, Debattieren, Tanzen und Spielen: Anders als ihre von Raia-Prätoren kontrollierten Entsprechungen zu Lande sind diese schwimmenden Vergnügungstätten meist der obrigkeitlichen Aufsicht und allen örtlichen Sittengesetzen entzogen. Entsprechend wild wird hier oft gespielt und gefeiert. Jedes dieser Schiffe besitzt eine eigene Truppe Bewaffneter zum Schutz vor Unruhestiftern und Flusspiraten.



Myranische Schiffe & Besonderheiten

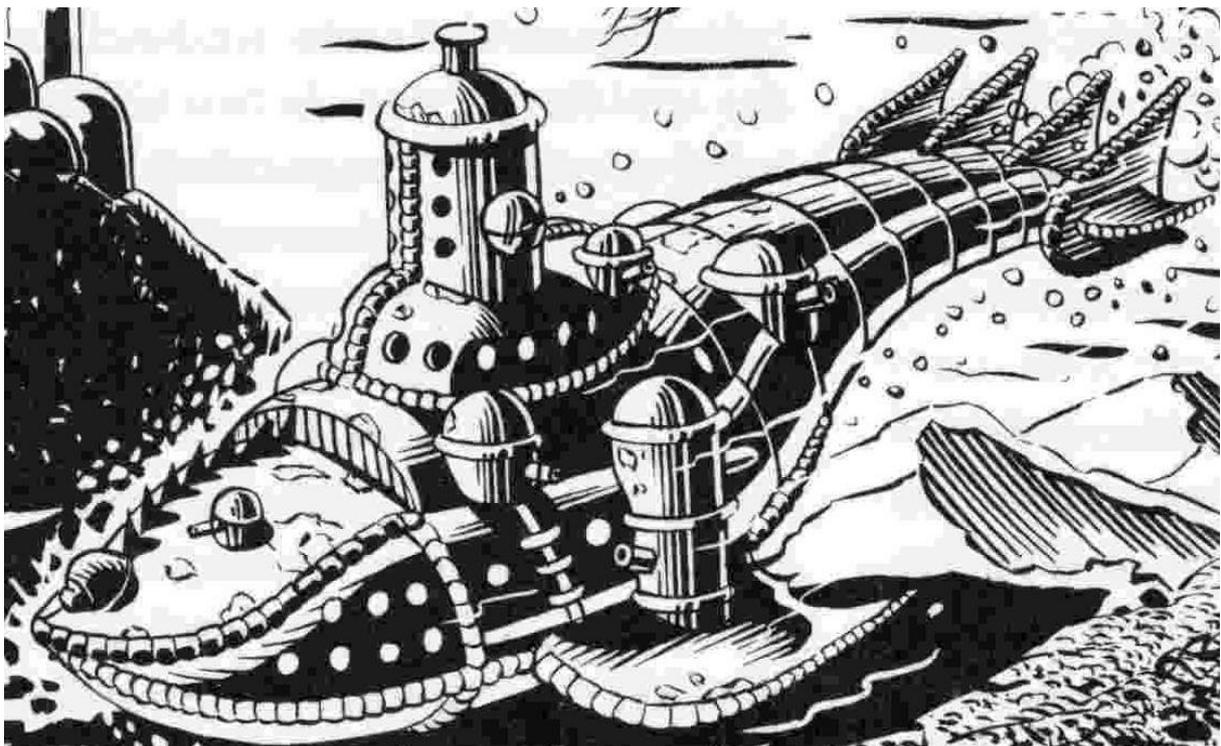
Raptonen: Die als Raptonen bezeichneten kleinen Schraubengaleeren bilden das Gros der imperialen Marine auf dem Meer der schwimmenden Inseln und den Orismanis. Die schlanken Linien machen das Schiff schnell und beweglich, so dass die Raptonen vielseitig eingesetzt werden können. Die Bug- und Heckkastelle sind niedrig gehalten, das Heck dabei etwas höher als das Bugkastell. Da für Fracht nur wenig Platz zur Verfügung steht, ist die Raptone bei längeren Fahrten auf externe Versorgung angewiesen. Die Schiffe der Myriaden sind eigentlich immer mit einem arcanomechanischen oder einem chalketonischen Antrieb ausgestattet. Zur Unterstützung haben die Raptonen in der Regel noch einen rahgetakelten Mast, der allerdings vor Gefechten leicht umgelegt werden kann. Raptonen der Horasialgarden oder der Hohen Häuser müssen dagegen in der Regel auf eine große Anzahl an Pedalosklaven zurückgreifen. Der Verzicht auf einen der zwischen 30.000 und 60.000 Aureal/Dukaten teuren magischen Antriebsmechanismen senkt die Kosten allerdings erheblich. Eine Variante der Raptone ist die etwas hochbordigere Thalassia. Der höhere Tiefgang senkt zwar die Geschwindigkeit, dafür steigt die Seetauglichkeit. Die Thalassia kommt dabei auf Längen von 30 bis 35 Schritt.

Colossa: Die Colossa ist mit 40 bis 60 Schritt Länge das Rückgrat der imperialen Marine im Meer der Schwimmenden Inseln, dem südlichen und mittleren Thalassion und auf dem Großen Orismani. Markant sind die beiden mächtigen Schaufelräder mittschiffs an den Seiten. Da die Schaufelräder auch eine bekannte Schwachstelle sind, werden sie in der Regel mit Eisenholz und Karetan verkleidet. Die hoch aufragenden Bug- und Heckkastelle sind oft ebenfalls oft mit Karetan oder Edelbronze gepanzert. Wichtige Strukturelemente wie der Rammsporn sind meist magisch gehärtete Raffinate, um die Stabilität zu erhöhen und die Brennbarkeit zu senken. Colossas sind in der Regel mit einer arcanomechanischen Krysobela ausgestattet die von mechanopatisch begabten Geschützmeistern bedient werden. Diese können die meist verzauberten Geschosse auch über Entfernungen von mehr als einer Meile präzise ins Ziel bringen, was für kleine und mittelgroße Schiffe oft schon das Ende bedeutet. Für die Bedienung des arcanomechanischen oder chalketonischen Antriebs werden noch zwei weitere Mechanopathen eingesetzt. Dieser unglaublich kostspielige Schiffstyp findet sich daher fast ausschließlich im Dienst der Myriaden, von einigen wenigen Prunkgaleeren der Horanthes mal abgesehen. Üblicherweise werden Colossas von einem Geschwader aus Raptonen und zivilen Versorgungsschiffen begleitet. Der Kommandant einer Colossa hat traditionell mindestens den Rang eines Lokegu inne.

Schaufelkatamaran: Im Prinzip ein Katamaran. Nur das hier am Heck des Schiffes oder zwischen den Rümpfen, in seltenen Fällen an der Seite, ein Schaufelrad angebracht ist und für den Antrieb sorgt. Das Schaufelrad ist in aller Regel Chalketonisch oder arcanomechanisch angetrieben. Hinzu kommen noch Hilfsmast(en), in aller Regel Rah/Schratgetakelt.

Myranische Schiffe & Besonderheiten

Demergatoren: Unterwasserschiffe der Nequaner, deren kugel- oder eiförmiger Innenraum aus gekrümmtem Schildpatt von einem spindelförmigen Gerüst mit Schrauben, Höhen- und Richtungsrudern umspannt wird. Demergatoren für vier bis sieben Personen sind meist etwa zehn bis zwölf Schritt lang, je nach Bauweise sechs bis zehn Schritt breit, wozu noch mal so lange Flügel hinzu kommen können. Vorn am Schiff sind die an frei schwenkbaren Fühlern angebrachten Illuminatoren befestigt, mit Gwen Petryl-Pulver und dem leuchtenden Extrakt der Sonnenanemonen gefüllte Leuchtkörper, die ein starkes, gelbgrünes Licht abgeben, während der Demergator achtern in das lange, mehrfach unterteilte Seitenruder ausläuft. Ein kompliziert ausgeklügeltes Lamellensystem in der Schiffswand filtert Atemluft aus dem Wasser. Zum Auftrieb werden die gefluteten Trimm tanks mittels eines ausgefeilten Pumpensystems leergepumpt; bei der Notwendigkeit schneller Manöver unterstützt durch elementare Luft aus Druckgefäßen. Die meisten Demergatoren haben nur ein Deck mit einer Höhe von etwa zweieinhalb Schritt. Varianten mit einem Ober- und Unterdeck sind deutlich langsamer, können aber bis zu 100 Quader mehr Ladung aufnehmen (in ebensoviel Raumschritt Platz). Ohne dem zweiten Deck besitzt das Schiff jedoch kaum ausgewiesenen Frachtraum, so dass alles was mehr als zehn Raumschritt einnimmt deutliche Schwierigkeiten macht. Die zweckorientierten Innenräume mit ihren verwirrenden Konstruktionen an Rohren, Kurbeln, Schotten, Zahnrädern, Pumpen und Ventilen aus Karetan, Glas, farbigen Stählen, vor allem aber diversem Meeresgebein wirken nicht nur auf Fremde eng und ungemütlich. Angetrieben wird der Demergator durch die Muskelkraft von Schrauben-Tretarbeitern für die Marschfahrt und einer Arcano-Mechanik für höhere Geschwindigkeiten. Ohne extravagante, arcanomechanische Spielereien können kurzfristige Höchstgeschwindigkeiten von etwa 20 m/s (72 Meilen/Stunde) erreicht werden, doch rüttelt das schon stark an der Struktur des Schiffes. Die maximale Tauchtiefe kleiner Demergatoren liegt bei etwa 50 Schritt. Die übliche Reisegeschwindigkeit beträgt 10 Meilen in der Stunde. Ein Schiff dieser Größe braucht nur 40 KR für eine Drehung um 180°. Von Haus aus führen die meisten Demergatoren nur ein von innen beladbares Harpunengeschütz auf, welches nach vorne gerichtet und etwa 45° schwenkbar ist.



Myranische Schiffe & Besonderheiten

RAPTONE

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)

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

Schiffsraum: 80 Quader **Frachtraum:** 20 Quader

Besatzung: 46 M + 50 S + Mechanopath

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 35.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

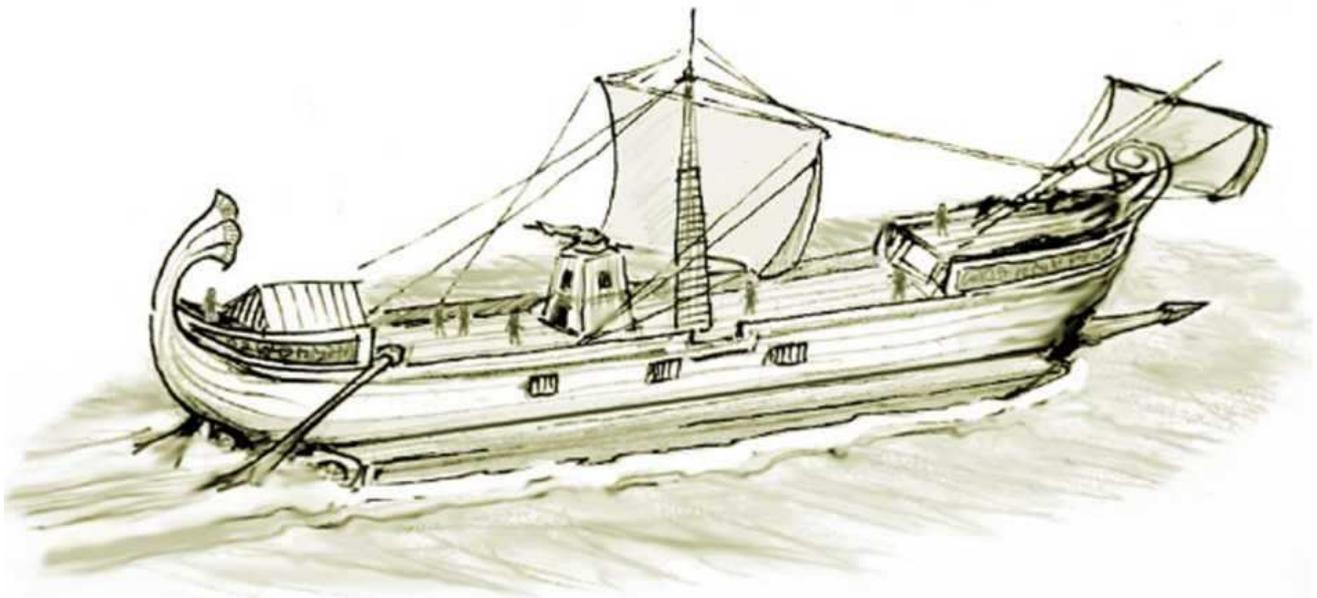
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

Arcanomechanik (Marsch): 10-15 Meilen/Stunde

Arcanomechanik (Rammen): 22 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Bock voraus, 2 Oktabela achteraus, 1 schwenkbare überschweren Rotze mittschiffs, 8 überschwere Bela (2 pro Breitseite)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

COLOSSA

Die *Thearch Antamyr*

Das Flaggschiff der 4. Lokede der II. Mholurenicta lief 4770 IZ mit einem kleinen Geschwader aus zwei Raptonen, 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)

Länge: 40 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 3,6 Schritt

Schiffsraum: 390 Quader **Frachtraum:** 120 Quader

Besatzung: 40 M + 120 S + 3 Mechanopathen

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: 90.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

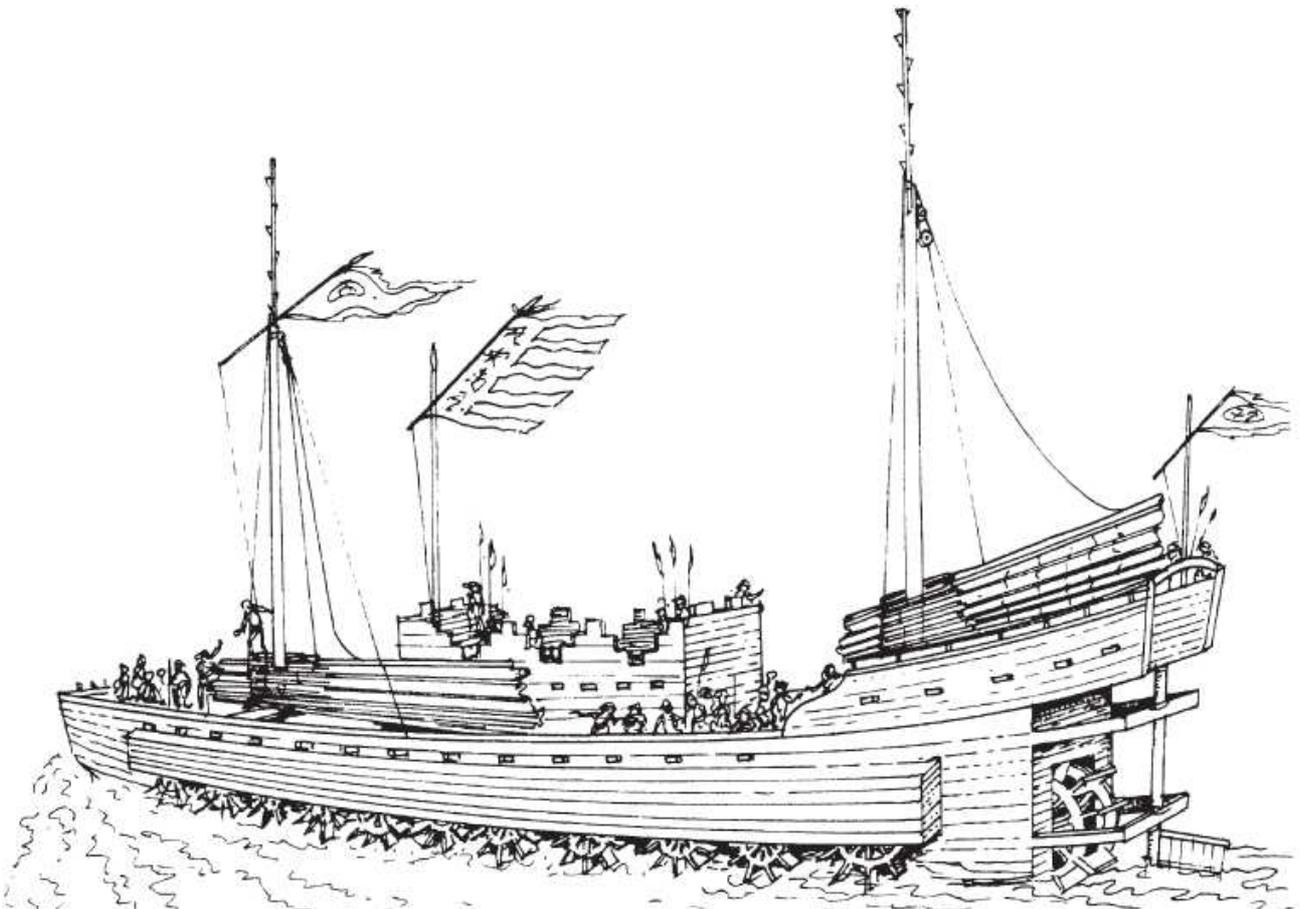
mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

Arcanomechanik (Marsch): 8-12 Meilen/Stunde

Arcanomechanik (Rammen): 18 Meilen/Stunde

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.



Myranische Schiffe & Besonderheiten

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 kiellosen 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)

Länge: 24,6 Schritt **Breite:** 9,4 Schritt **je Rumpf:** 3,2 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader **Frachtraum:** 30 Quader

Besatzung: 10 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 35.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Schaukel (arcanomechanisch): 4 Meilen/Stunde

Waffen: auf jedem Rumpf ein um 180 Grad schwenkbares leichtes Torsionsgeschütz bugwärts (vergleichbar leichte Rotze)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

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 Takt-gebender 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)

Länge: 25 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 6 Schritt

Schiffsraum: 300 Quader **Frachtraum:** 100 Quader

Besatzung: 30 Pedalo-Sklaven, 2 Tagerus, Mechanikus,
3 Offiziere, 10 Krieger, Kapitän

Beweglichkeit: extrem hoch **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

Myranische Schiffe & Besonderheiten

ZWEIMAST-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 Flussegelern 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)

Länge: 22,4 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,5 Schritt

Schiffsraum: 167 Quader **Frachtraum:** 110 Quader

Besatzung: 36 M + 27 G/S [Q 17]

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 6 Tormenta Quartana (leichte Rotze), 4 Polybela (Hornisse)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

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)

Länge: 27,9 Schritt **Breite:** 6,3 Schritt **Tiefgang:** 2,3 Schritt

Schiffsraum: 202 Quader

Frachtraum: 46 Quader (aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)

Besatzung: 52 M + 14 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Schrauben (3 SR): 24 Meilen/Stunde (=>6 Meilen in 3 SR)

(anschließend muss der Antrieb acht Tage neu geladen werden)

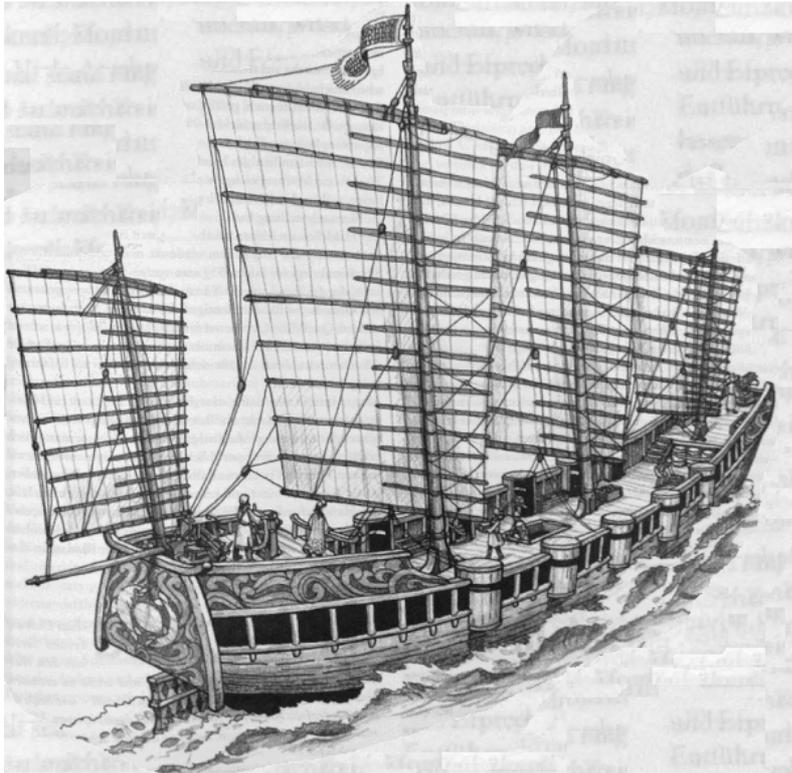
Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal (voraus;), 4 Hornissen (2 pro Breitseite)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

KERRISHITISCHE DSCHUNKE

Bei den Kerrishitern werden gerne Dschunken verschiedener Größe verwendet. Während auf Flüssen nur einmastige Schiffe unterwegs sind, kann man auf dem Thalassion sogar sechsmastige Riesen antreffen. Die Dschunke ist wie die aventurische Zedrakke ein kielloses Kastenboot, dessen rechteckige Segel meist aus lattenverstärkten Binsengeflecht bestehen. Im Gegensatz zu den Aventurischen Zedrakken sind jedoch vor allem die größeren Dschunken mit Geschützen bestückt, oftmals in kleinen Türmen an den Seiten.



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)

Länge: 24,7 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt **Tiefgang:** 1,4 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader **Frachtraum:** 51 Quader

Besatzung: 3 Offiziere, 19 Matrosen, 4 Richtschützen

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 5.000 Aureal/Dukaten (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Draglossa voraus

DSHUNKE/ DSHUKAR

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)

Länge: 46 Schritt **Breite:** 8,5 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 391 Quader **Frachtraum:** 260 Quader

Besatzung: 81 M + 10 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

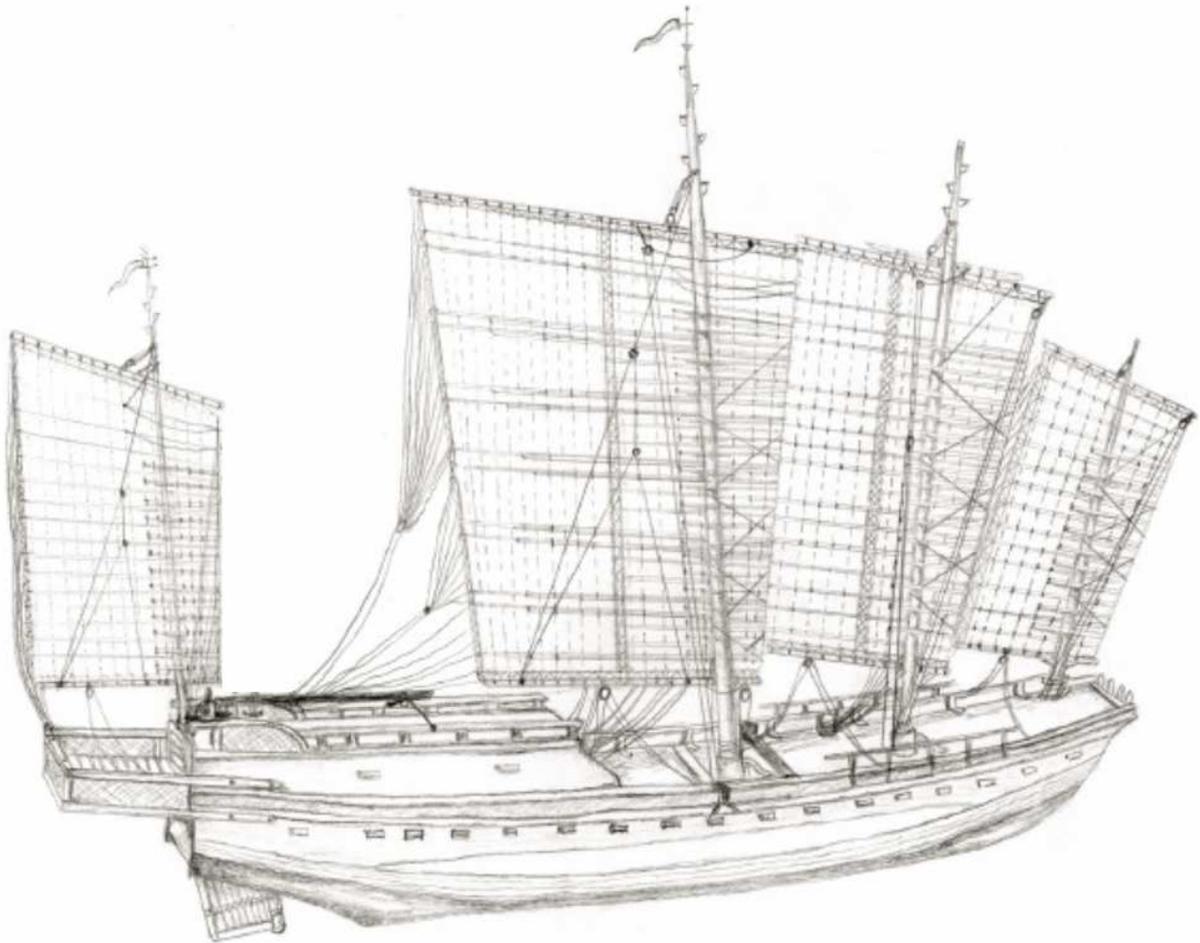
Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 6 leichte Rotzen (3 pro Breitseite)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

DEMERGATOR

Die *Margitara*

Die *Margitara* ist ein Schiff eines Demergatorstyps 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, Demergatorstyp 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 alchimistischen 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 Trimm tanks, die Landestützen, die Bilge und den unteren Tauchausstieg am Fuß des Hauptschachts.

Länge: 25 Schritt **Breite:** 15 Schritt (inkl. Ballasttanks) **Tiefgang:** 8,7 Schritt

Schiffsraum: 137 Quader **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 40 M

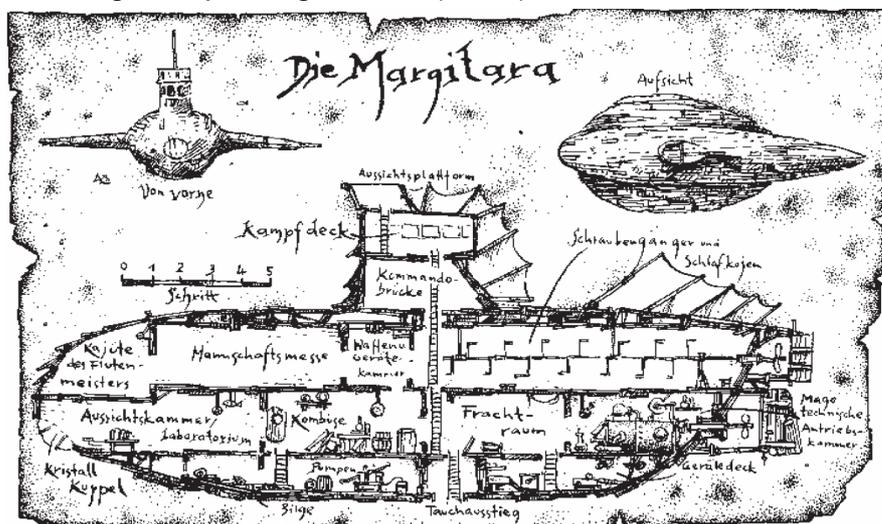
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 19 Härte: 1

Preis: ca. 90.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit Marschfahrt: 15 Meilen/Stunde

Geschwindigkeitsschub: 22 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 Zwillings-Harpunengeschütz (Turm)



Myranische Schiffe & Besonderheiten

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) **Tiefgang:** 14,6 Schritt

Schiffsraum: 202 Quader

Frachtraum: 46 Quader(aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)

Besatzung: 6 Offiziere + 48 Matrosen

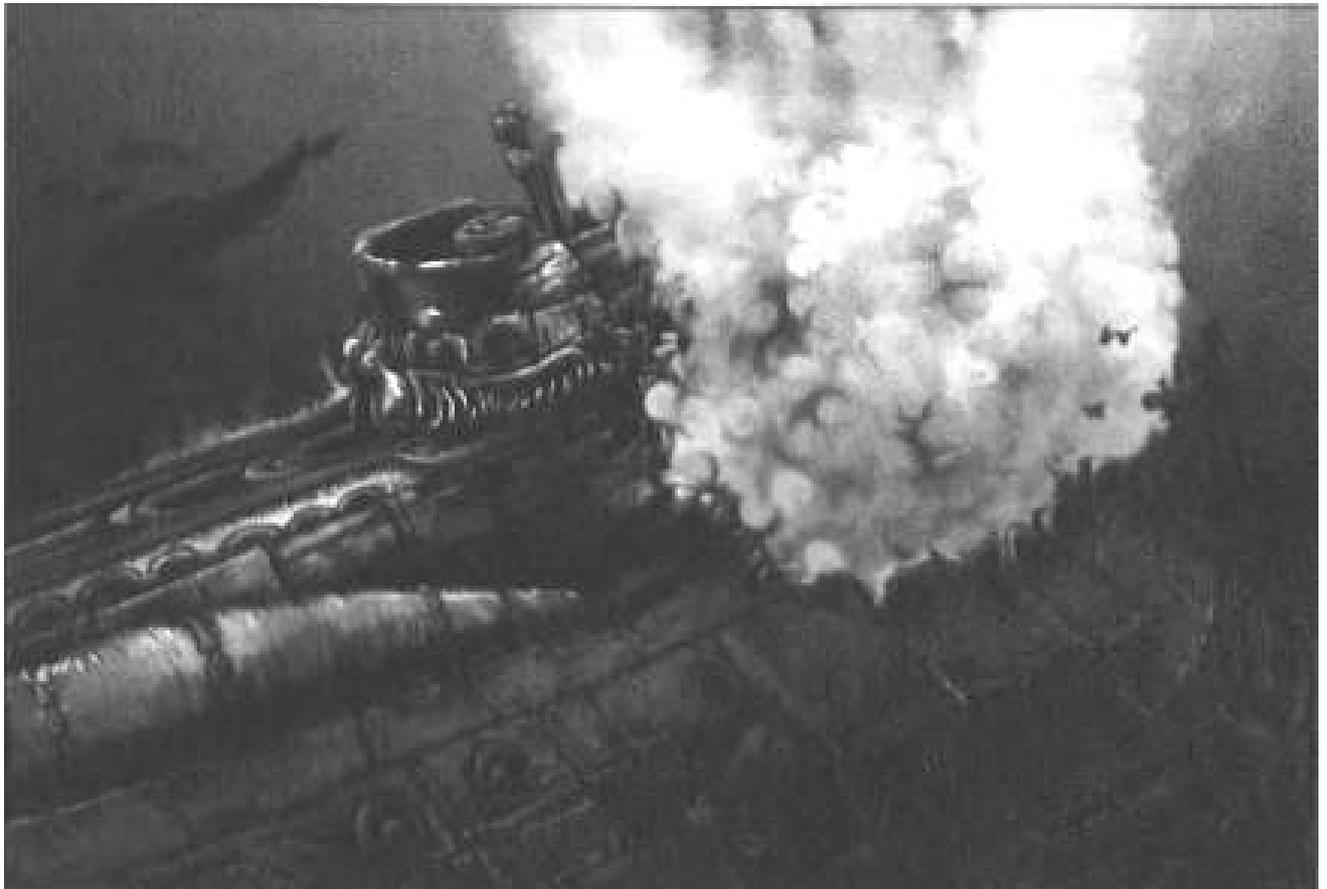
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 19 **Härte:** 1

Preis: ca. 150.000 D

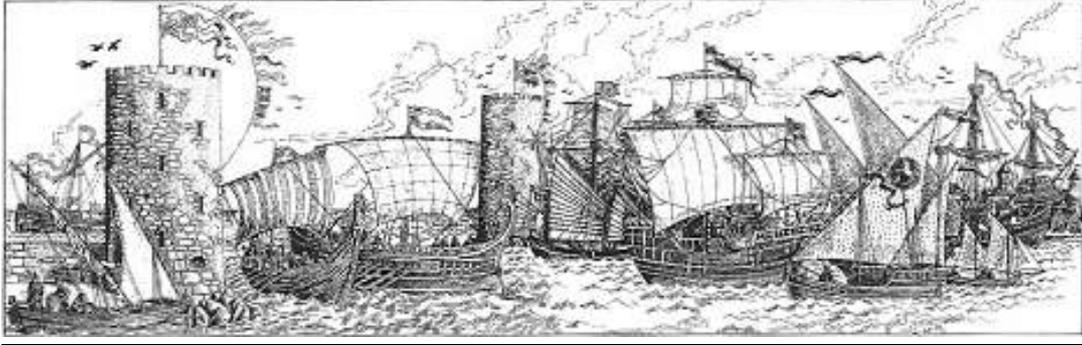
Geschwindigkeit Marschfahrt: 15 Meilen/Stunde

Geschwindigkeitsschub: 30 Meilen/Stunde (für maximal 1 SR, anschließend muss der Antrieb 12 Stunden lang neu geladen werden)

Bewaffnung: keine



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 ziert 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 Mohagoni 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)

Riemen: 2x35

Länge: 50 Schritt **Breite:** 9,7 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 324 Quader **Frachtraum:** 216 Quader

Besatzung: 120 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 32.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 16 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



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 Garether Kaiser.

Takelage: III (H1, H1, H1)

Riemen: 6x40 [240]

Länge: 59 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3,35 Schritt

Schiffsraum: 593 Quader **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 70 M + 240 R + 90 G + 50 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 70.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

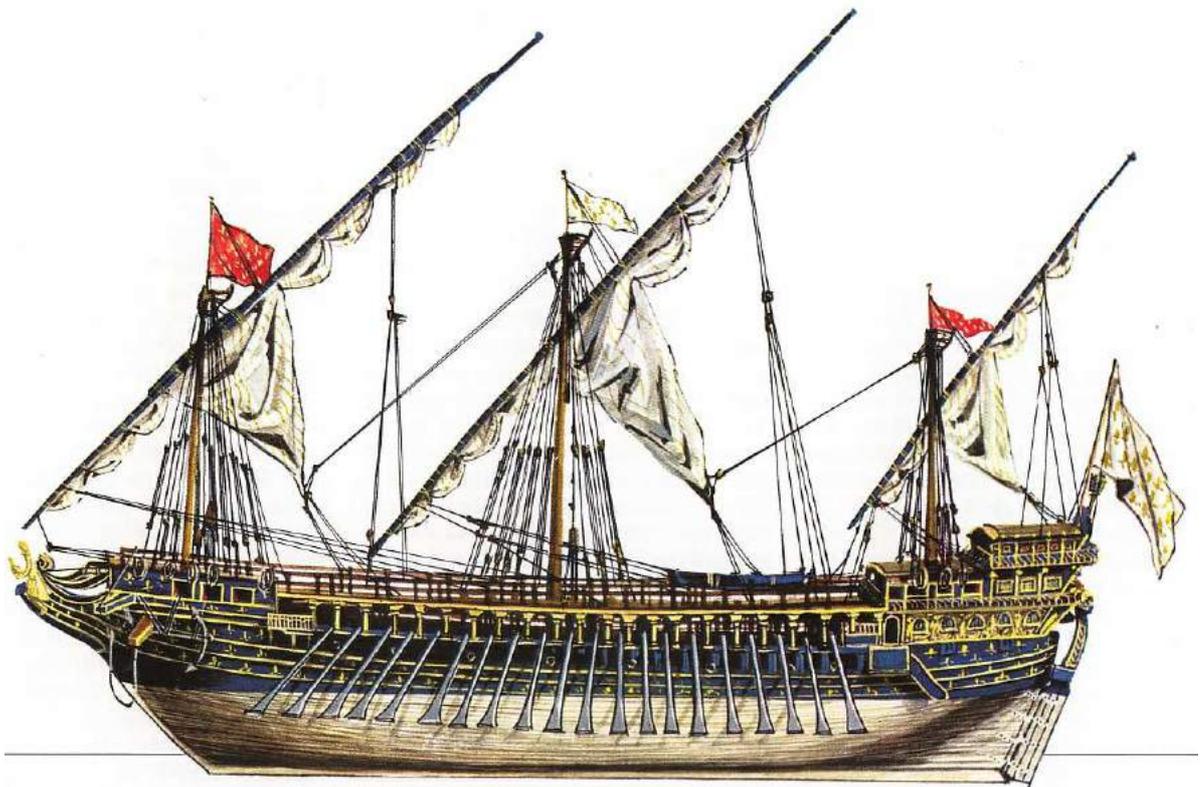
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 14 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 überschwere Rotzen voraus, 1 schwerer Bock voraus (Vorderdeck),
4 überschwere Rotzen (jeweils 2), 2 schwere Aale achteraus,
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 zgedachten 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 Gūldenland 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)

Länge: 48,3 Schritt **Breite:** 14,5 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 1140 Quader **Frachtraum:** 760 Quader

Besatzung: 160 M + 80 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

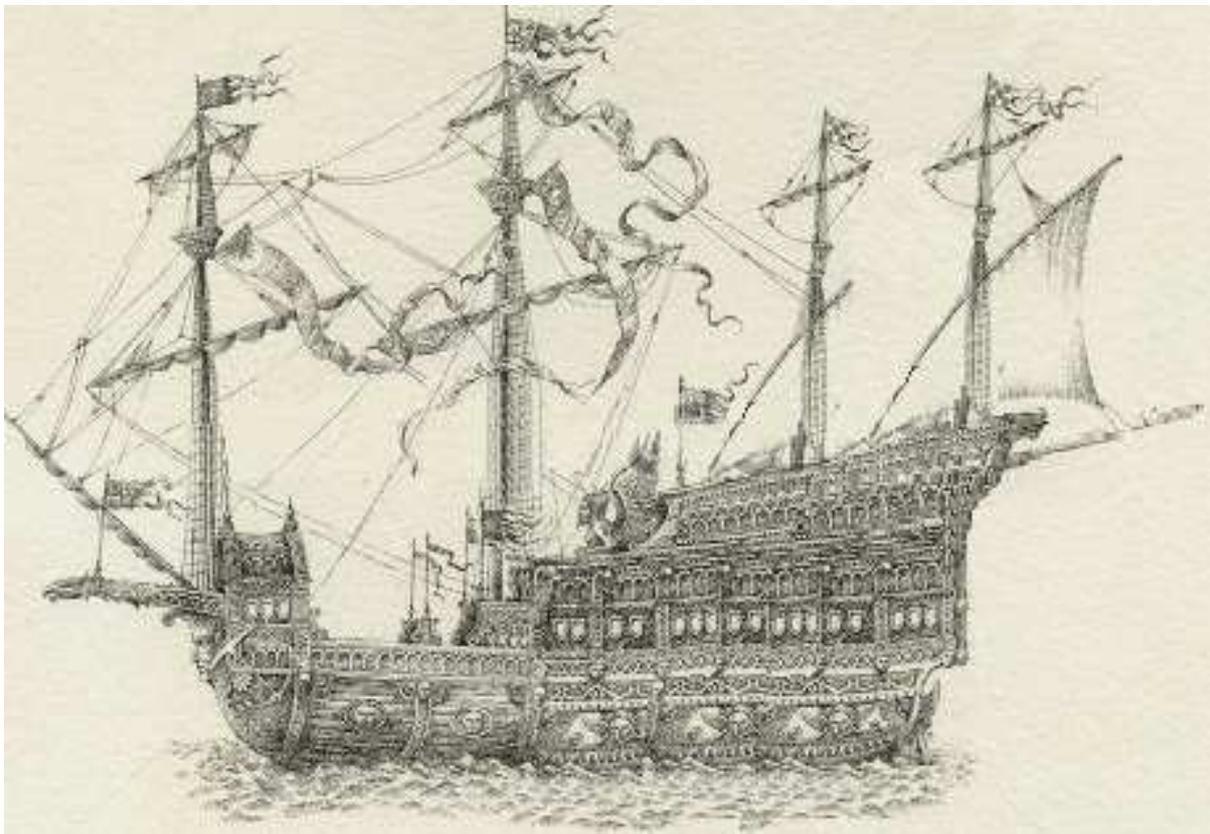
Preis: ca. 145.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere Aale achteraus, 6 schwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 10 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)

Riemen: 6x35 [210]

Länge: 58,6 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 527 Quader **Frachtraum:** 175 Quader

Besatzung: 40 M + 210 R + 50 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 62.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

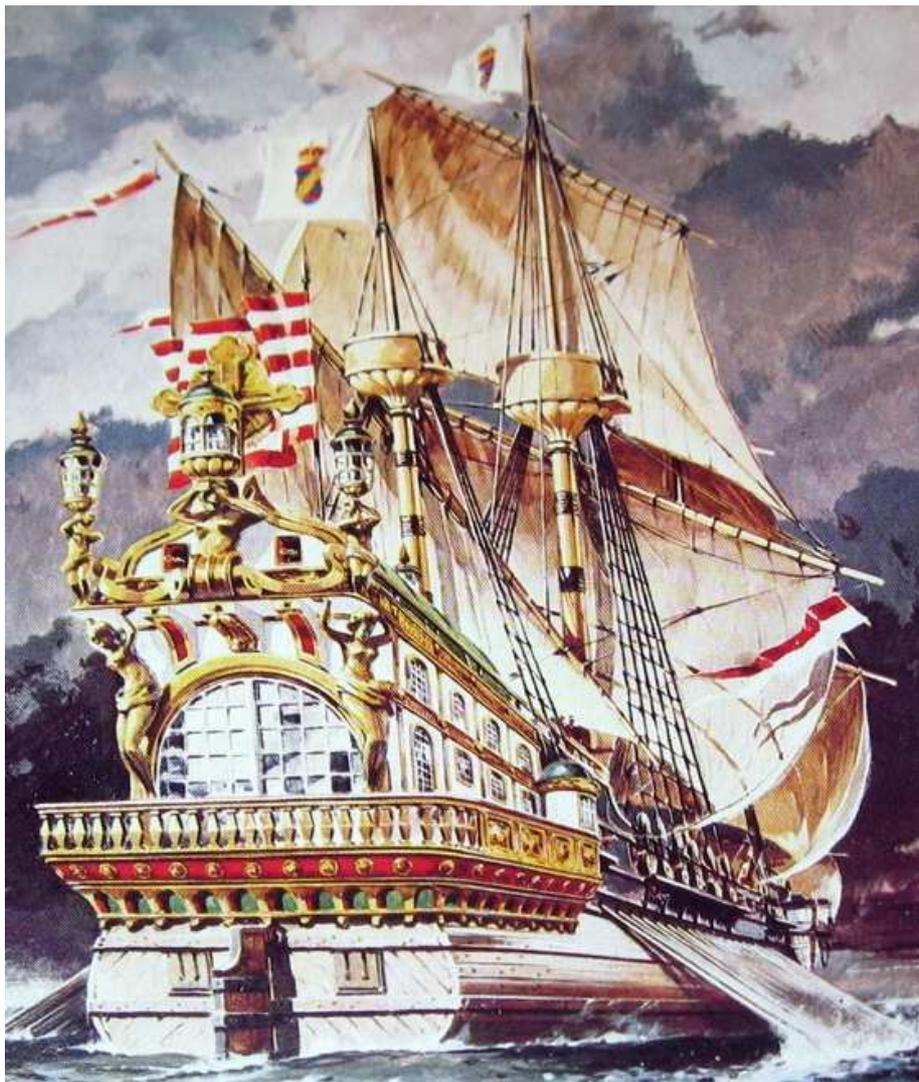
mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 überschwere Rotzen voraus, 1 Harpun-Aal voraus, 2 überschwere Rotzen achteraus, 12 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)

Riemen: 6x35x2 [420]

Länge: 59,7 Schritt **Breite:** 16,6 Schritt **Tiefgang:** 4,95 Schritt

Schiffsraum: 1635 Quader **Frachtraum:** 545 Quader

Besatzung: 55 M + 420 R + 100 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 210.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde

am Wind: 0 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

Gerudert (2 SR): 8 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



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)

Riemen: 6x42 [252]

Länge: 59,9 Schritt **Breite:** 14,7 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 1320 Quader

Frachtraum: 440 Quader

Besatzung: 50 M + 252 R + 64 G + 100 S

Beweglichkeit: niedrig

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 150.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

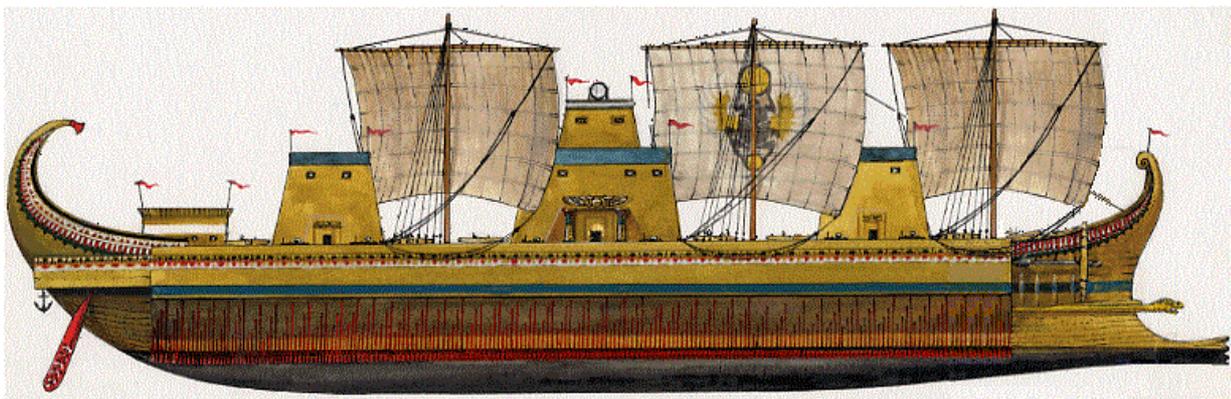
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

Gerudert (2 SR): 15 Meilen/Stunde

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)

Länge: 73,9 Schritt **Breite:** 12,3 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 1364 Quader **Frachtraum:** 910 Quader

Besatzung: 220 M + 40 G + 40 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 14 **Härte:** 1

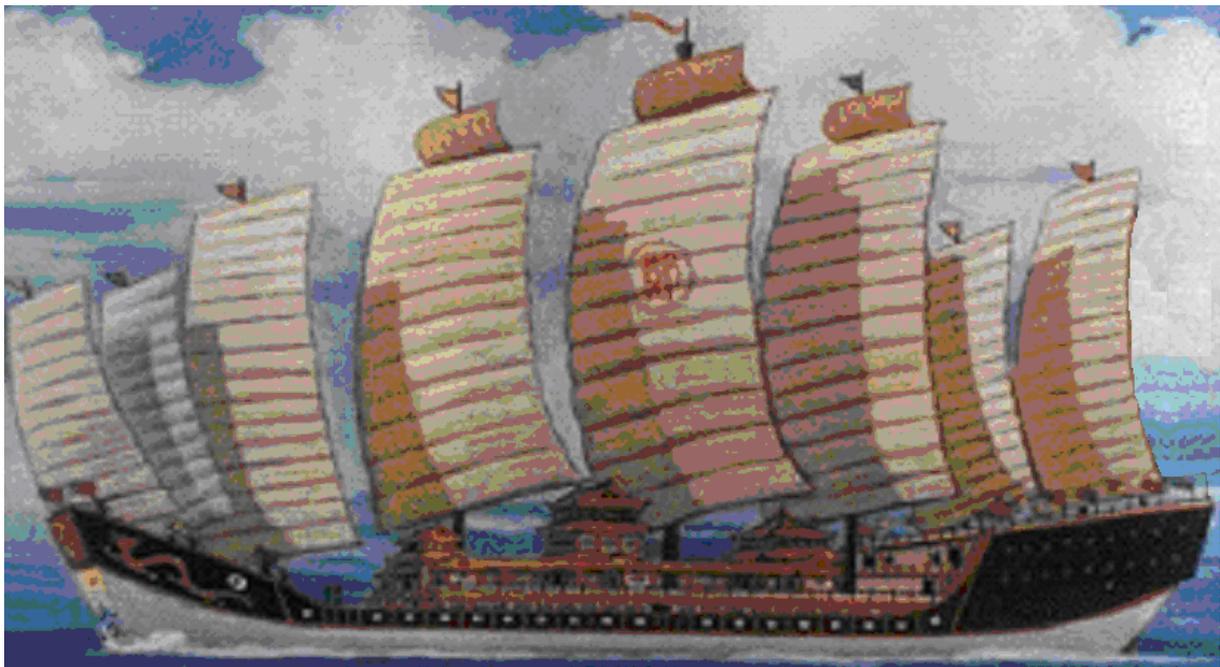
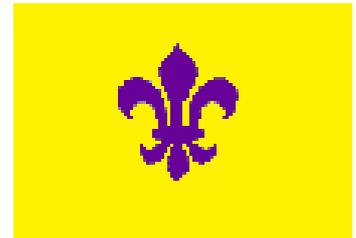
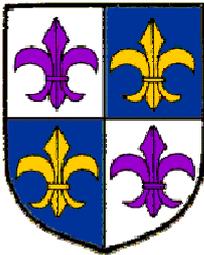
Preis: ca. 150.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 20 Hornissen



Die *Moghulia*, Prunktrireme Araniens

Die Macht und der Glanz des aranischen Königshauses werden zur See von einer verschwenderisch mit Goldornamenten geschmückten, überlangen Trireme repräsentiert: der königlich Aranischen Prunktrireme *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 güldenen, schwimmendem Palast versehen.

Takelage: I (R1)

Riemen: 6x28 [168]

Länge: 52,8 Schritt **Breite:** 7,4 Schritt **Tiefgang:** 4,0 Schritt

Schiffsraum: 521 Quader **Frachtraum:** 175 Quader

Besatzung: 40 M + 168 R + 52 G + 50 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde

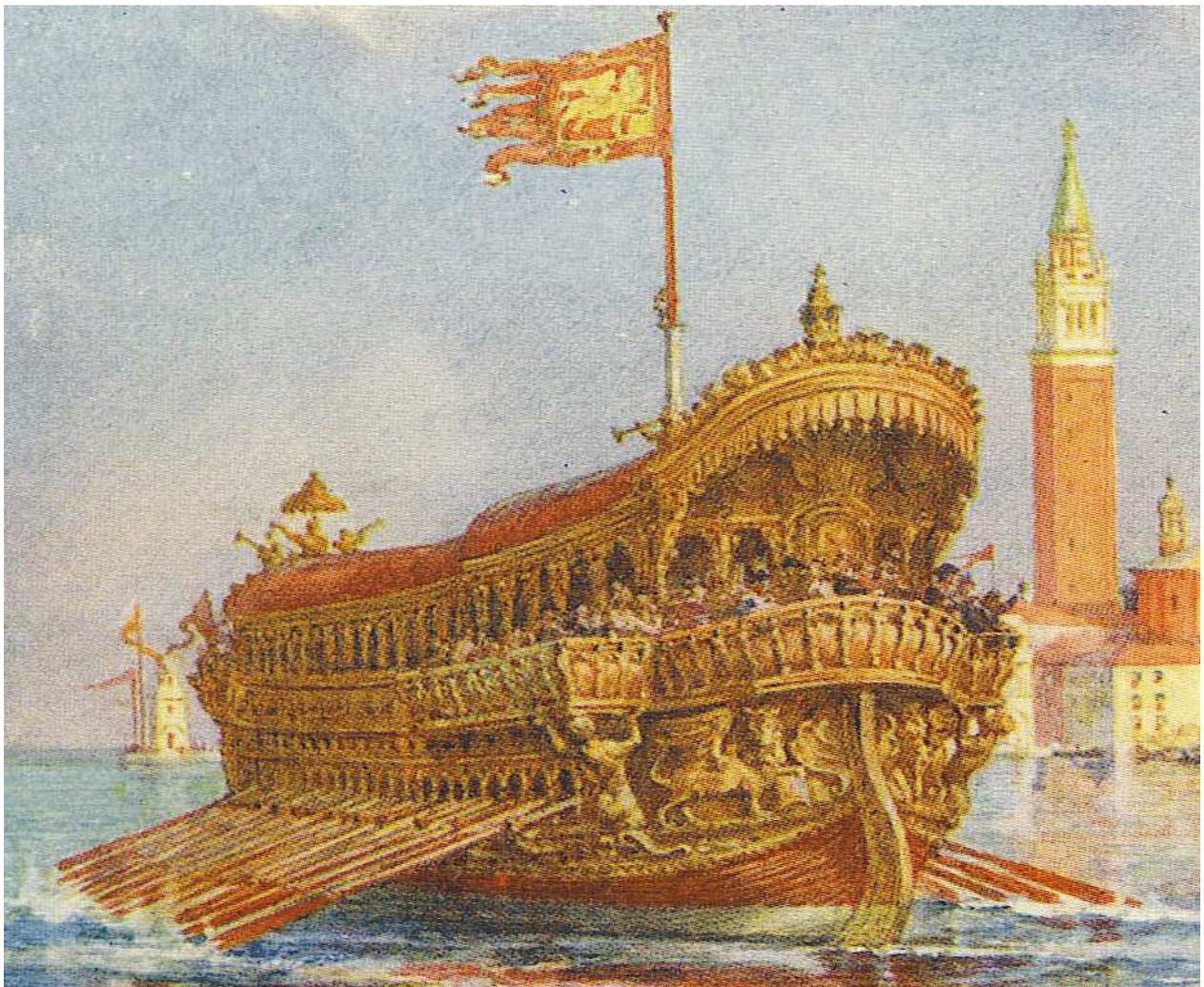
mit rauem Wind: 2 Meilen/Stunde

am Wind: 0 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde

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



Die *Fortitudo*, Prunkgaleone des Bornlandes

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.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, T8, S1) [375]

Länge: 54 Schritt **Breite:** 16 Schritt **Tiefgang:** 5,8 Schritt

Schiffsraum: 1670 Quader [520] **Frachtraum:** 1115 Quader

Besatzung: 211 M + 64 G + 50S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 200.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 8 leichte Rotzen (4+4, drehbar), 16 Hornissen



OTTA

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)

Riemen: 2x15

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

Schiffsraum: 66 Quader **Frachtraum:** 22 Quader

Besatzung: 30-40 M

Beweglichkeit: sehr Hoch

Struktur: 17 **Härte:** 2

Preis: 11.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde

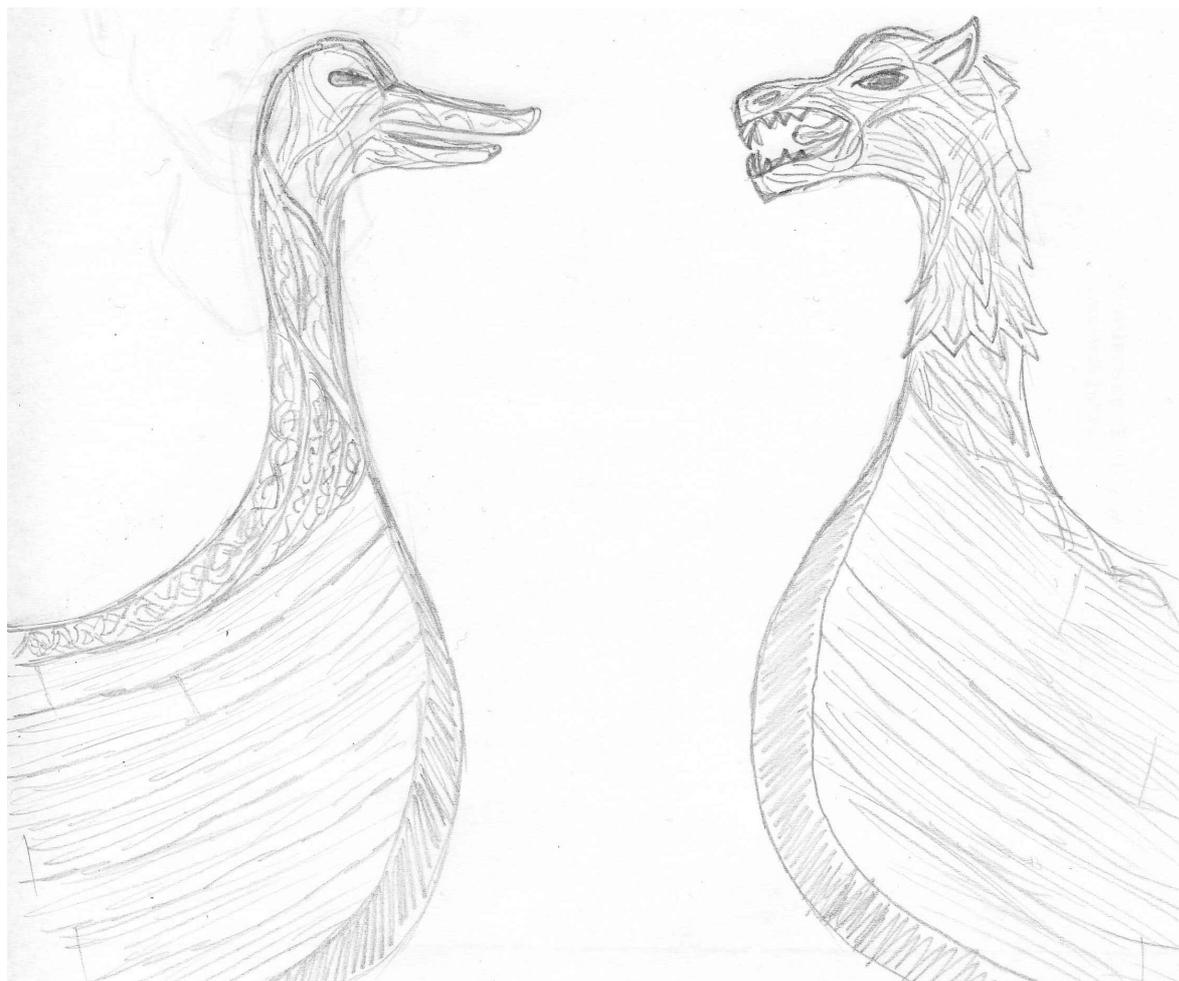
mit rauem Wind: 20 Meilen/Stunde

am Wind: 8 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

OTTA

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 Schwesterschiff *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]

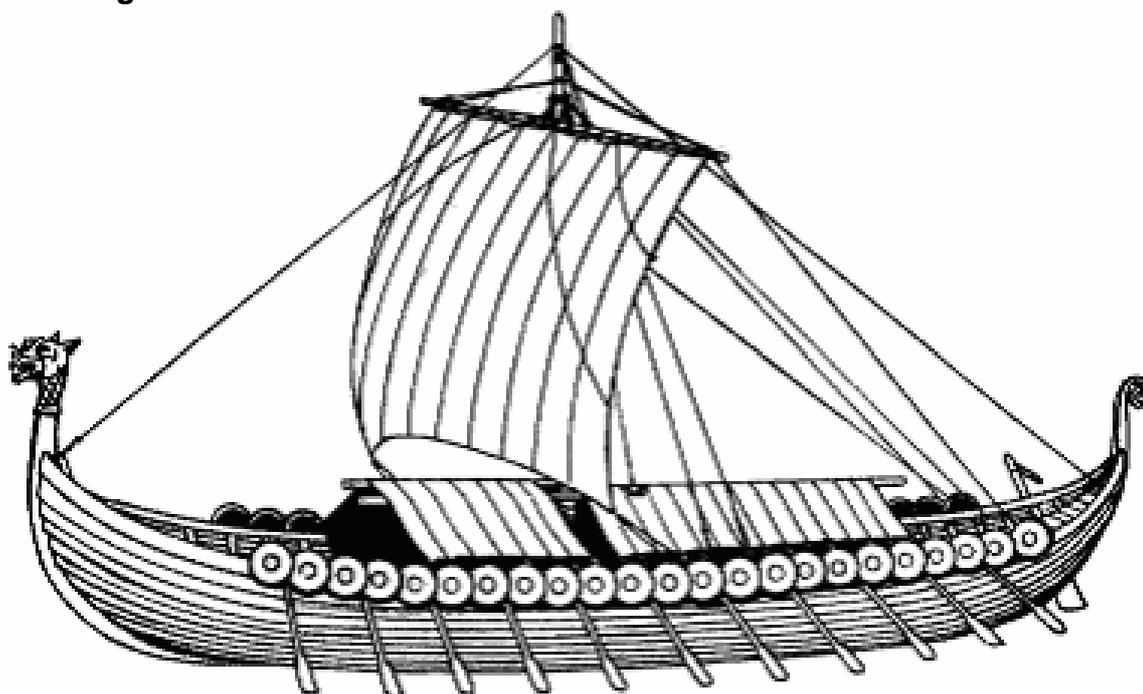
am Wind: 8 Meilen / Stunde [3]

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

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

Preis: 2.500 Dukaten

Bewaffnung: keine



KNORR

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 Wurmspieß ein von Zwergen konstruiertes Geschütz zur Bekämpfung von Drachen. Es verschießt drei Schritt lange Harpunen

Takelage: I (R1) [45]

Riemen: 2 x 2 [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]

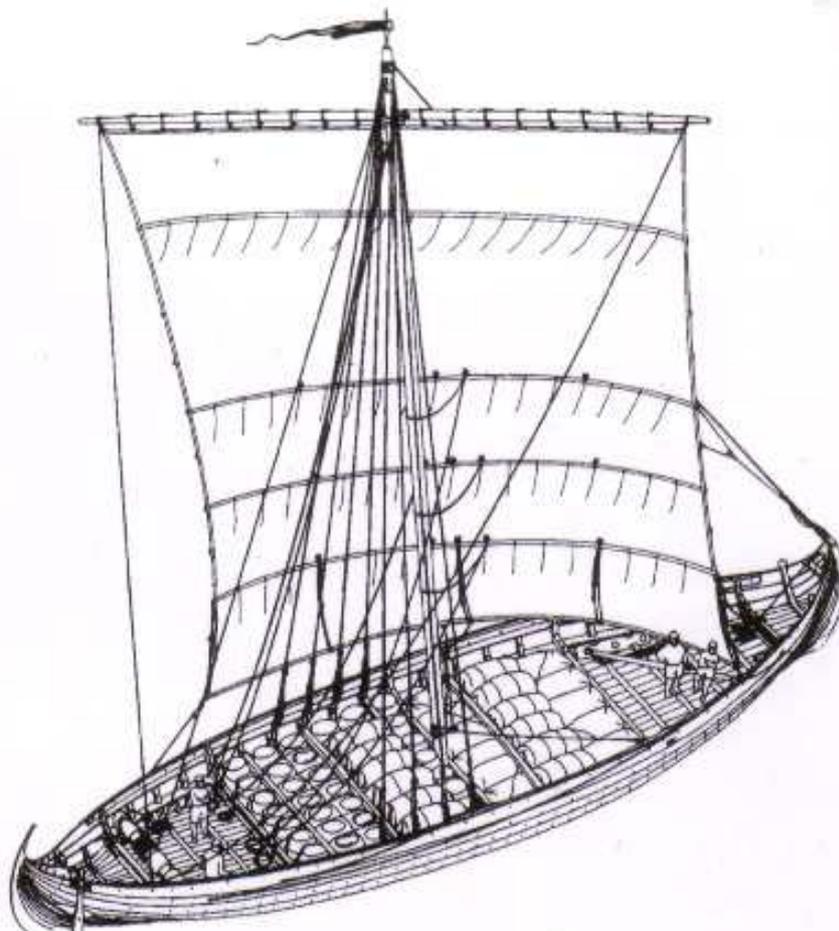
mit raumem Wind: 14 Meilen / Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen / Stunde [2]

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

Preis: 2.500 D (ohne Bewaffnung)

Bewaffnung: 1 schwerer Aal *Walspießer* voraus



KNORR

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 und Besitzer 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)

Riemen: 2x2

Länge: 14 Schritt **Breite:** 3,5 Schritt **Tiefgang:** 0,9 Schritt

Schiffsraum: 15 Quader

Frachtraum: 10 Quader

Besatzung: 8 M

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.000 Dukaten

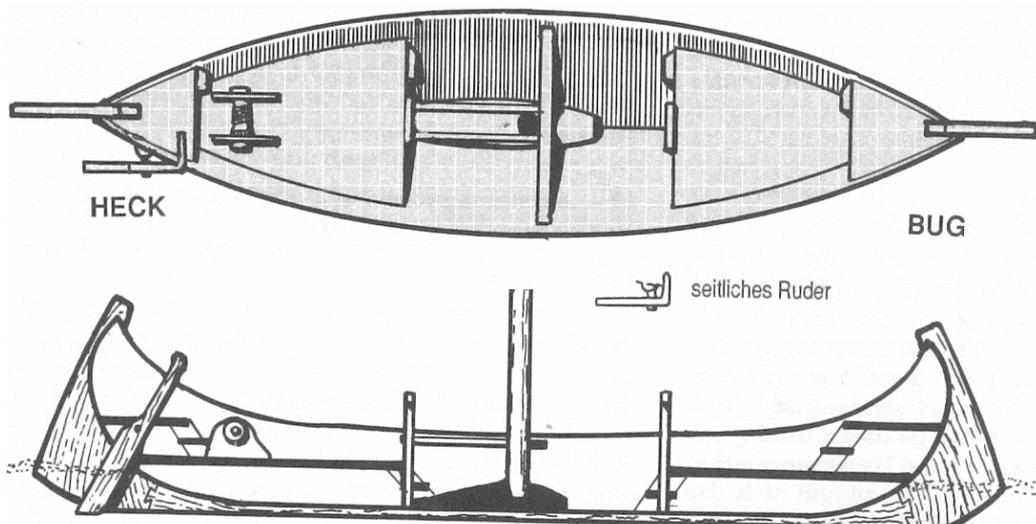
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 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.

Takelege: III (H1, H1, H1) [110] **Riemen:** 6x40 [240]

Länge: 58,5 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 528 Quader **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 60 M + 240 R + 158 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 55.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

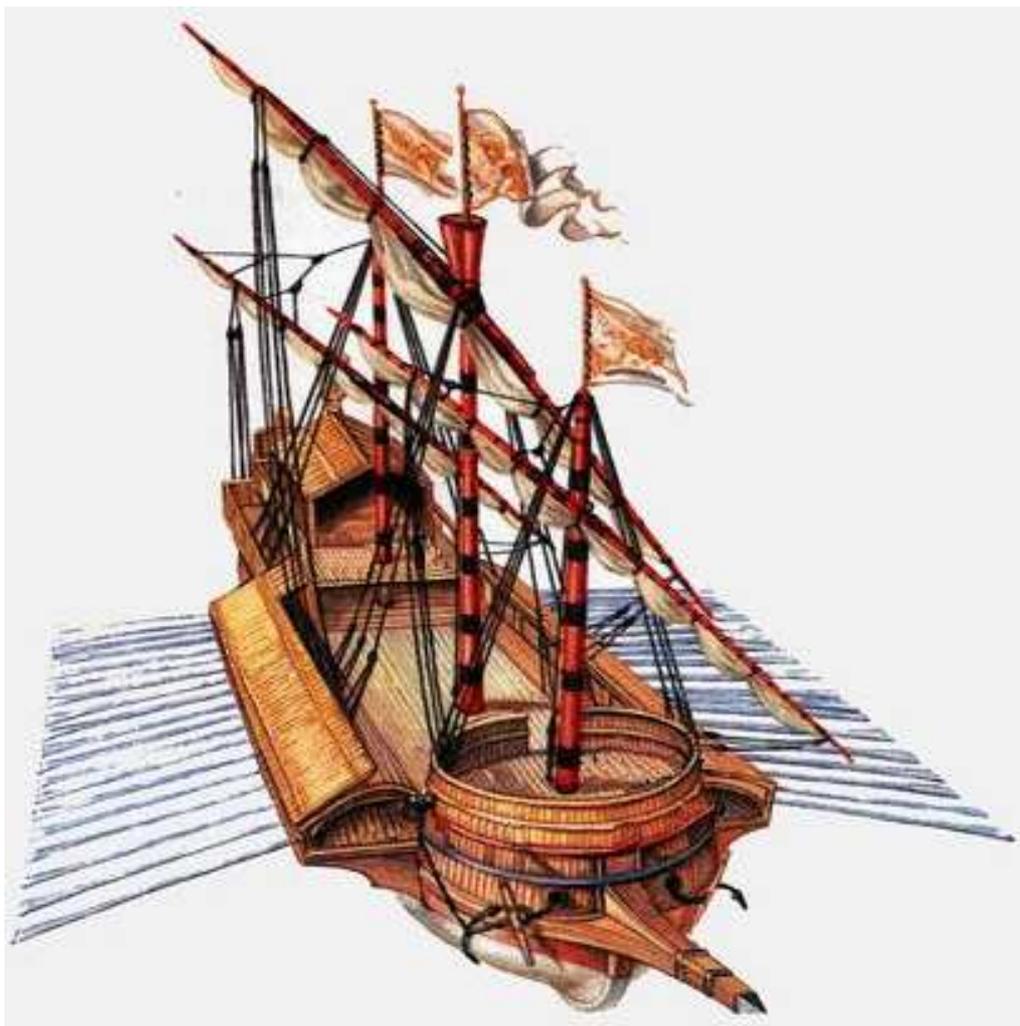
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

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



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)

Länge: 27,6 Schritt **Breite:** 9,2 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 287 Quader **Frachtraum:** 192 Quader

Besatzung: 60 M + 32 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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 Storrebrandt 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)

Länge: 27,5 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 290 Quader **Frachtraum:** 193 Quader

Besatzung: 65 M + 88 G + 25S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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 *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! Die *Sikram II* gehört zu den eher kleinen Schivonen. Doch tut dies weder Ihrer sehr

Takelage: III (R2, R2, H1, S1)

Länge: 26,0 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 267 Quader **Frachtraum:** 174 Quader

Besatzung: 57 M + 44 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 6 mittlere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 10 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an seinen Erfinder, Sebastian O.

SCHIVONE

Die *Amboss*

Die *Amboss* ist die neueste Errungenschaft des in Havena beheimateten Handelshauses Ongswin. Mit Hilfe dieser, in einer Grangorer Werft gefertigten, großen Schivone hofft das Handelshaus gute Gewinne im Fernhandel einzufahren. Zum Schutz der stets kostbarsten Fracht hat die, für eine Schivone eher langsame, *Amboss* stets ein großes Kontingent an fest zum Handelshaus gehörenden und somit loyalen Seesöldnern an Bord.

Takelage: IV (R2, R3, H1, H1, S1)

Länge: 36,8 Schritt **Breite:** 11,3 Schritt **Tiefgang:** 5,0 Schritt

Schiffsraum: 693 Quader **Frachtraum:** 462 Quader

Besatzung: 110 M + 50 G + 80 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 42.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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



SCHIVONE

Die *Drachenblut*

Abbrizabad ist eine kleine, quasi Eigenständige Gemeinde am Süzipfel 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)

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

Schiffsraum: 262 Quader

Frachtraum: 184 Quader

Besatzung: 60 M + 70 G + 35 S

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 17 **Härte:** 1

Preis: 16.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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/>

SCHIVONE / GALEONE

Bornländische Kriegsgaleone

Marshall-Klasse ist die Bezeichnung für die schwersten Galeonen des Bornlandes. Inspiriert durch die horasischen Königsschivonen sind diese Schiffe für den Kriegseinsatz konstruiert. Im Gegensatz zu den horasischen Schiffen weisen die bornischen Galeonen kaum Verzierungen auf - mit Ausnahme zweier übereinander liegenden, 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)

Länge: 45,5 Schritt **Breite:** 13,5 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 1003 Quader **Frachtraum:** 670 Quader

Besatzung: 150 M + 188 G + 100 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 2

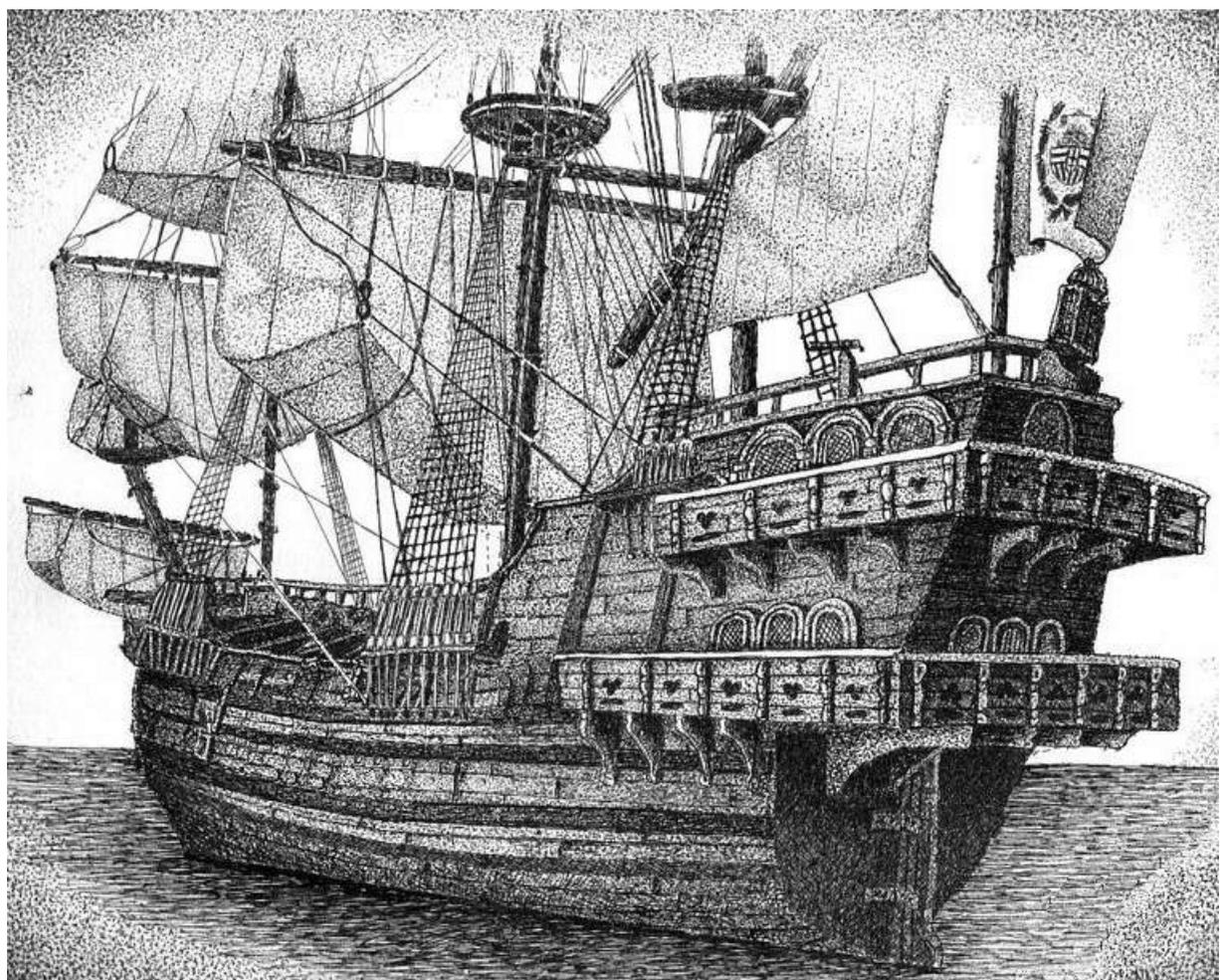
Preis: ca. 75.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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



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)

Länge: 27,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt **Tiefgang:** 3,4 Schritt

Schiffsraum: 280 Quader

Frachtraum: 187 Quader

Besatzung: 60 M + 88 G + 50 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 20.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere Aale achteraus, 12 leichte Rotzen (6 pro Breitseite), 8 Hornissen



THALUKKE

Die Schatten von Akrabaal

Die Schatten von Akrabaal 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)

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

Schiffsraum: 83 Quader **Frachtraum:** 55 Quader

Besatzung: 28 M + 22 G

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: 5.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

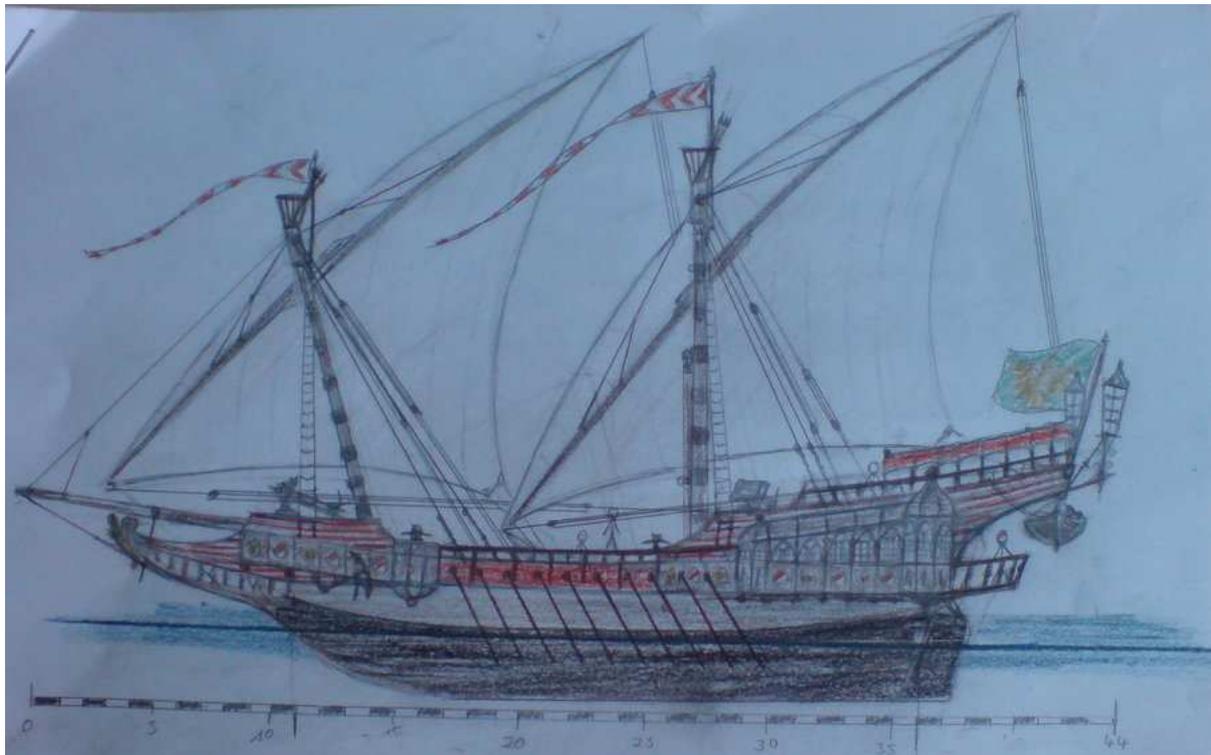
mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

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, unbekanntem 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. Die Geistersalbe

Takelage: I (H1)

Länge: 20 Schritt **Breite:** 3 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader **Frachtraum:** 27 Quader

Besatzung: 15 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 2.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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)

Länge: 15,4 Schritt **Breite:** 3 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 19 Quader **Frachtraum:** 10 Quader

Besatzung: 14 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: 1.800 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



THALUKKE

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 royalem 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 Schlafraum. 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)

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

Schiffsraum: 87 Quader **Frachtraum:** 42 Quader

Besatzung: 50 M/G

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14 **Härte:** 1

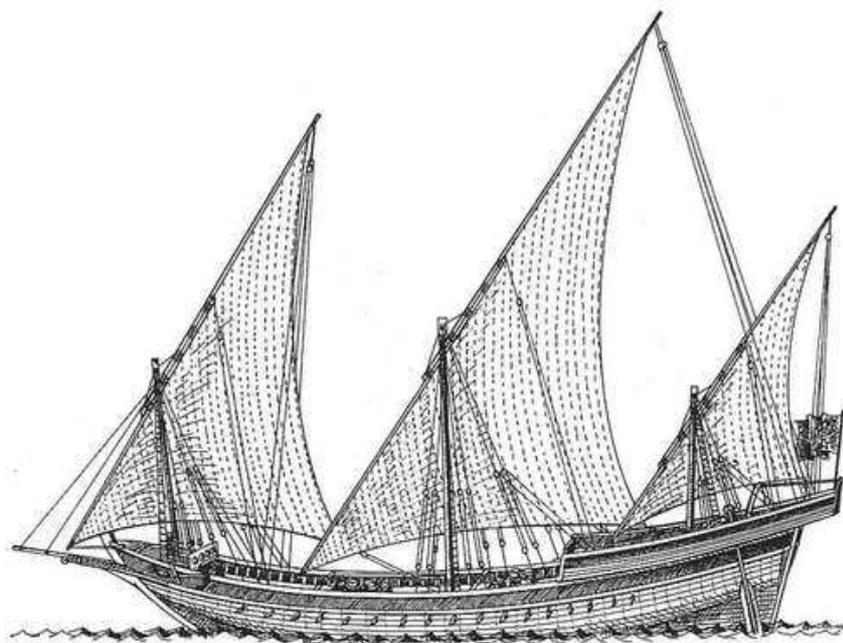
Preis: 6.750 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

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)

Länge: 20,7 Schritt **Breite:** 4,5 Schritt **Tiefgang:** 2,0 Schritt

Schiffsraum: 62 Quader **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 20 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

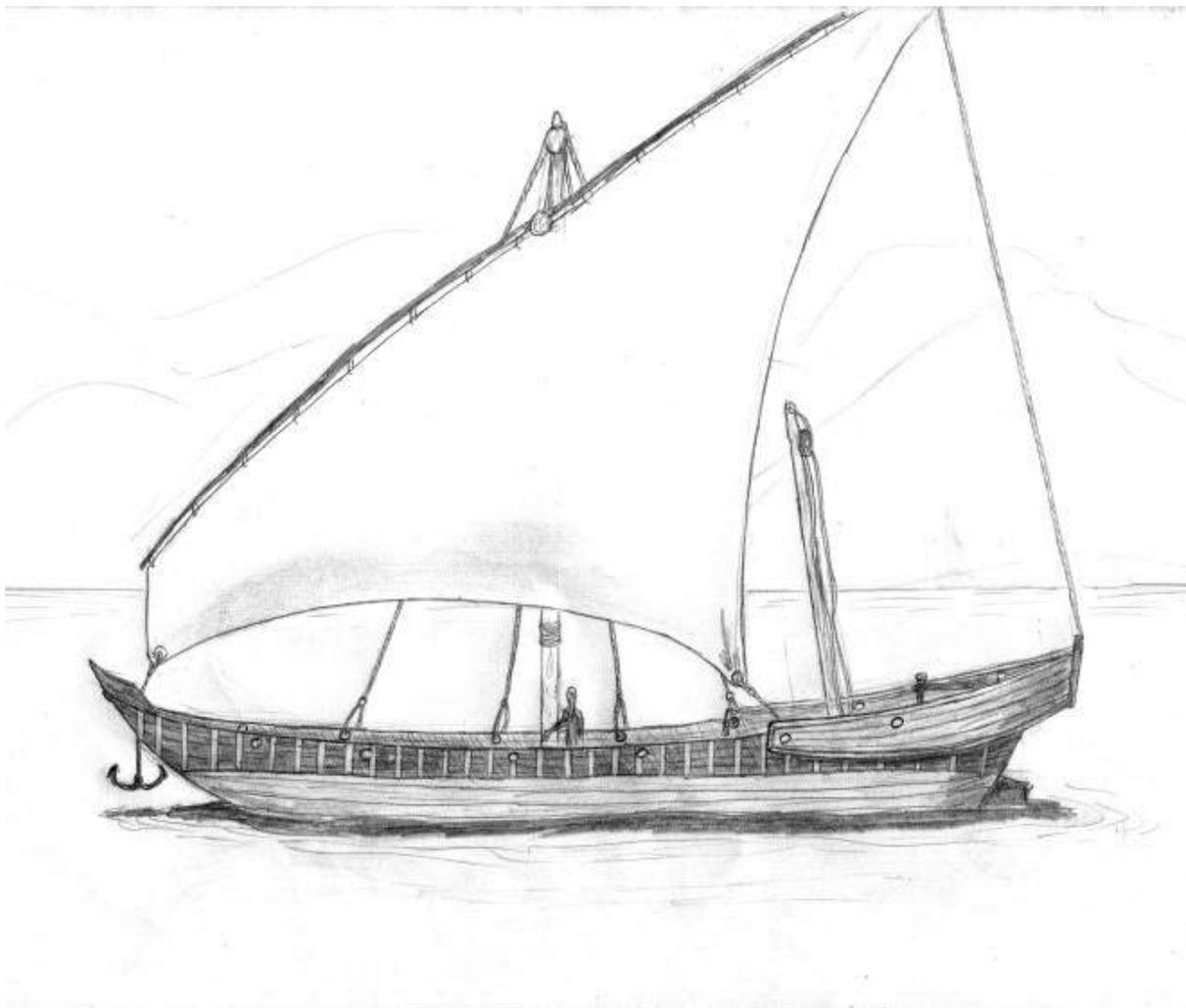
Preis: ca. 4.500 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



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 Seetetrarchin. 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)

Länge: 21,0 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader **Frachtraum:** 40 Quader

Besatzung: 40 M/G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: 6.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

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/>

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)

Länge: 29,8 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 4,2 Schritt

Schiffsraum: 375 Quader **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 70 M + 20 G + 20 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

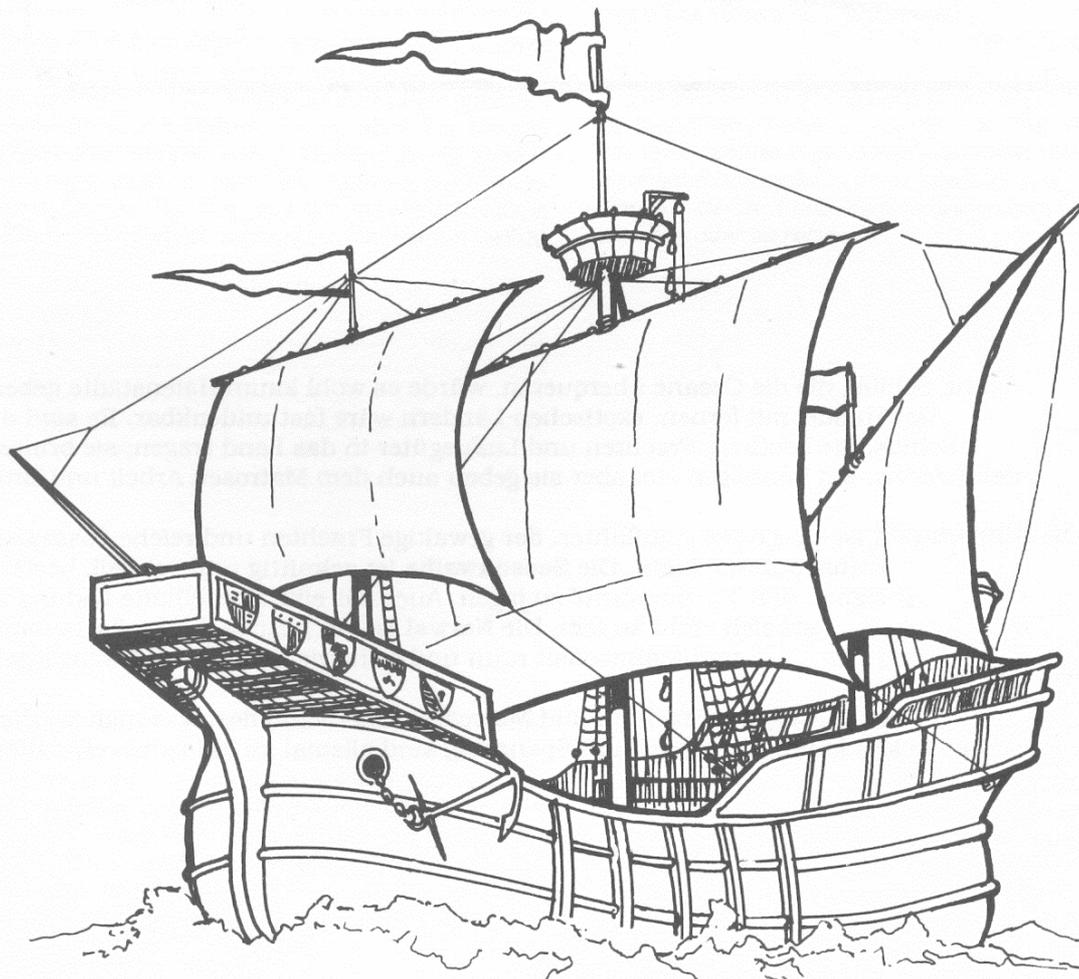
Preis: ca. 27.500 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 2 leichte Aale (drehbar, Achtertrutz)



KARRACKE

Die *Finsterkamm*

Die *Finsterkamm* ist eine kleine, ältere Karracke im Dienste der mittelreichen Flotte. Obschon als Kampfschiff konstruiert ist besteht Ihr Rumpf aus Festum-Tanne und nicht wie ebei den meisten Kriegsschiffen aus Steineiche. Aus diesem Grund wird das kaum so gut wie nie in südlichen Gewässern eingesetzt da es bei solchen Fahrten deutlich mehr Probleme mit Bohrwürmern hat als andere Kriegsschiffe.

Takelage: III (R2, R2, H1)

Länge: 26,2 Schritt **Breite:** 9,9 Schritt **Tiefgang:** 4,5 Schritt

Schiffsraum: 390 Quader **Frachtraum:** 260 Quader

Besatzung: 69 M + 58 G + 50 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 24.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde

am Wind: 2 Meilen/Stunde

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

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)

Länge: 38,2 Schritt **Breite:** 13,7 Schritt **Tiefgang:** 5,7 Schritt

Schiffsraum: 995 Quader **Frachtraum:** 660 Quader

Besatzung: 140 M + 192 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 72.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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



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)

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 129 Quader **Frachtraum:** 86 Quader

Besatzung: 32 M + 10 G

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

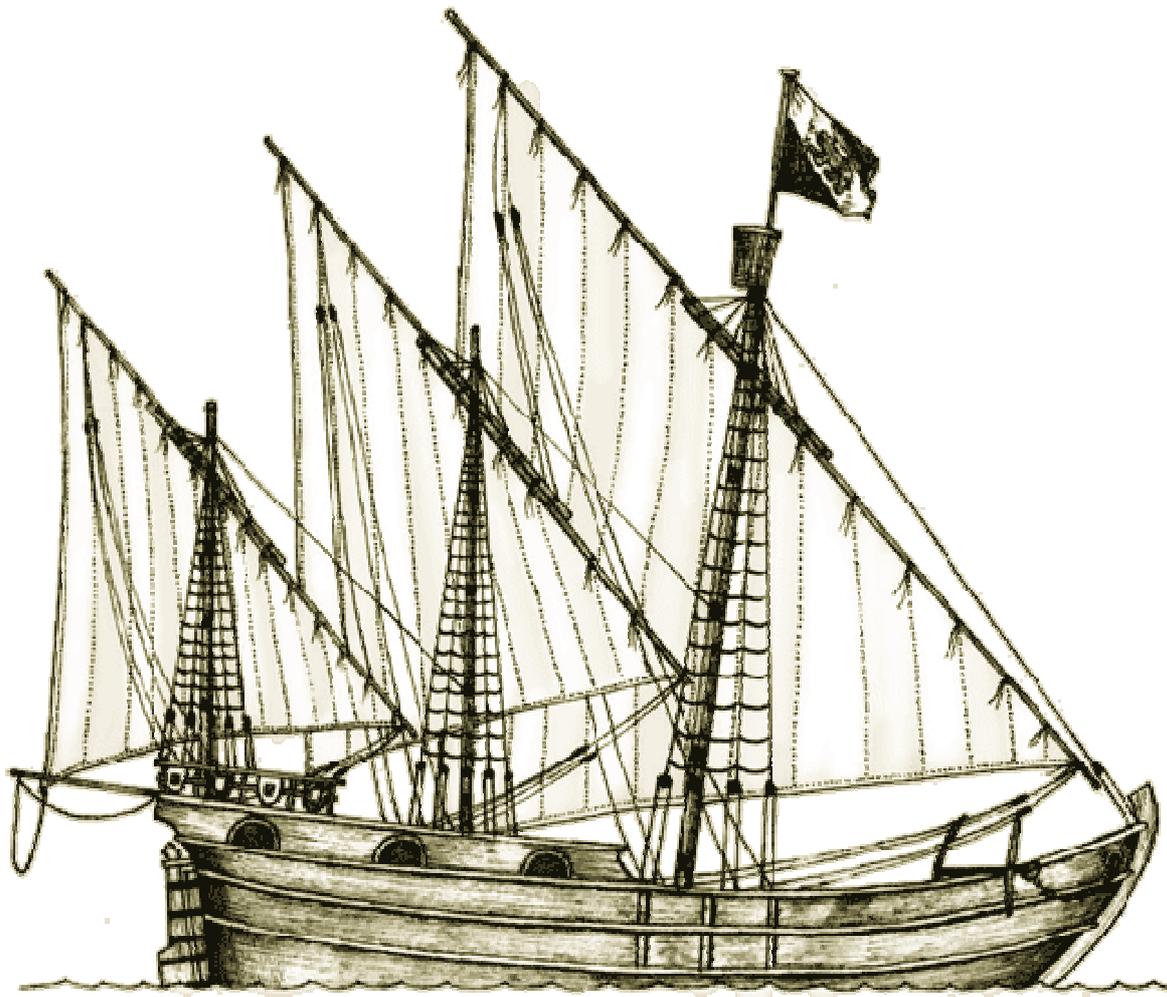
Preis: 8.400 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (drehbar, jeweils 1 im Bug und Heck), 2 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)

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 6,5 Schritt **Tiefgang:** 2,6 Schritt

Schiffsraum: 140 Quader **Frachtraum:** 90 Quader

Besatzung: 44 M

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

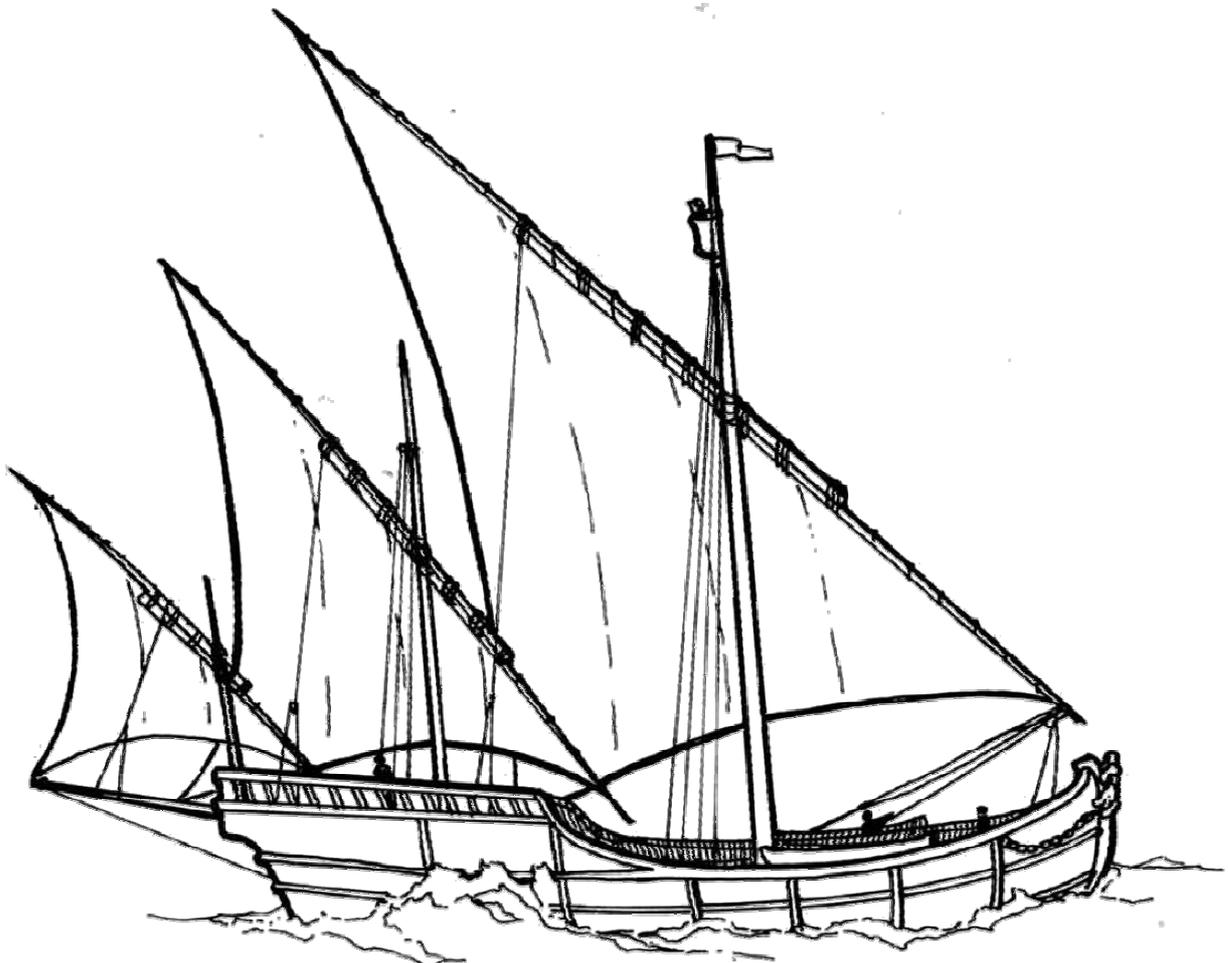
Preis: 8.400 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



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)

Länge: 24,0 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 3,2 Schritt

Schiffsraum: 195 Quader

Frachtraum: 140 Quader

Besatzung: 50 M + 8 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16 **Härte:** 1

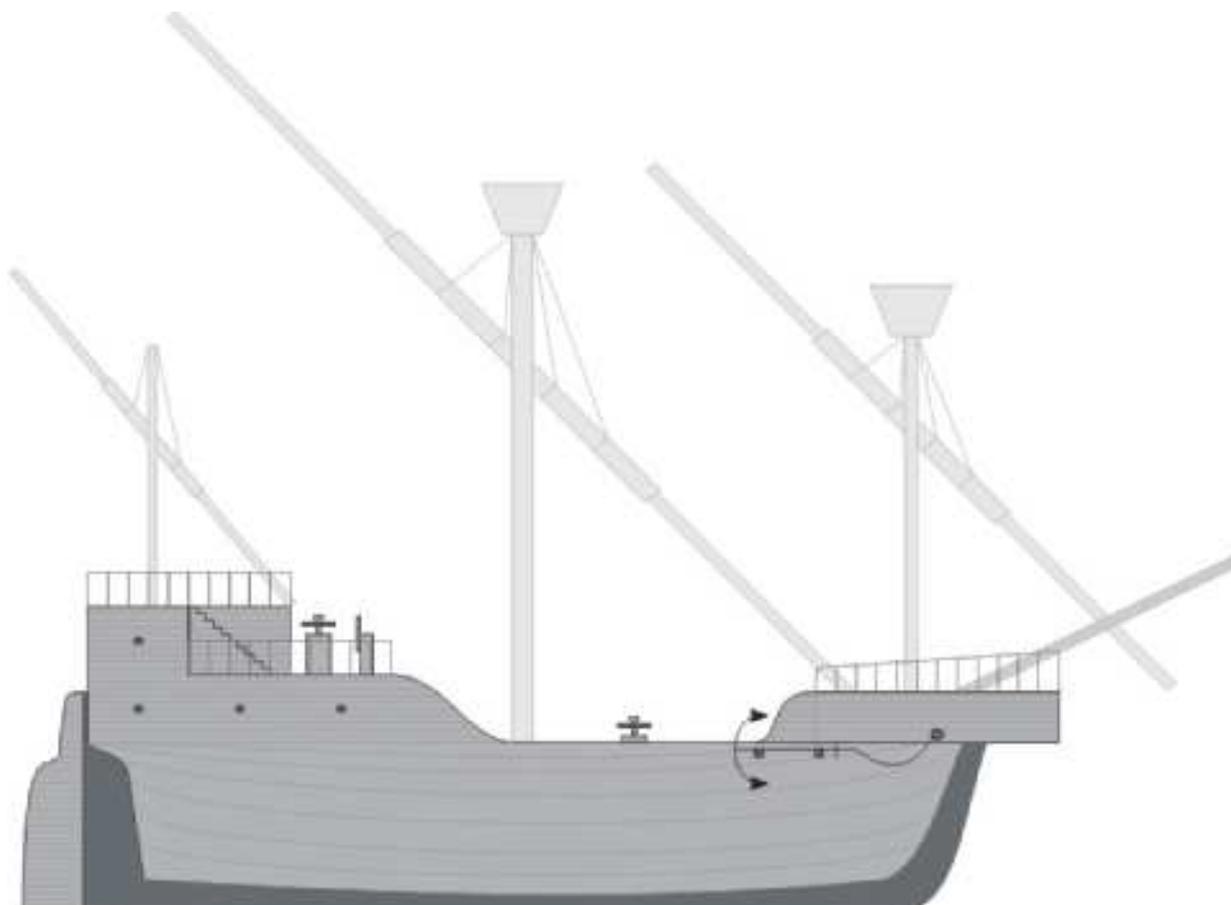
Preis: ca. 12.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10-11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13-15 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://www.piraten-der-charyptik.de>

KARAVELLE

Die *Schwarze Sichel*

Die *Schwarze Sichel* ist eine so genannte Perlenmeer-Karavelle. Diese zeichnen sich im Vergleich zu anderen Karavellen durch einen etwas längeren Schiffsrumpf und erhöhten Heckaufbauten aus was ein vergrößertes Frachtvolumen ergibt. Die *schwarze Sichel* nun ist ein Schiff das für das Handelshaus Klande und Erben, Perricum, die Ostküste Aventuriens besegelt.

Takelage: III (H1, H1, H1)

Länge: 25,3 Schritt **Breite:** 7,2 Schritt **Tiefgang:** 4,1 Schritt

Schiffsraum: 250 Quader

Frachtraum: 115 Quader

Besatzung: 53 M + 38 G + 30 S

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: 18.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Aale achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 2 Hornissen



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)

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

Schiffsraum: 302 Quader **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 60 M + 20 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

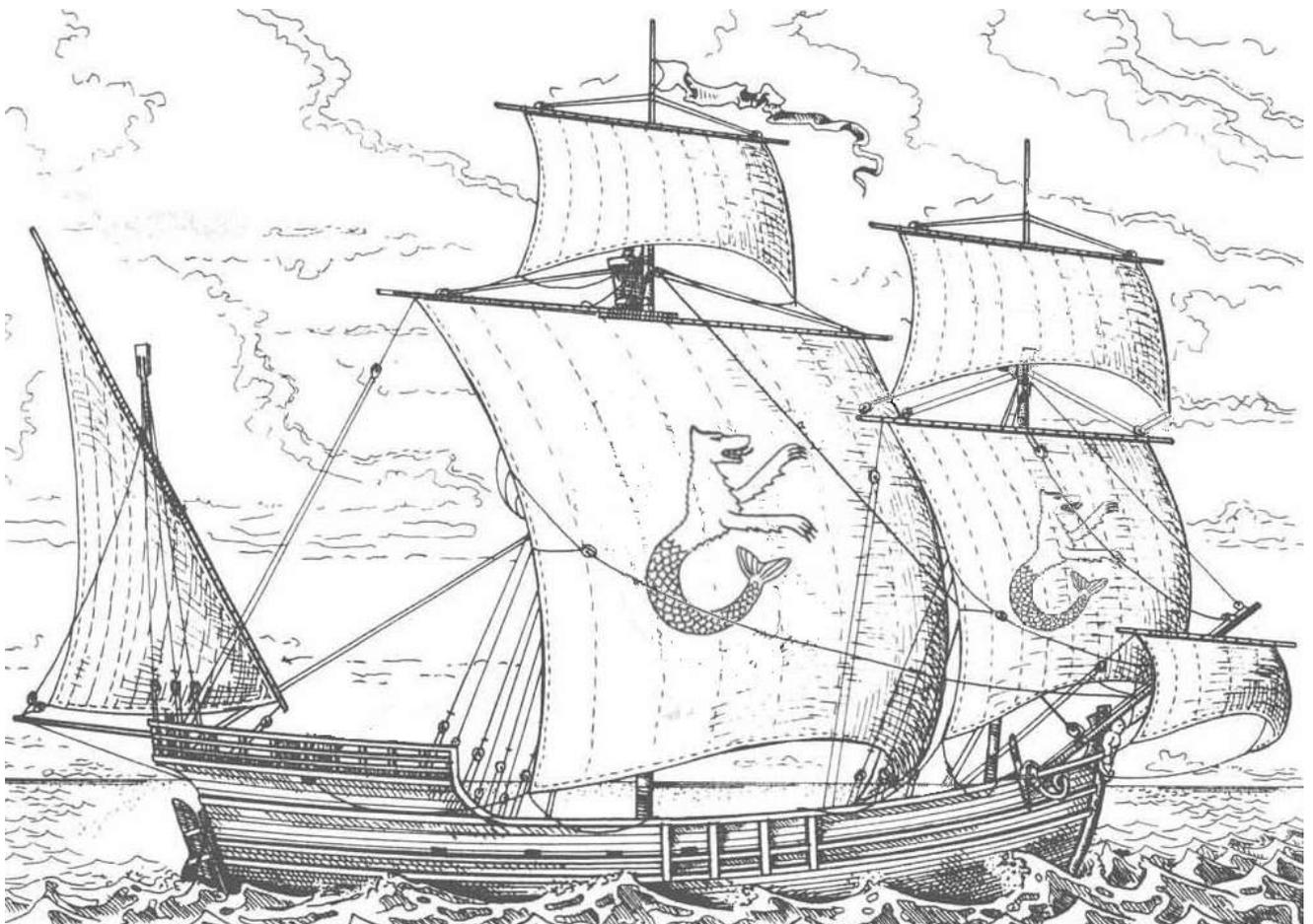
Preis: 18.500 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 drehbare leichte Rotze voraus, 1 drehbare leichte Rotze achteraus, 6 Hornissen



HOLKEN

Komtur-Klasse schwerer Holken

Die 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)

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

Schiffsraum: 819 Quader

Frachtraum: 546 Quader

Besatzung: 120 M + 80 G

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

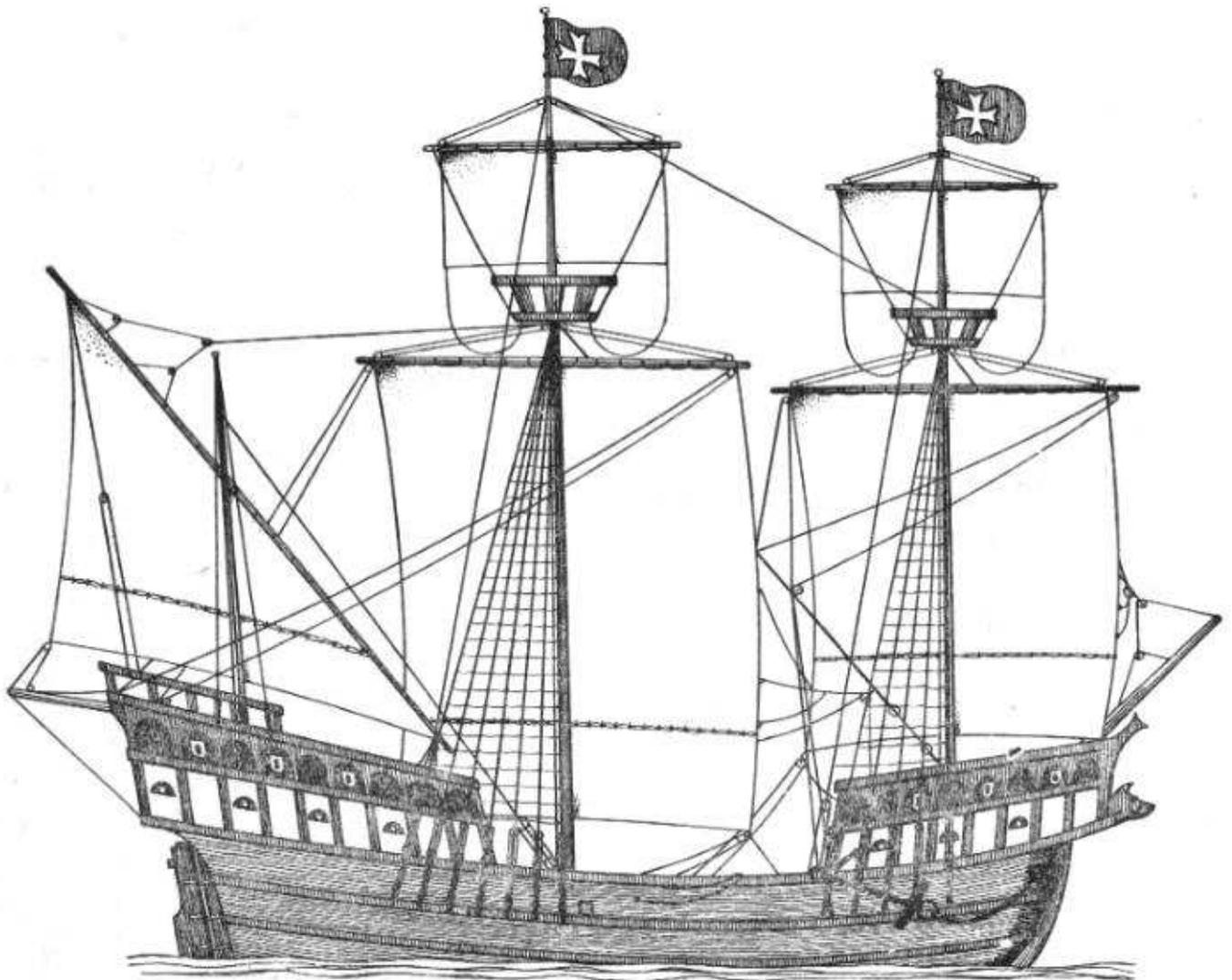
Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 12 leichte Rotzen (6 pro Breitseite), 8 Hornissen



FLUSSGALEERE

Widder-Klasse Flussgaleere

Flussgaleere die auch gesegelt werden kann.

Takelage: I (H1)

Riemen: 2x10

Länge: 20,4 Schritt **Breite:** 6 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 110 Quader

Frachtraum: 65 Quader

Besatzung: 13 M + 32 G + 20 R+ 25 S

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

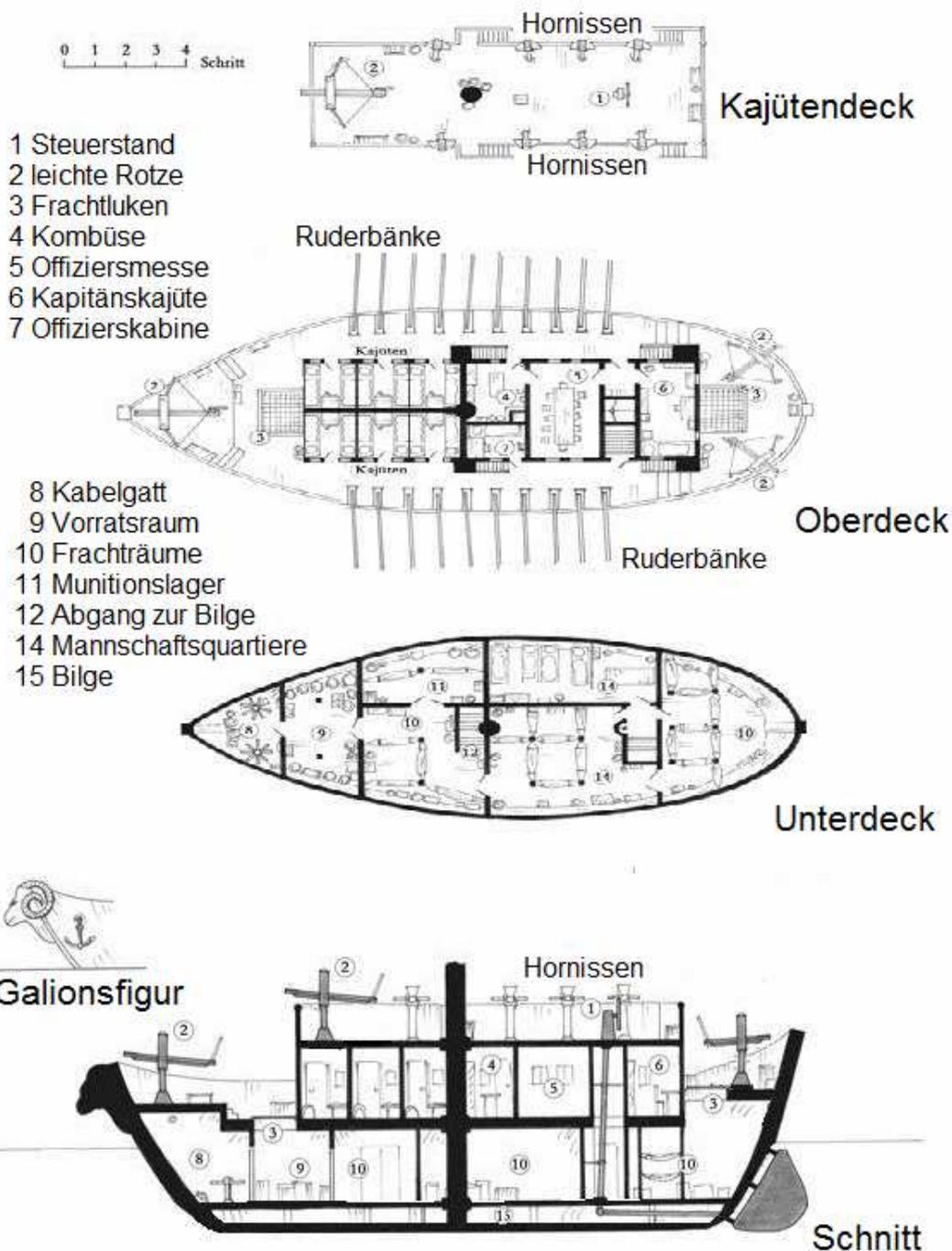
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 9 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen (beweglich; 1 Bug, 1 mittschiffs, 2 Heck), 8 Hornissen



FLUSSSEGLER

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)

Riemen: 2x7

Länge: 18 Schritt **Breite:** 8 Schritt **Tiefgang:** 1,5 Schritt

Schiffsraum: 72 Quader

Frachtraum: 44 Quader

Besatzung: 18 M

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 1.000 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 3,75 Meilen/Stunde

stromab: 7,5 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 2 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



FLUSSGALEERE/BARKE

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)

Riemen: 6x7

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

Schiffsraum: 44 Quader

Frachtraum: 15 Quader

Besatzung: 8 M + 42 R + 5 S

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 13 **Härte:** 1

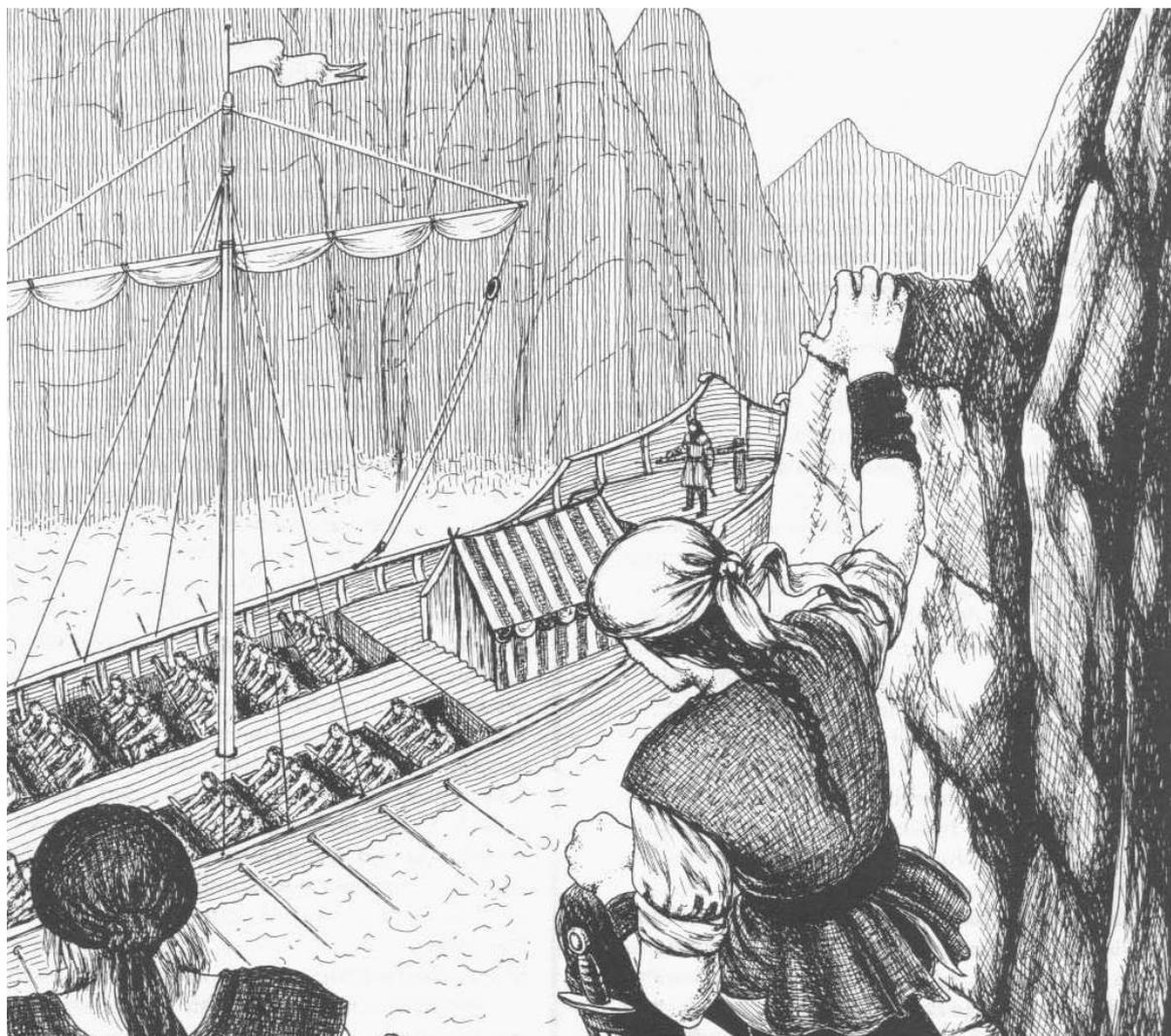
Preis: ca. 2.700 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf gerudert: 4,5 Meilen/Stunde

stromab gerudert: 9,5 Meilen/Stunde

gerudert (Eil, 2 SR): 14 Meilen/Stunde

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 **Frachtraum:** 35 Quader

Besatzung: 5 M + 12 Personen Personal

Beweglichkeit: mittel **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)

Riemen: 2x7

Länge: 12 Schritt **Breite:** 2,9 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 12 Quader

Frachtraum: 8 Quader

Besatzung: 8 M

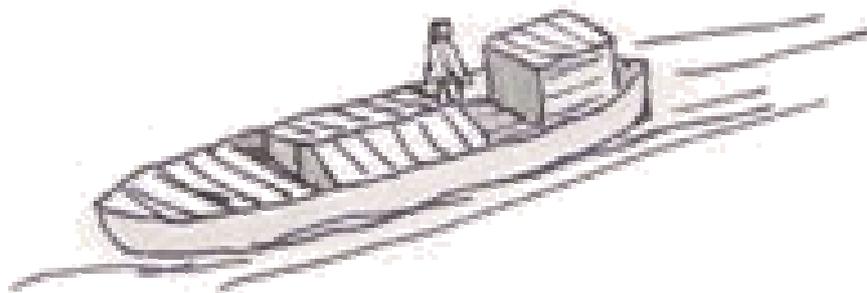
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 800 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf: 2,5 Meilen/Stunde

stromab: 5 Meilen/Stunde

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

Frachtraum: 100 Quader

Besatzung: 18 M + 12 R

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 13 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.500 Dukaten

Geschwindigkeit stromauf (Winde): 2,5 Meilen/Stunde

stromab: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

Anmerkung: 2 Beiboote , je 2x3 Riemen, werfen die Anker aus.



FISCHERBOOT

Dhau - tulamidisches Fischerboot

Takelage: I (H1)

Länge: 12,6 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt **Tiefgang:** 1,0 Schritt

Schiffsraum: 20 Quader **Frachtraum:** 13 Quader

Besatzung: 9 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 0

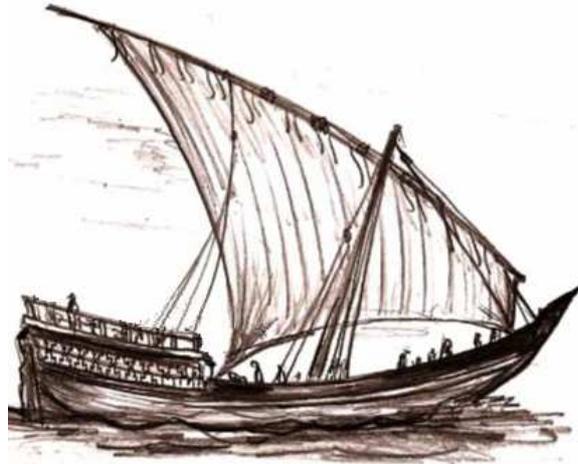
Preis: ca. 1.200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



HUKER - größeres Fischerboote aus Paavi und Riva.

Takelage: I (R1)

Länge: 16,8 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt **Tiefgang:** 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader **Frachtraum:** 26 Quader

Besatzung: 10 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: ca. 2.400 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



FISCHERBOOT

Kraier - Südbornisches Fluss- und Fischereiboot

Takelage: I (R1)

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

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

Besatzung: 6 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

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

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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)

Riemen: 2x3

Länge: 9,5 Schritt **Breite:** 3,4 Schritt **Tiefgang:** 0,7 Schritt

Schiffsraum: 7,5 Quader **Frachtraum:** 3 Quader

Besatzung: 7 M

Beweglichkeit: Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 600 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde

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)

Riemen: 2x2

Länge: 4,0 Schritt **Breite:** 1,0 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 0,4 Quader **Frachtraum:** 0 Quader

Besatzung: 6 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 200 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 7 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Lothlorion@stk-net.de

SCHINAKEL

Die *Schinakel*

Das Schinakel ist ein tulamidisches Ruderboot ohne Hilfsbeseglung, das zur Flussschiffahrt, 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

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

Schiffsraum: 0,25 Quader **Frachtraum:** 0 Quader

Besatzung: 6 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 13 **Härte:** 0

Preis: 200 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



KANU

Das Kanu (mohisch: Insel von Hand) wird von zahlreichen Waldmenschentämmen 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

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

Schiffsraum: 0,2 Quader **Frachtraum:** 0 Quader

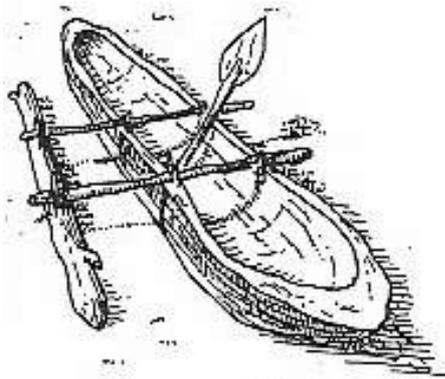
Besatzung: 4 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 10 **Härte:** 0

Preis: 120 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



Miniwatu-Kriegskanu

Riemen: 2x26

Länge: 25,0 Schritt **Breite:** 1,6 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 4 Quader **Frachtraum:** 1 Quader

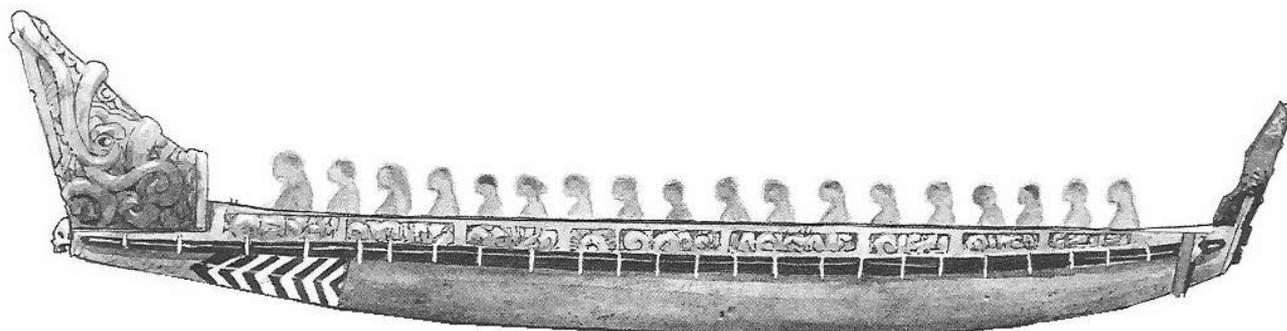
Besatzung: 52 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 800 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



KAJAK

Das *Kajak* ist ein Wasserfahrzeug, das von den Nivesen für die Fluss- und Küstenschiffahrt 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

Länge: 5 Schritt **Breite:** 0,6 Schritt

Tiefgang: 0,2 Schritt

Schiffsraum: 0,2 Quader **Frachtraum:** 0 Quader

Besatzung: 1 M

Beweglichkeit: sehr Hoch

Struktur: 11 **Härte:** 0

Preis: ca. 60 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

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)

Riemen: 2x1

Länge: 6,0 Schritt **Breite:** 1,5 Schritt **Tiefgang:** 0,3 Schritt

Schiffsraum: 1,0 Quader **Frachtraum:** 0,5 Quader

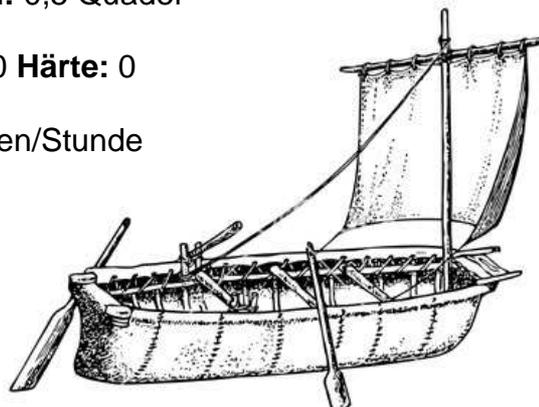
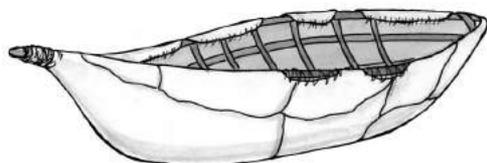
Besatzung: 8 M

Beweglichkeit: sehr Hoch **Struktur:** 10 **Härte:** 0

Preis: ca. 100 Dukaten

Geschwindigkeit gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

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 (L1)

Riemen: 2x3

Länge: 11 Schritt **Breite:** 5 Schritt **Tiefgang:** 0,4 Schritt

Schiffsraum: 7 Quader

Frachtraum: 5 Quader

Besatzung: 7 M

Beweglichkeit: sehr Hoch

Struktur: 10 **Härte:** 0

Preis: ca. 500 Dukaten

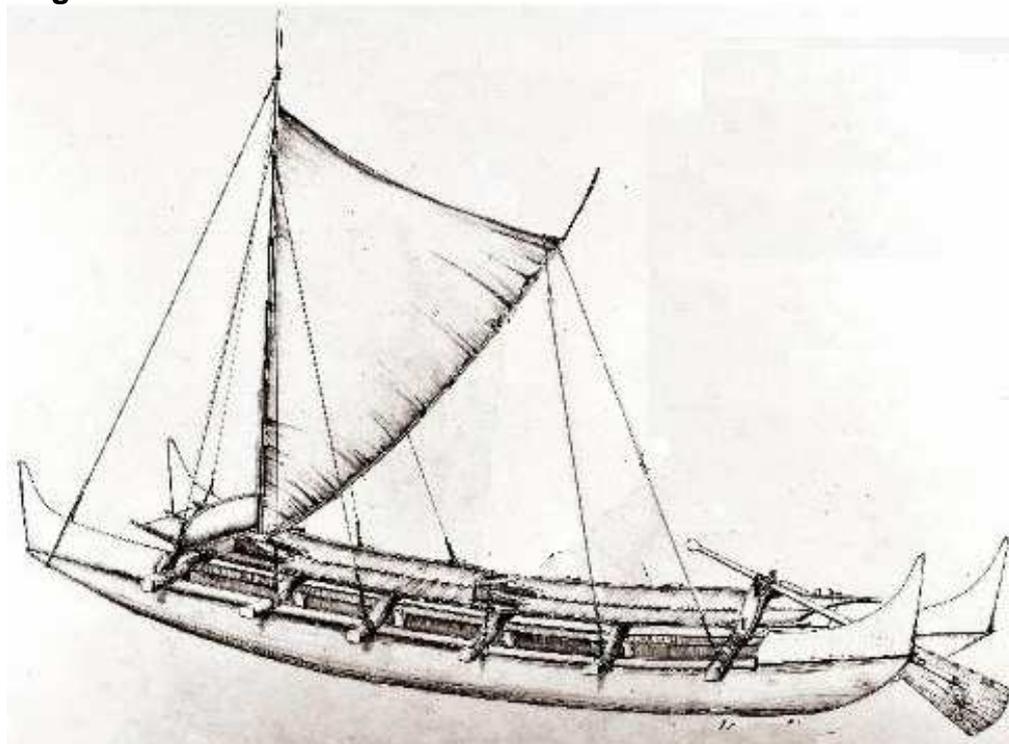
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

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 Flussschiffahrt 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)

Länge: 15,9 Schritt **Breite:** 4,2 Schritt **Tiefgang:** 1 Schritt

Schiffsraum: 22 Quader **Frachtraum:** 15 Quader

Besatzung: 18 M

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 14 **Härte:** 0

Preis: ca. 1.300 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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. Überragt 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 (R3, R3, H1, S1)

Länge: 30,8 Schritt **Breite:** 9 Schritt **Tiefgang:** 2,7 Schritt

Schiffsraum: 250 Quader

Frachtraum: 170 Quader

Besatzung: 55 M + 20 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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)

Länge: 35,4 Schritt **Breite:** 10,3 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 376 Quader **Frachtraum:** 250 Quader

Besatzung: 70 M + 40 G

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 1

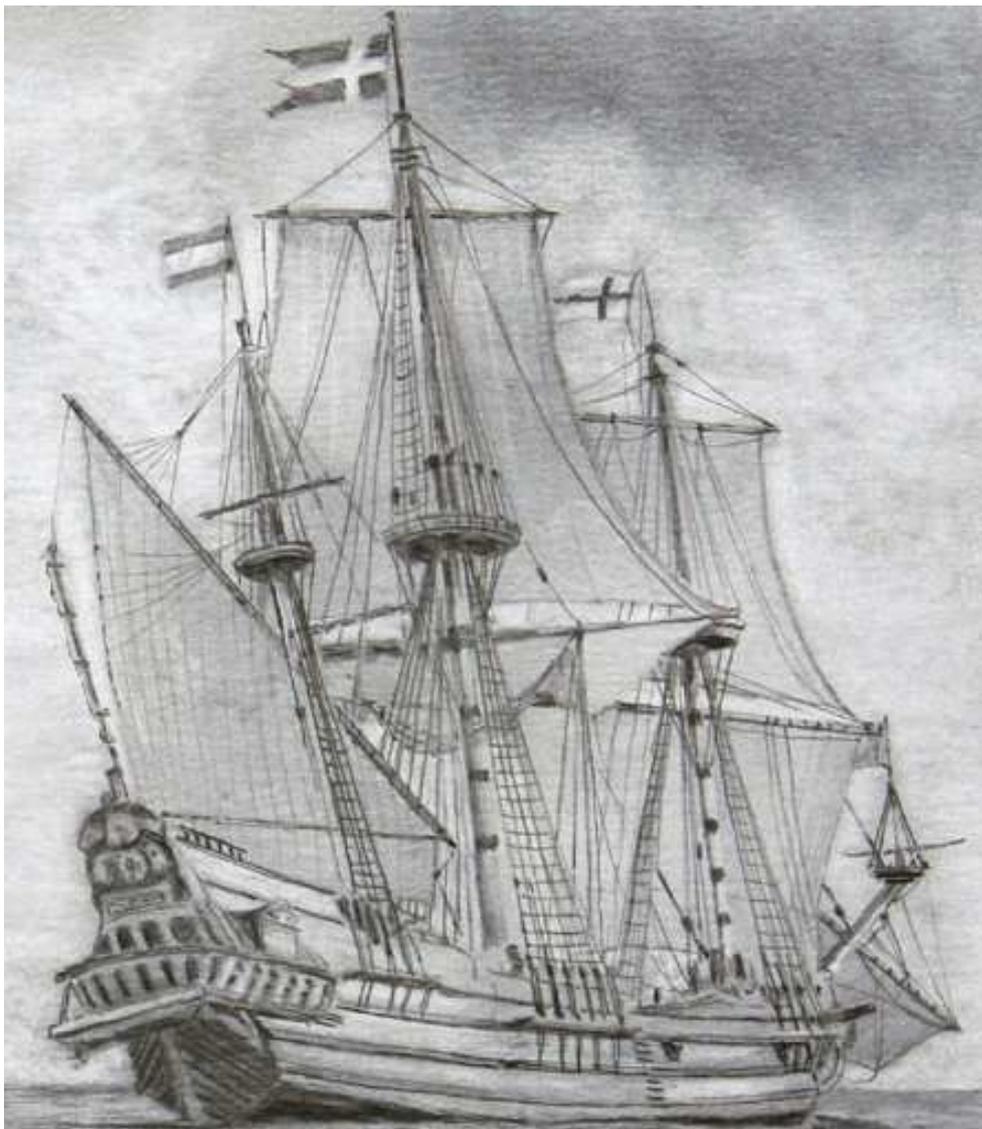
Preis: ca. 15.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen (Heck), 6 leichte Rotzen (3 je Breitseite), 4 Hornissen



OKTERE

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 Riemenpaaren 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 Unbillen 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)

Riemen: 8x180

Länge: 98,4 Schritt **Breite:** 15,0 Schritt **Tiefgang:** 6,4 Schritt

Schiffsraum: 3150 Quader **Frachtraum:** 1050 Quader

Besatzung: 75 M + 1440 R + 350 G + 600 S

Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 16 **Härte:** 2

Preis: ca. 300.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

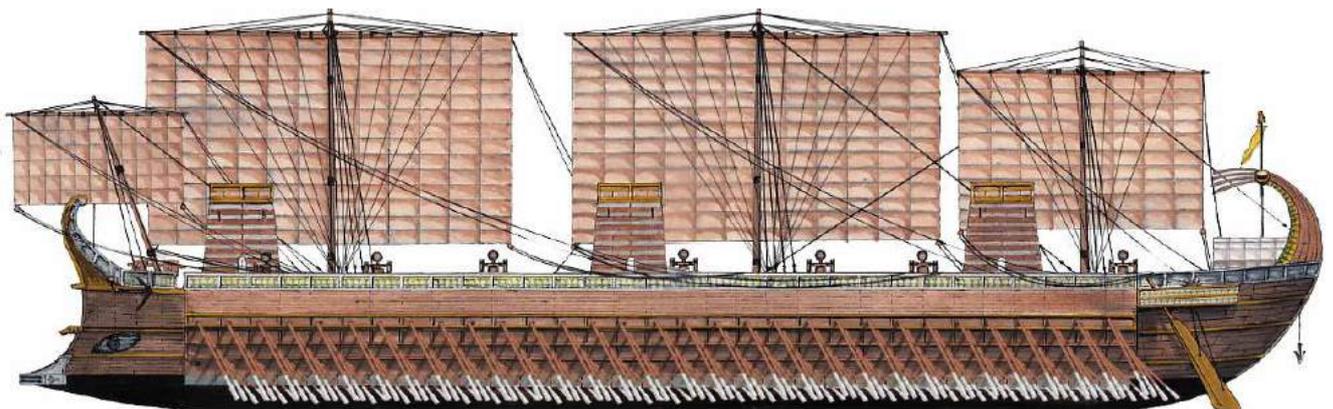
mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde

am Wind: 1 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde

Gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 schwere Böcke voraus, 5 Harpun-Aale voraus, 2 schwere Böcke achteraus, 3 Harpun-Aale achteraus, 14 Böcke (je 7 querab), 3 schwere Böcke (drehbar, 1 pro Kampfturm), 36 Hornissen (je 12 pro Kampfturm)



KURIERSCHIFF

Brazzera

Kleiner, schneller Segler der vor allem für Kurieraufgaben eingesetzt wird. Kann bei Bedarf gerudert werden.

Takelage: I (H1)

Riemen: 2x5

Länge: 17 Schritt **Breite:** 4,6 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 65 Quader

Frachtraum: 43 Quader

Besatzung: 17 M + 8 G

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 16 **Härte:** 1

Preis: 4.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 16 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze (beweglich, mittschiffs), 2 Hornissen



Felucke

Die Felucke ist ein 3-mastiges Segelschiff vom Káhet ni Kemi, welches noch ruderbar ist. Ist Ihre Besegelung von der Lorcha 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)

Riemen: 2x10

Länge: 32 Schritt **Breite:** 6,6 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 176 Quader

Frachtraum: 105 Quader

Besatzung: 45 M + 20 R + 35 G + 20 S

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 12.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde

gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde

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



ALANFANISCHE CHEBEKE

Die Chebeke ist ein 3-mastiges Segelschiff, welches aber noch ruderbar ist. Sie ist eine alanfanische 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 Kriegsschiff, 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.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1)

Riemen: 2x15

Länge: 40 Schritt **Breite:** 10 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 400 Quader

Frachtraum: 240 Quader

Besatzung: 70 M + 30 R + 44 G + 20 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca. 26.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde

gerudert (Kurzzeitig, 2 SR): 14 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 mittelschwere Rotze achteraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 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)

Riemen: 2x2

Länge: 15,0 Schritt **Breite:** 5,7 Schritt **Tiefgang:** 1,2 Schritt

Schiffsraum: 35 Quader

Frachtraum: 23 Quader

Besatzung: 20 M

Beweglichkeit: sehr Hoch

Struktur: 14 **Härte:** 0

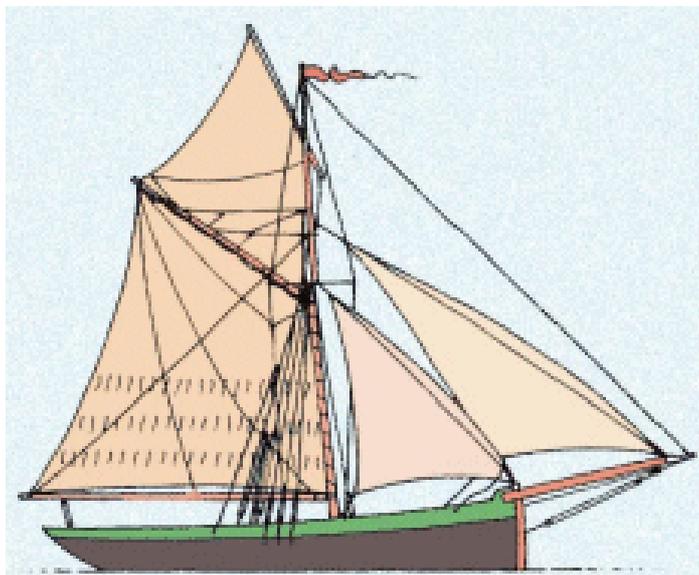
Preis: 1.400 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde

am Wind: 9 Meilen/Stunde

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

DHAU

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 Dhau 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)

Länge: 20,0 Schritt **Breite:** 5,0 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt

Schiffsraum: 67 Quader **Frachtraum:** 45 Quader

Besatzung: 17 M

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Preis: ca 4.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 Hornissen



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

SCHEBECKE

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 Schlangenverzierungen 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 auflief. 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)

Riemen: 2x8

Länge: 27,0 Schritt **Breite:** 9,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 225 Quader

Frachtraum: 125 Quader

Besatzung: 54 M + 16 R

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 11.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

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. Efferd 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)

Länge: 22,0 Schritt **Breite:** 6,0 Schritt **Tiefgang:** 2,5 Schritt

Schiffsraum: 110 Quader

Frachtraum: 60 Quader

Besatzung: 54 M + 16 R

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Preis: ca. 7.000 Dukaten + Bewaffnung

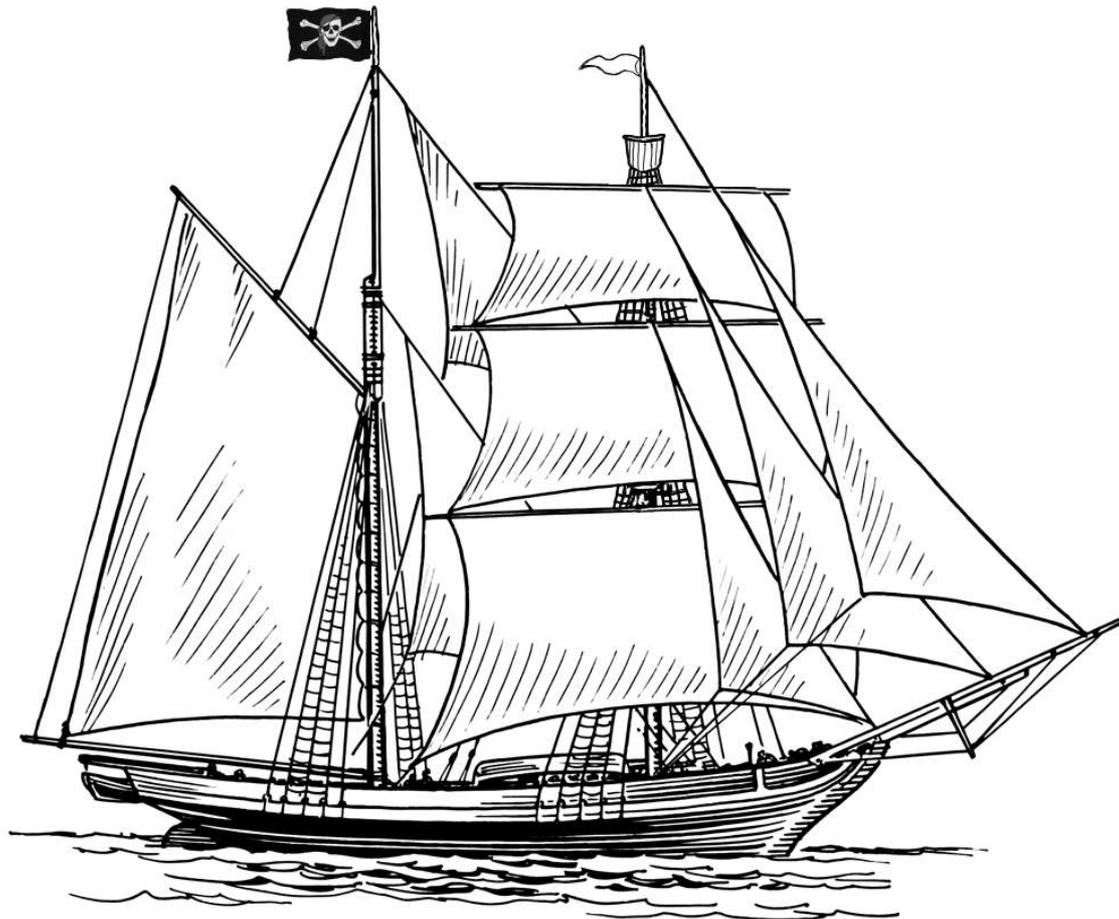
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

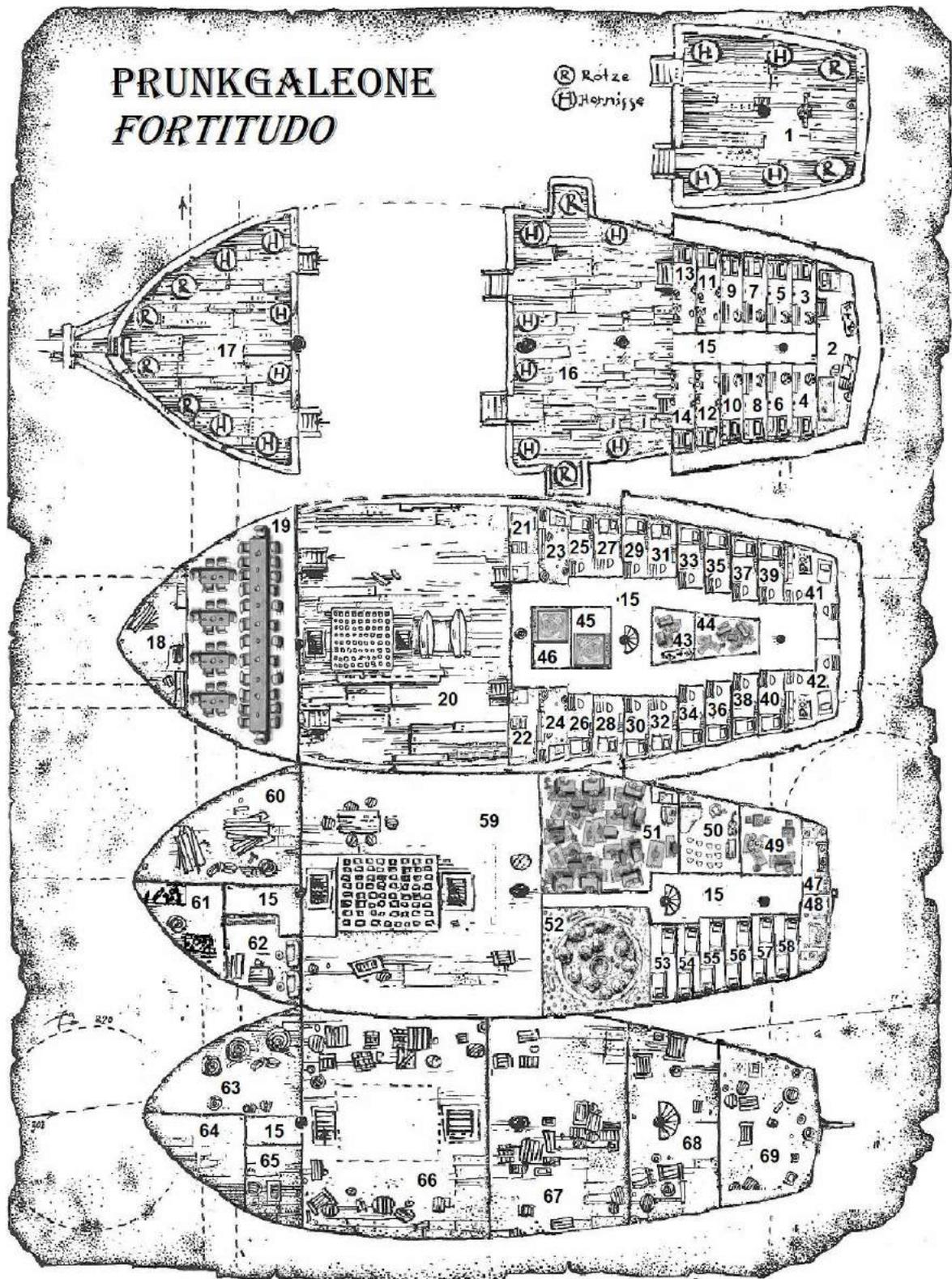
gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichte Rotzen achteraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen (achtern)



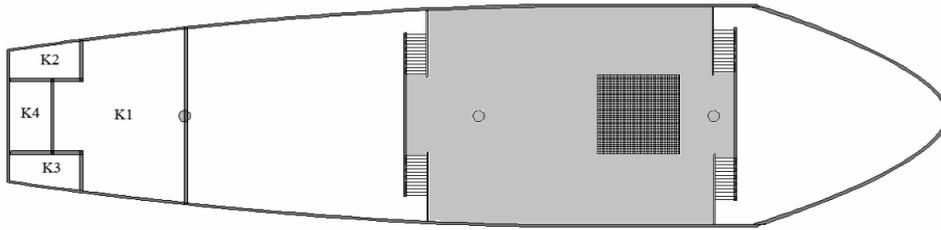
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

PRUNKGALEONE FORTITUDO

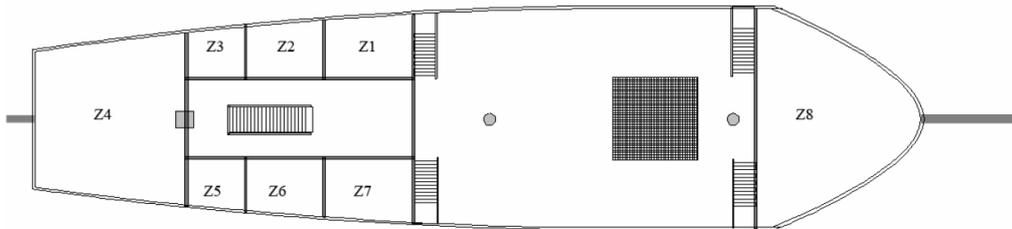


- | | | |
|--------------------------------|-------------------------|--|
| 1. Achterkastell | 18. Kombüse | 52. Garten |
| 2. Kapitänskajüte | 19. Schiffsmesse | 53. - 58. Bedienstetenquartiere |
| 3. Unterkunft Navigator | 20. Hauptdeck | 59. Mannschaftsquartiere |
| 4. Unterkunft Bordheiler | 21. - 24. Doppelkabinen | 60. Schiffszimmermann und Segelmeister |
| 5. Unterkunft 1. Schiffsmagier | 25. - 40. Einzelkabinen | 61. Bordschmiede / Juwelier |
| 6. Unterkunft 2. Schiffsmagier | 41. - 42. Suiten | 62. Schneider |
| 7. Unterkunft Hauptmann | 43. Bibliothek | 32. Bordschmiede |
| 8. Unterkunft Geschützmeister | 44. kleiner Salon | 63. Kabelgatt |
| 9. Unterkunft Efferdgeweihter | 45. + 46. Badekammern | 64. Waffenlager |
| 10. Unterkunft Rondrageweihter | 47. Efferdkapelle | 65. Munitionslager |
| 11. - 14. Offiziersunterkünfte | 48. Rondrakapelle | 66. + 67. Frachträume |
| 15. Verbindungsgänge | 49. Spielzimmer | 68. + 69. Vorratsräume |
| 16. Hüttendeck | 50. Musikzimmer | |
| 17. Vorderkastell | 51. großer Salon | |

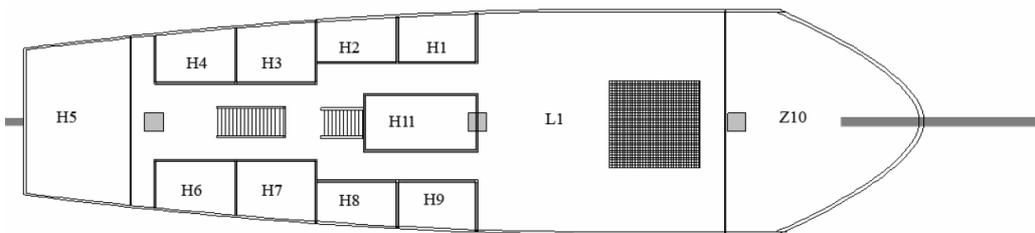
SCHIVONE SIKRAM II



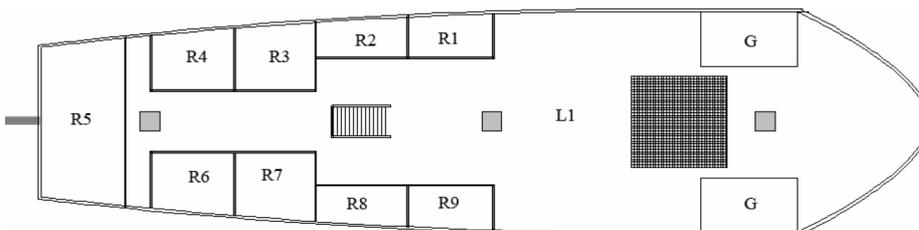
Kapitänskajüte (K1 Salon, K2 Arbeitszimmer, K3 Schlafbereich, K4 Terasse)



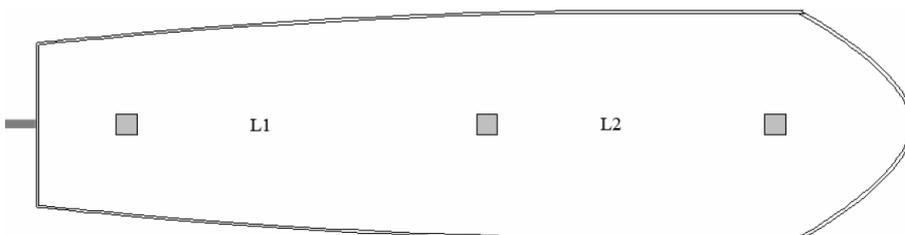
Z1 erster Navigator/Offizier Z2 zweiter Navigator Z3 Bordmedicus
 Z4 Lazarett Z5 Schiffskapelle Z6 Schiffsgeweihter Z7 Bordmagier
 Z8 Werkstatt Schiffszimmermann/Segelmeister



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



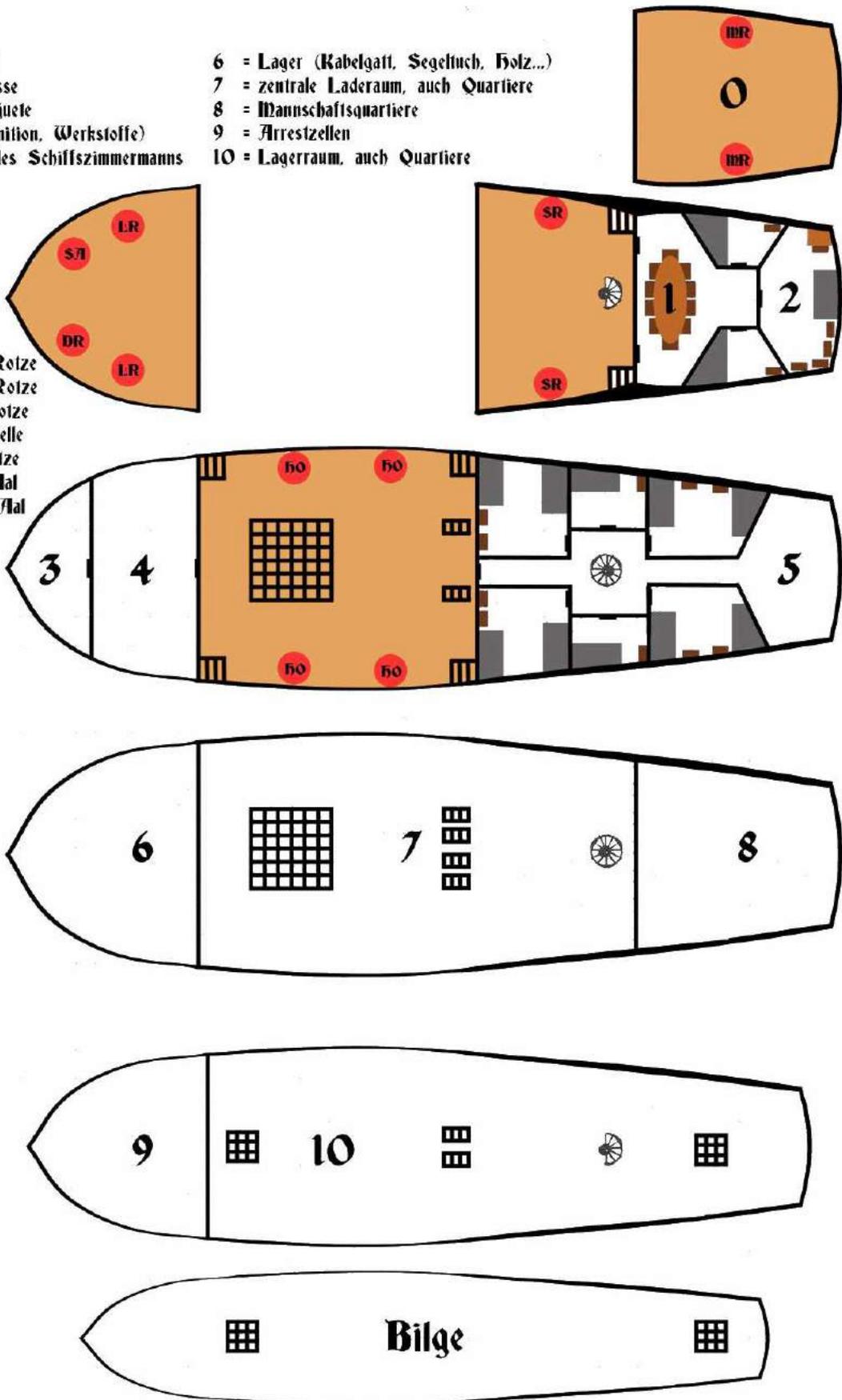
L1 Lagerraum L2 Lagerraum

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an Sebastian O.

SCHIVONE DRACHENBLUT

- 0 = Steuerstand
- 1 = Offiziersmesse
- 2 = Kapitänskajüte
- 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

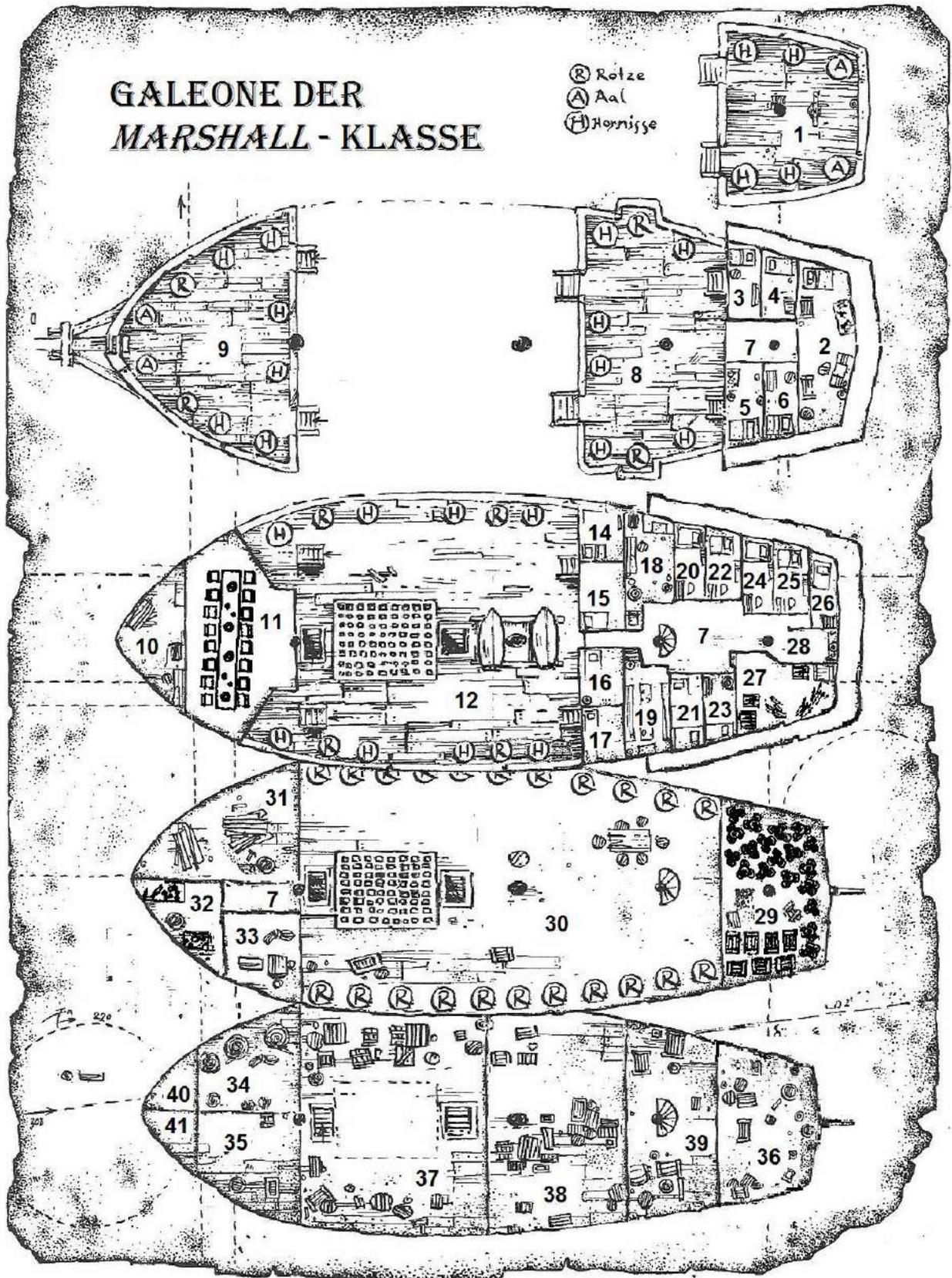
- SR = Schwere Rotze
- MR = Mittlere Rotze
- LR = Leichte Rotze
- DR = experimentelle Dreifachrotze
- LA = Leichter Hal
- SA = Schwerer Hal
- HO = Hornisse



Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

GALEONE DER MARSHALL - KLASSE

Ⓜ Rotze
Ⓜ Aal
Ⓜ Hornisse



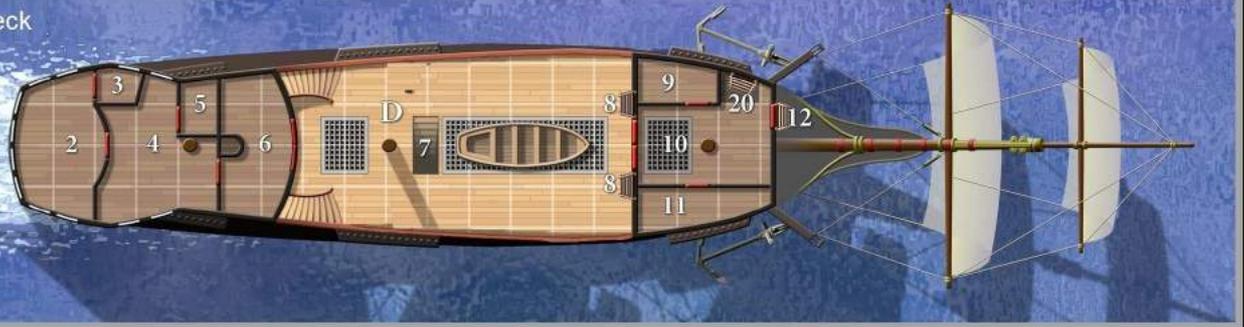
- | | | |
|--------------------------------|---|---|
| 1. Achterkastell | 11. Offiziersmesse / Lazarett | 30. Bombardendeck und
Mannschaftsquartiere |
| 2. kapitänskajüte | 12. Hauptdeck | 31. Schiffszimmermann |
| 3. Unterkunft 1. Navigator | 14. - 17. Unterkünfte Hauptleute
und Geschützmeister | 32. 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 | | |

SCHIFF VON STOLZ VON SEWERIEN

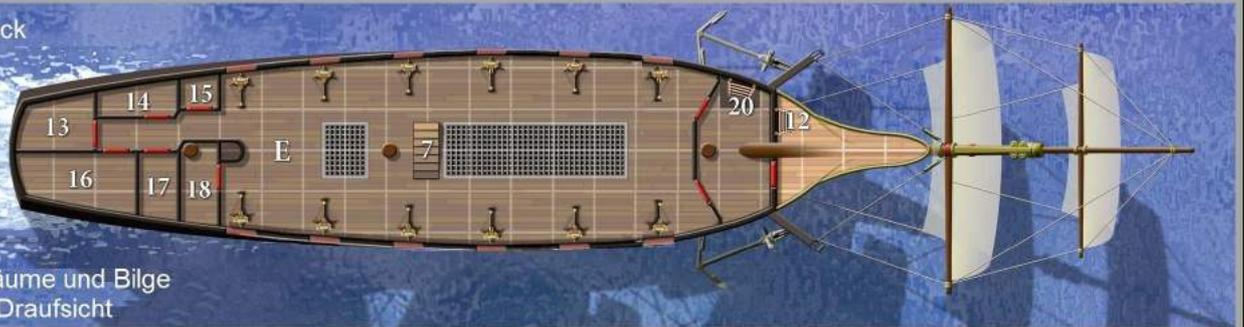
Achterdeck, Vordertrutz, Achtertrutz



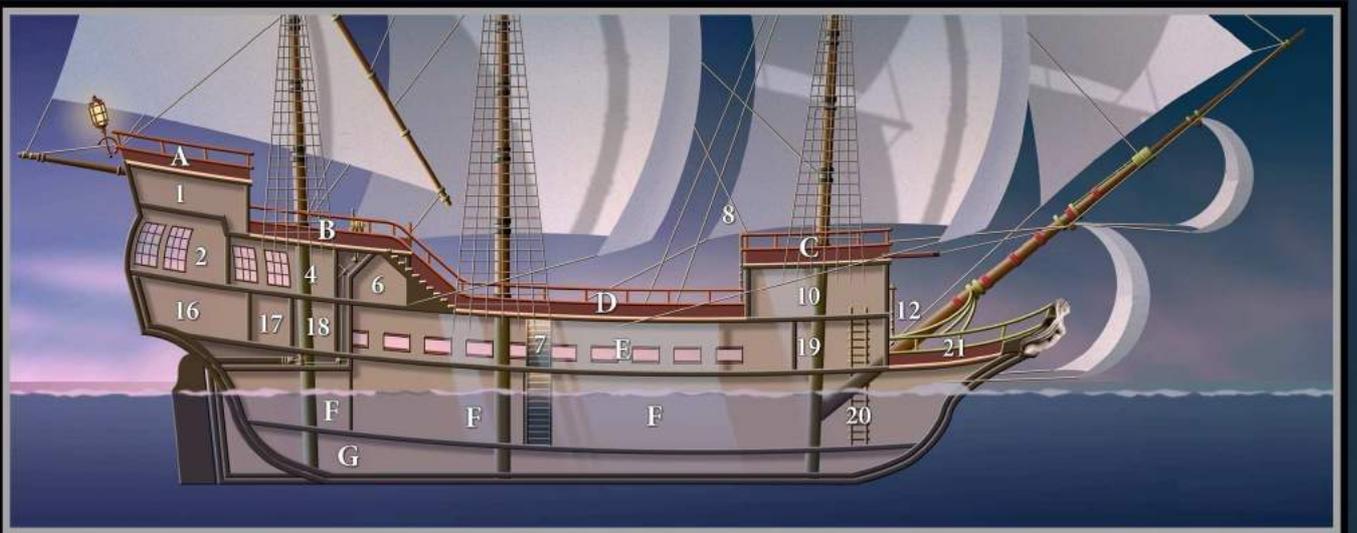
Hauptdeck



Kampfdeck

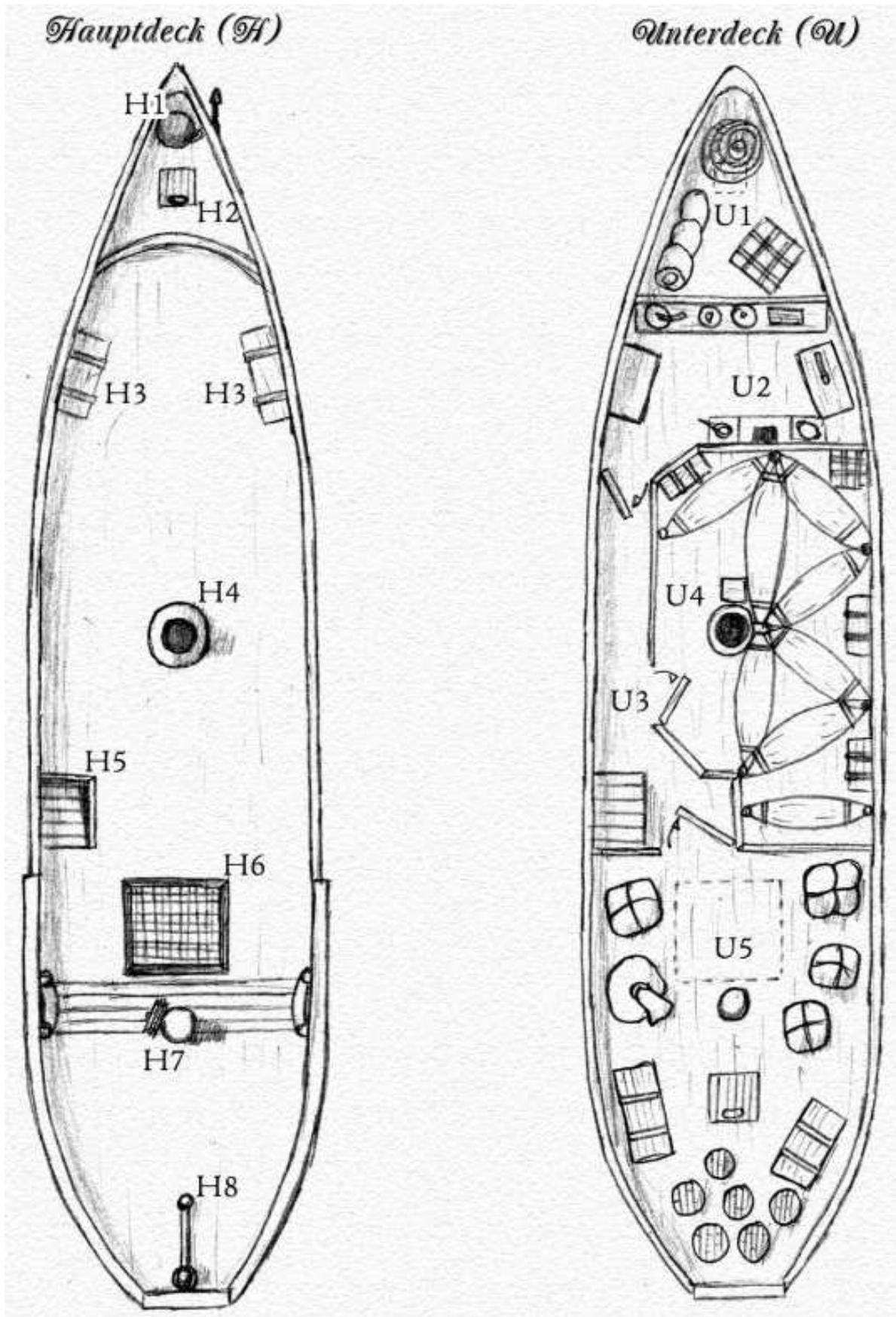


Frachträume und Bilge
nicht in Draufsicht



- | | | | |
|----------------|--------------------------------|---------------------------------|---|
| 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/
Kampfdeck/
Schiffszimmermann/
Seesoldatenquartiere |
| E. Kampfdeck | 5. Kajüte des Navigators | 13. Kombüse | |
| F. Frachträume | 6. Kommando-/Kartenraum | 14. Arrestzelle | |
| G. Bilge | 7. Treppe Kampf-/Hauptdeck | 15. Schiffskapelle | |
| | 8. Leiter Hauptdeck/Vorderdeck | 16. Vorräte | 21. Galion |

THALUKKE ALVERANIE



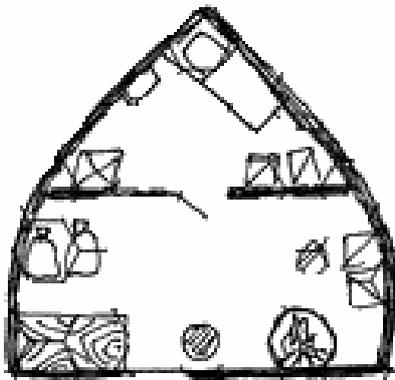
H1 Ankerspill H2 Ladeklappe
 H3 Waffenkisten H4 Hauptmast
 H5 Treppe H6 Hauptladeluke
 H7 Besanmast H8 Steuerruder

U1 Kabelgatt U2 Kombüse
 U3 Gang 4 Mannschaftsraum
 U5 Fracht-Laderaum

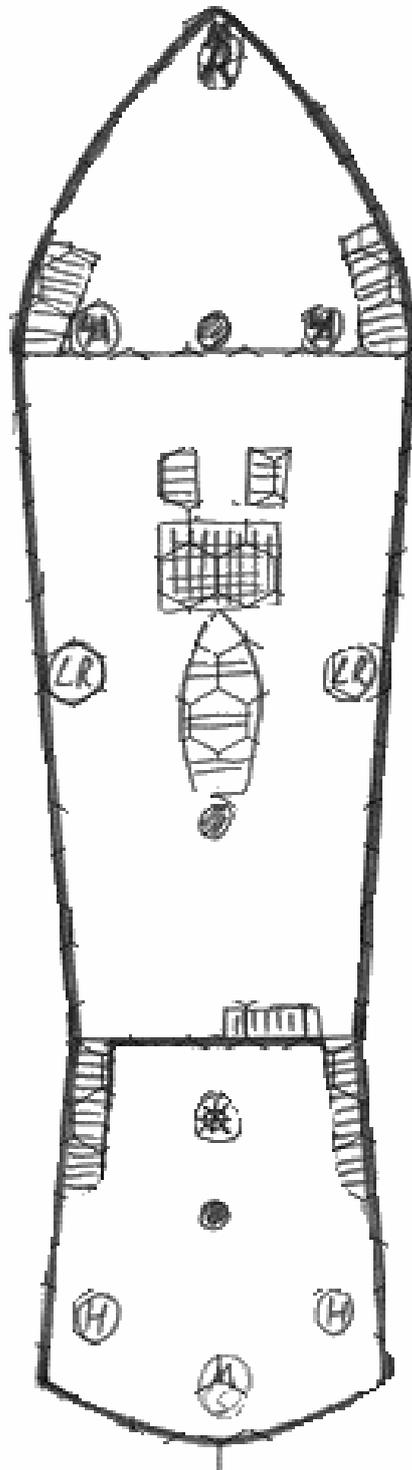
THALUKKE KAUCATAN

Oberdeck

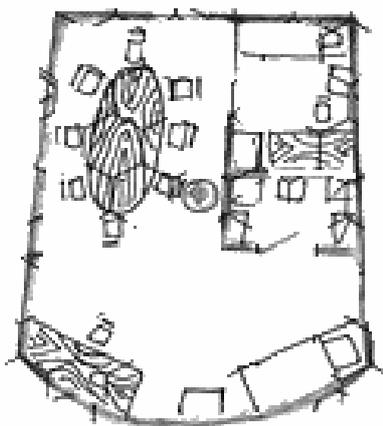
Unterdeck



Bugaufbau

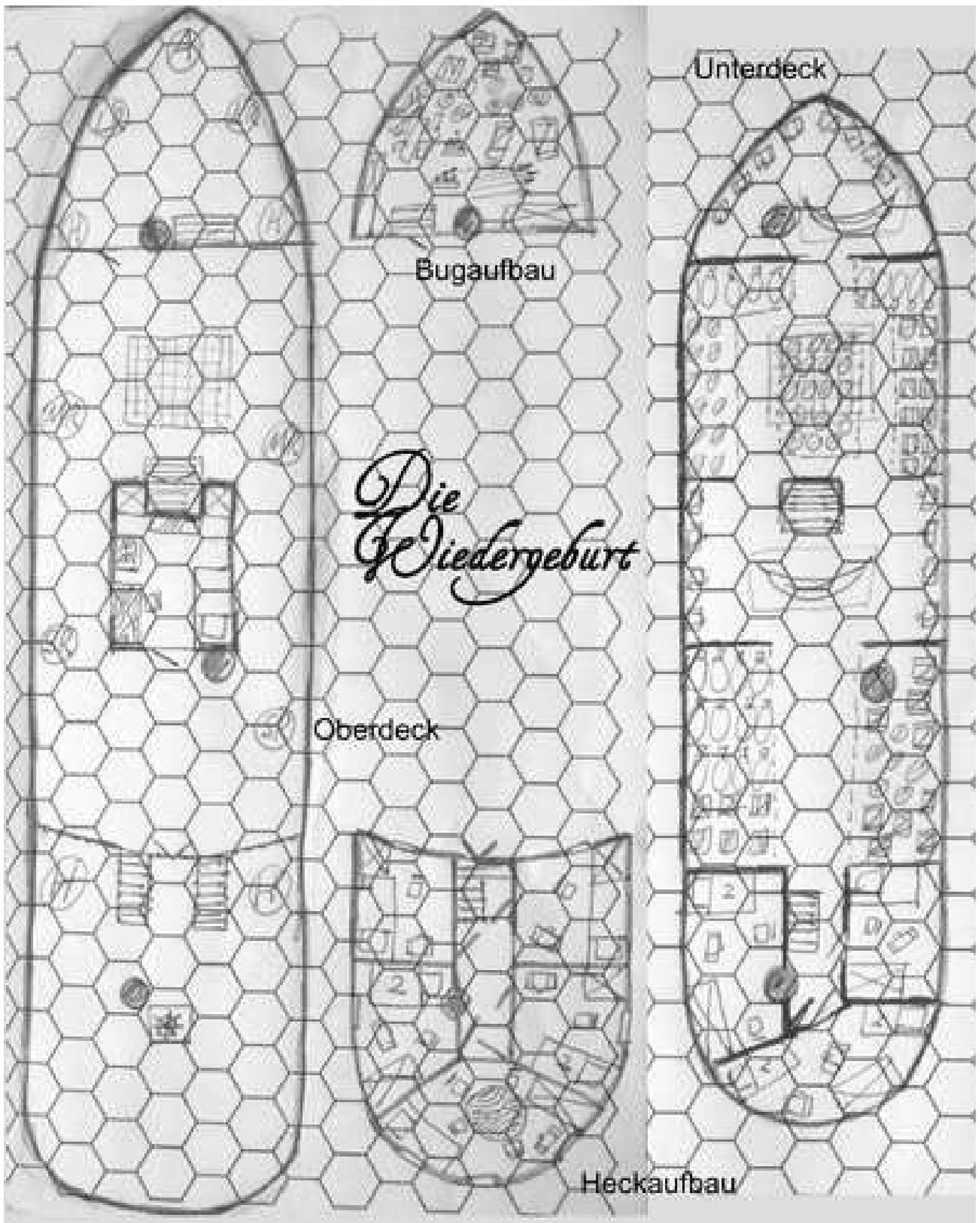


Heckaufbau



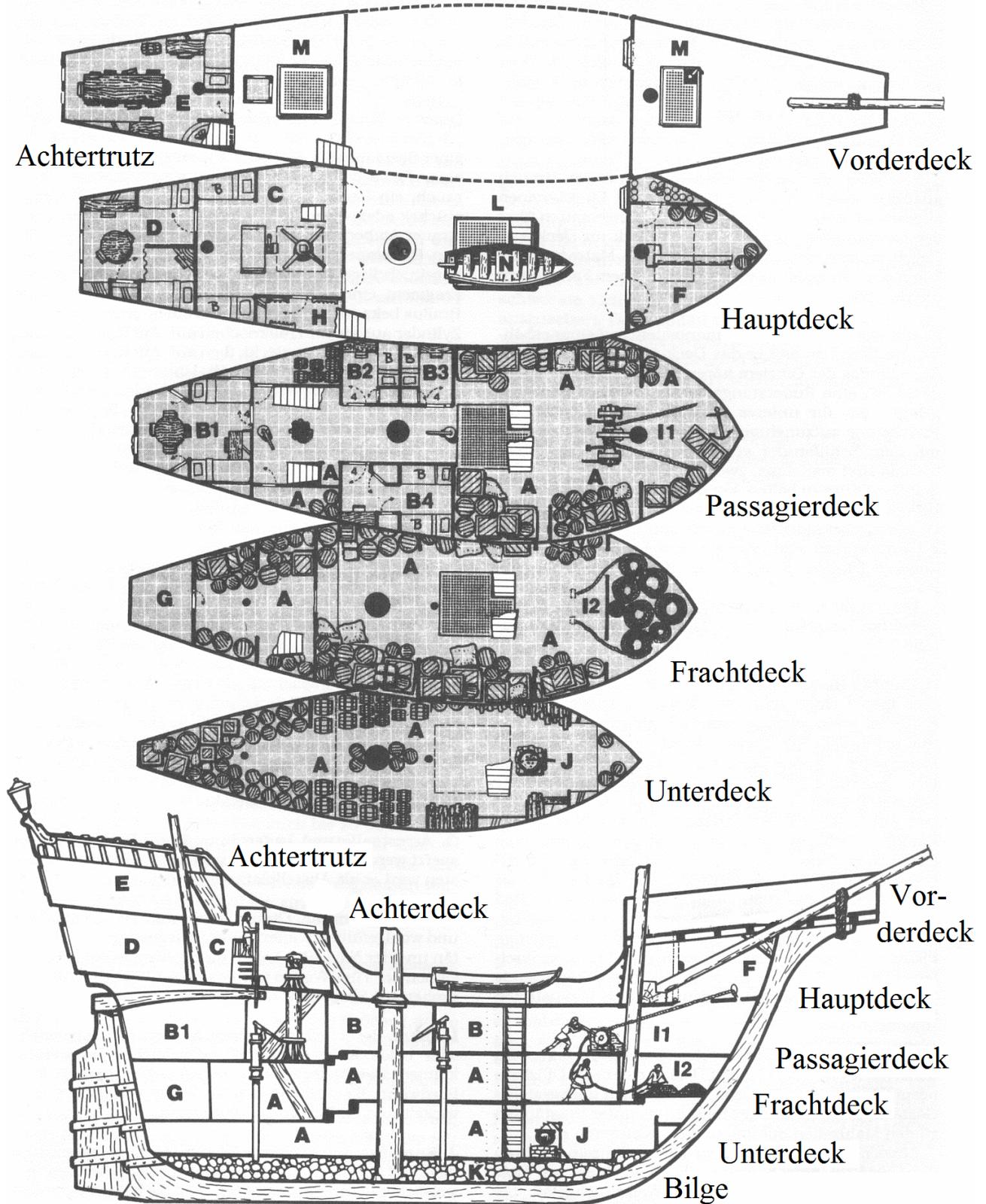
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

ZEDRAKKE WIEDERGEURT



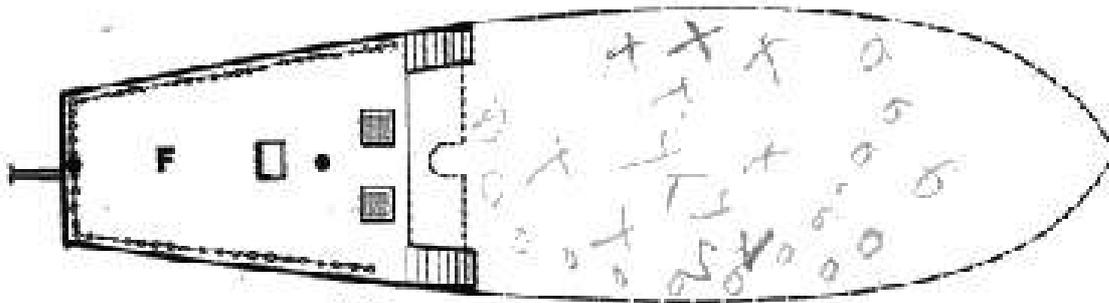
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

KARRACKE GÜLDENMAID

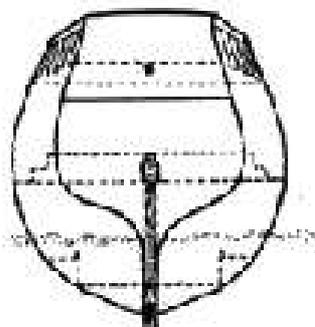
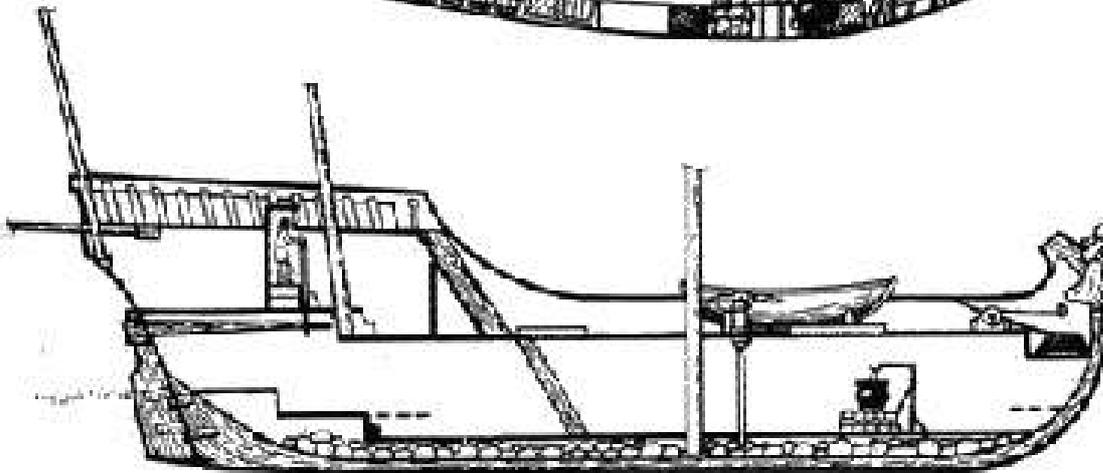
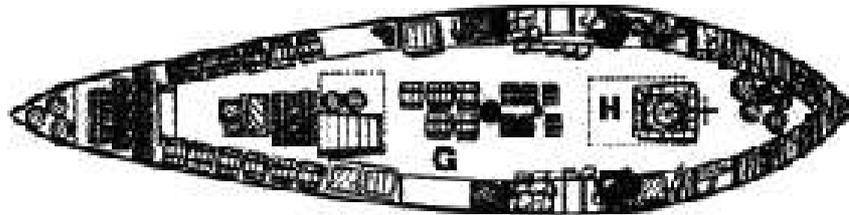
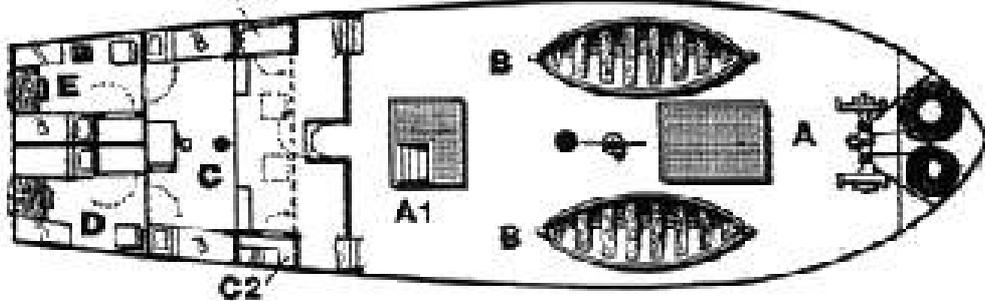


- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------------|
| A) Proviant und Fracht | B1) 4-Personen-Suite | B2 + B3) Doppelkabinen |
| B4) Viererkabine | C) Steuerruder/Offizierskojen | D) Kapitänskabine |
| E) Schiffsmesse/Koje des Navigators | F) Segelkammer/Rotzenmunition | |
| G) Arrestzelle | H) Waffenkammer | I1) Anker |
| J) Kombüse | K) Bilge | I2) Kabelgatt |
| L) Hautladeluke | M) Decklichter | N) Beiboot |

KARAVELLE SEESCHWALBE

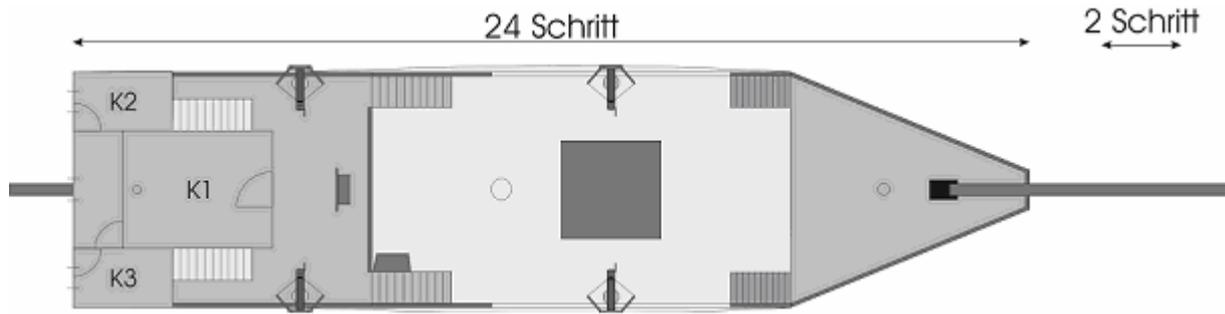


C1

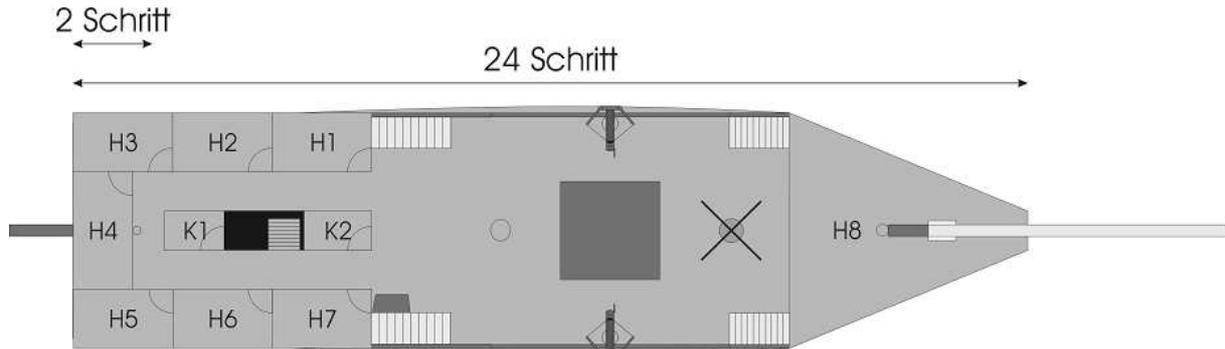


- A. Winde B. Beiboote C. Die Hauptkabine C1. Waffenspind.
 C2. Werkzeugspind. D. Kapitänskajüte E. Maatskajüte
 F. Achterdeck G. Laderaum H. Die Kombüse

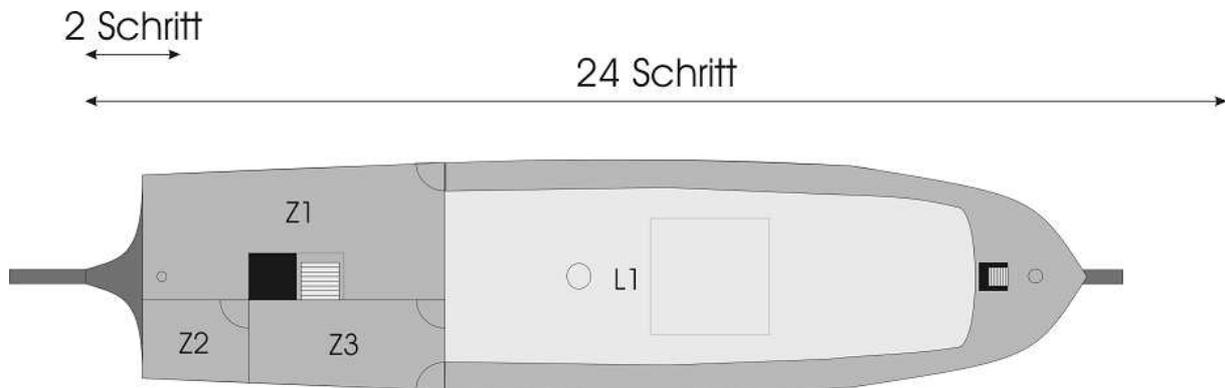
KARAVELLE NIMBUS



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



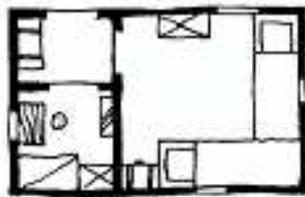
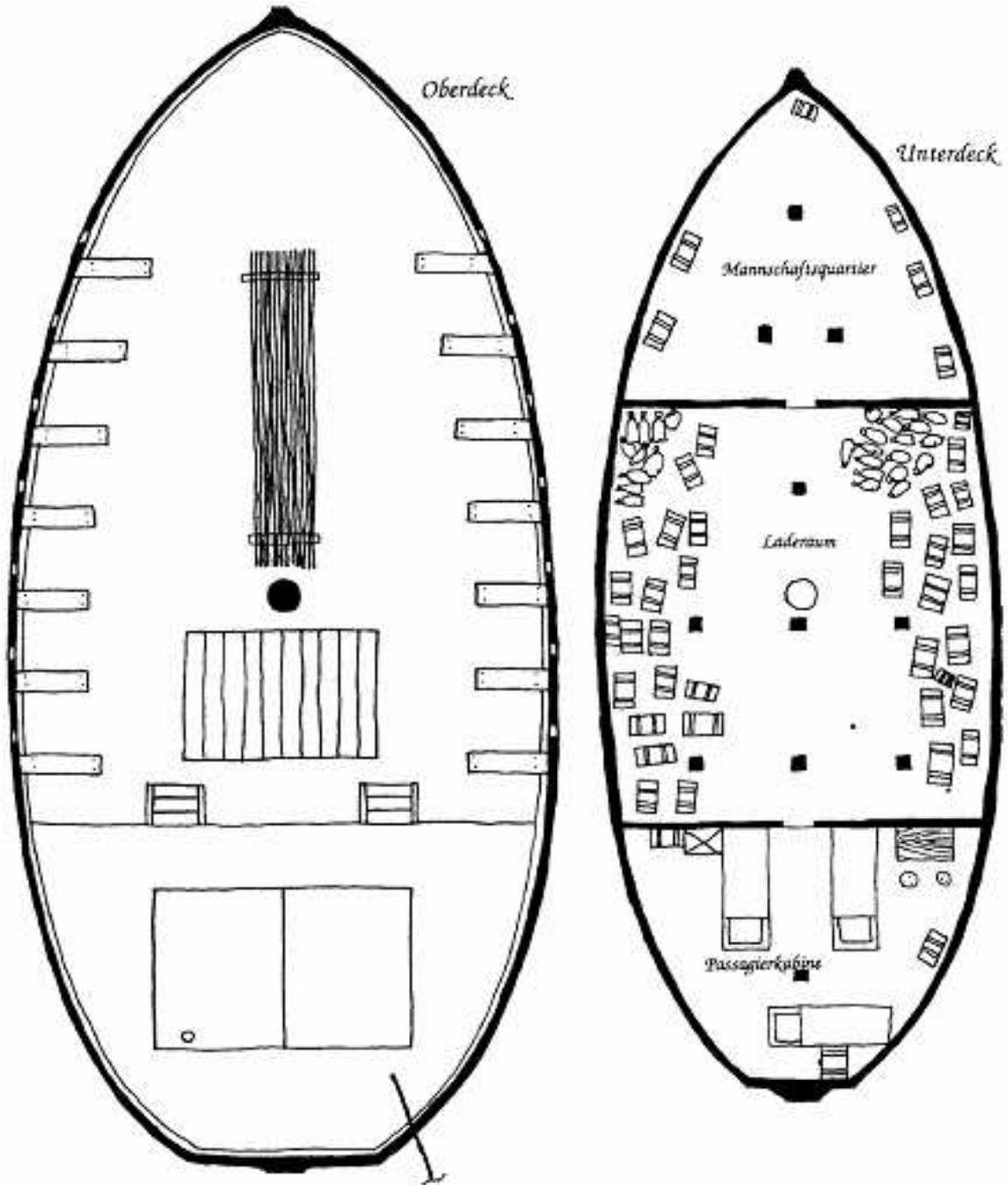
Z1 Mannschaftsquartier Z2 Kombüse Unteroffizierskabine L1 Frachtlager



L1 Frachtlager L2 Lagerraum Eigenbedarf Niedergang zur Bilge

Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://www.piraten-der-charyptik.de>

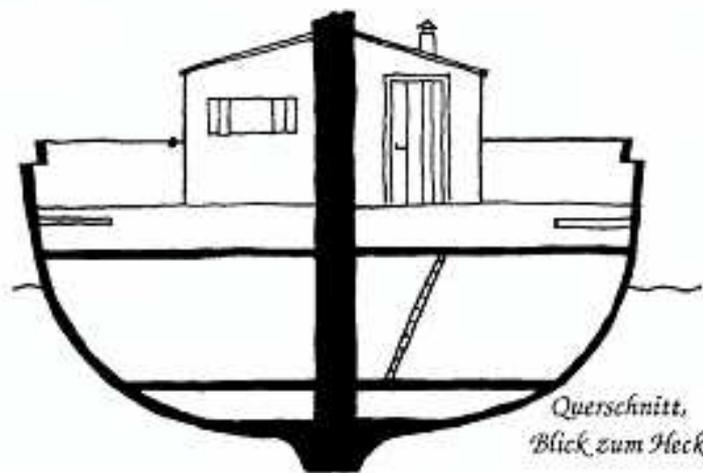
FLUSSEGGLER WELLENREITER



Heckaufbau

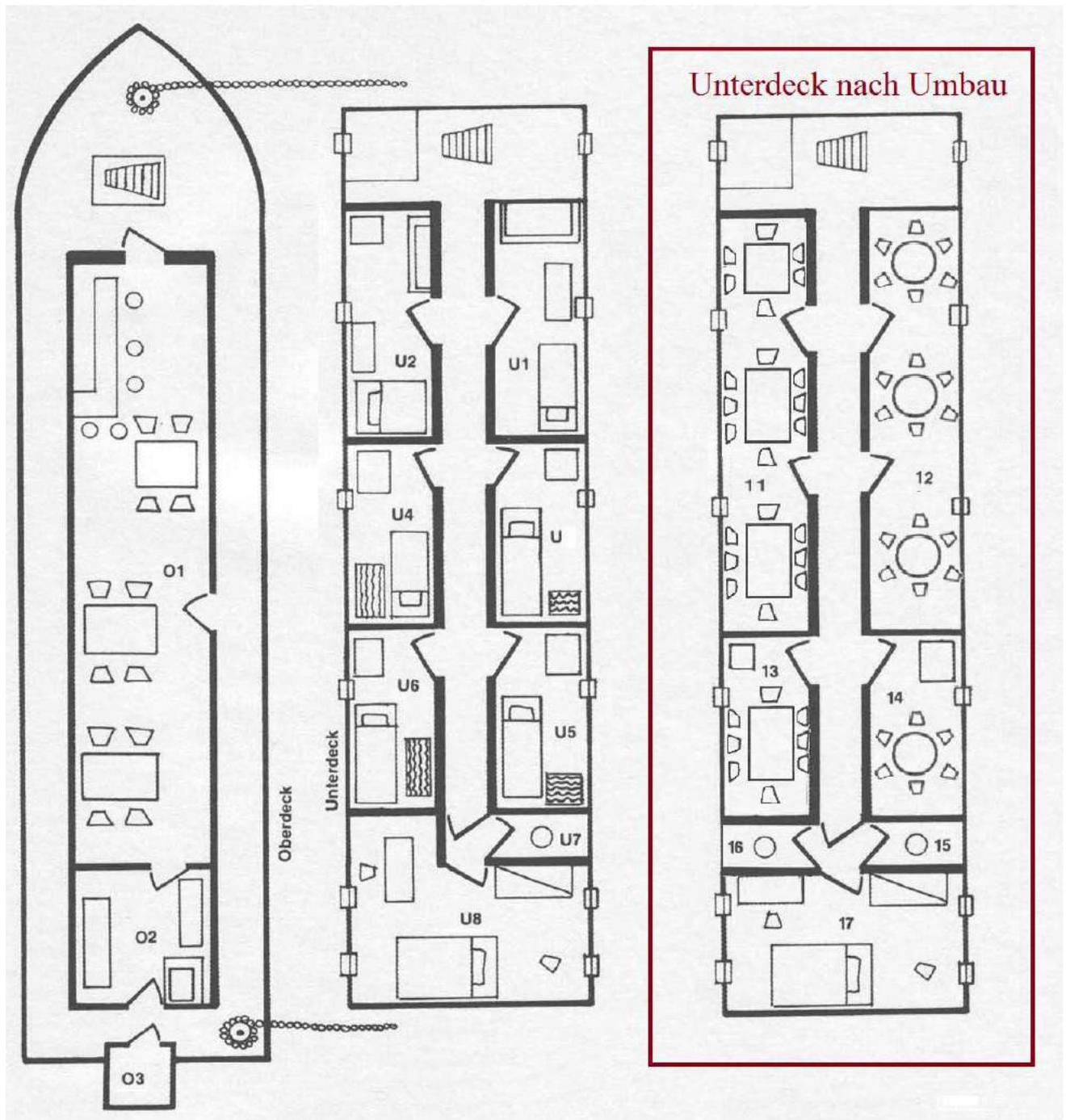


5 Schritt



Querschnitt,
Blick zum Heck

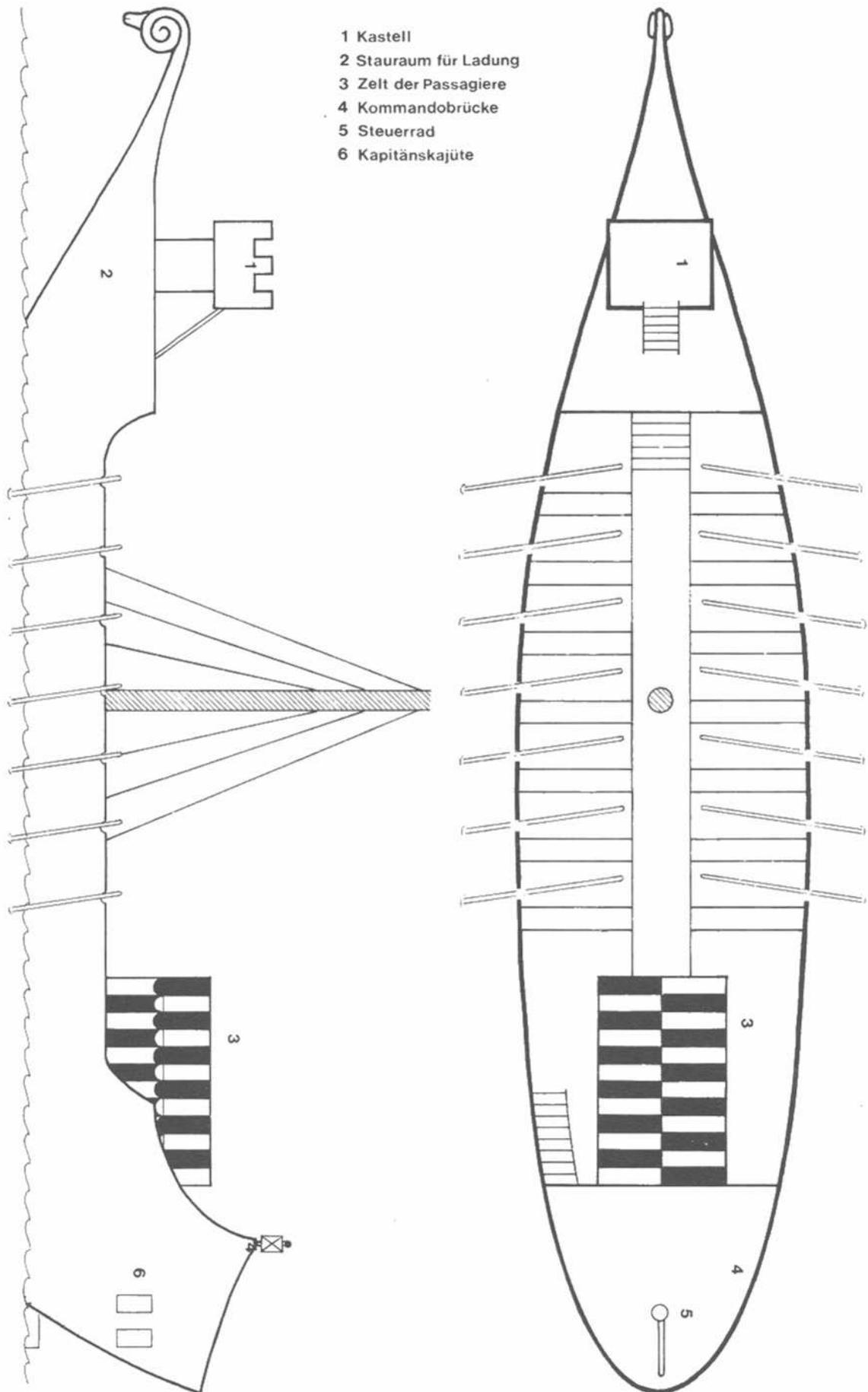
FLUSS-/VERGNÜGUNGSCHIFF *RETHIS*



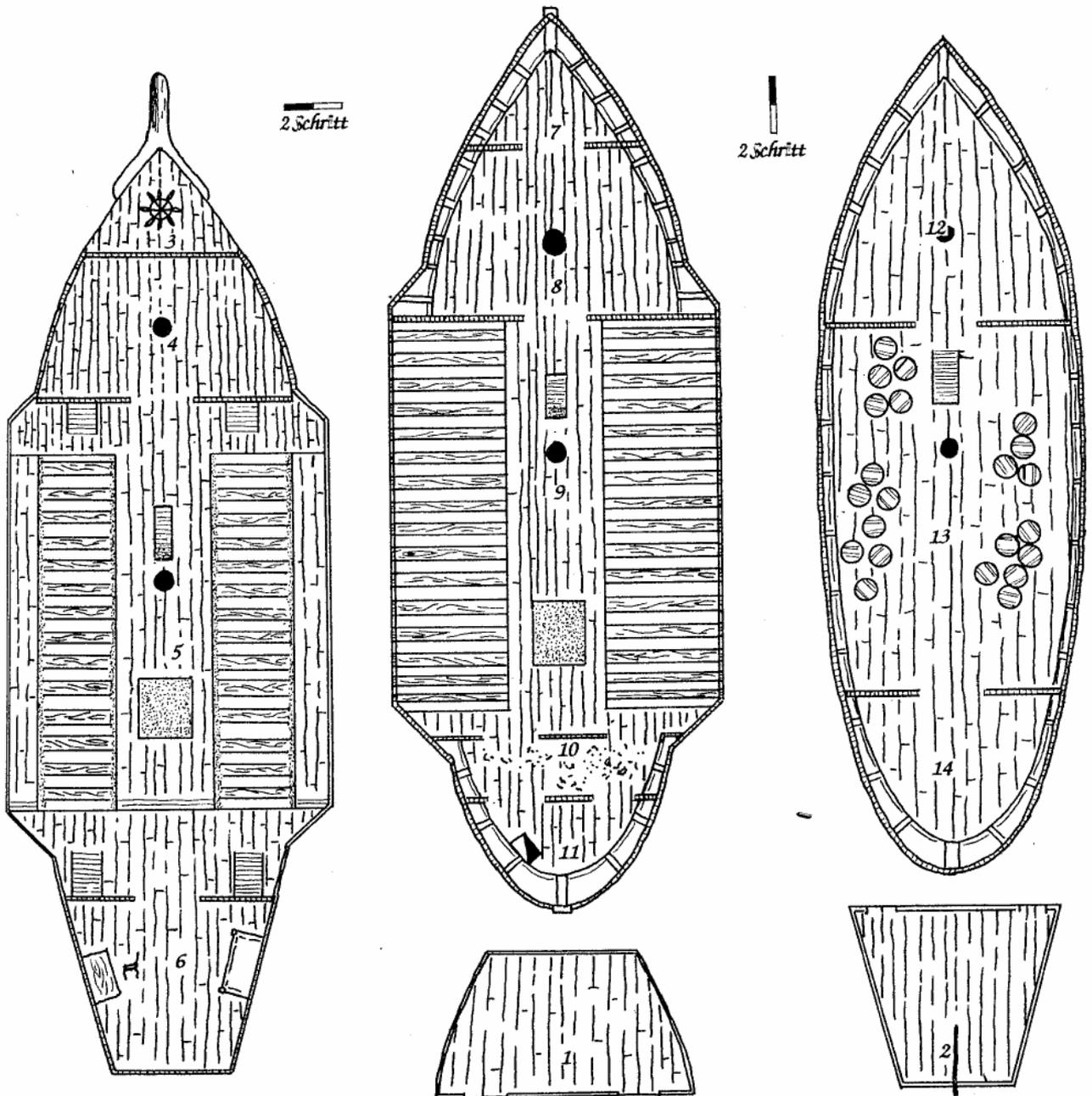
O1 Gasraum O2 Küche O3 Latrine
 U1 Krankenstation U2 Zimmer des Heilers U3 - U6 Zimmer Bediensteten
 U7 Sicherheitsraum (Verdeckte Öffnungen erlauben es, alle Vorgänge in U5 zu belauschen und beobachten) U8 Raum der Kapitänin/Eignerin

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*

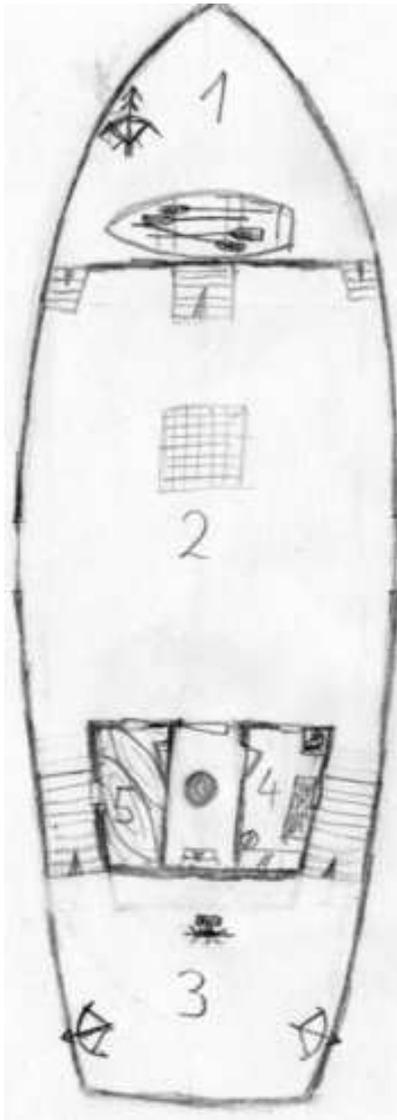


ELFENGALEASSE ANVAN'ON-DHARIA



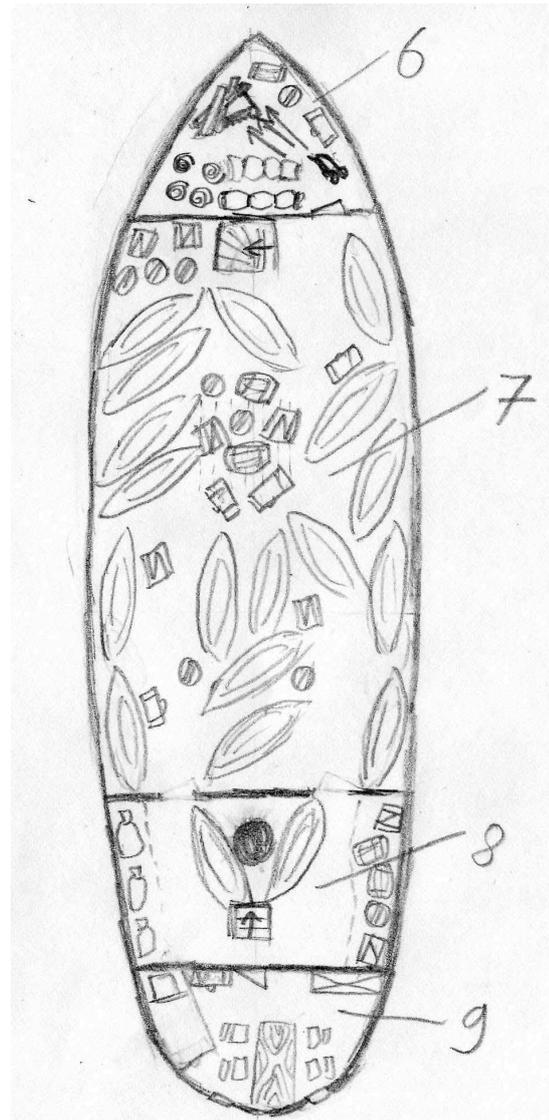
- | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------|-----------------|--------------------|
| 1: Vordertrutz | 2: Achterdeck | 3: Bug | 4: Raum der Klänge |
| 5: Ober-/Geschützdeck | 6: Kajüte der Wogenlenker | 7: Segelkammer | |
| 8: Unterkunft der Segelmansschaft | 9: Ruderdeck | | |
| 10: Vorratsraum | 11: Schiffskombüse | 12: Vorratsraum | |
| 13: Mannschaftsraum | 14: Frachtraum | | |

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: Koje Steuermann und Navigator



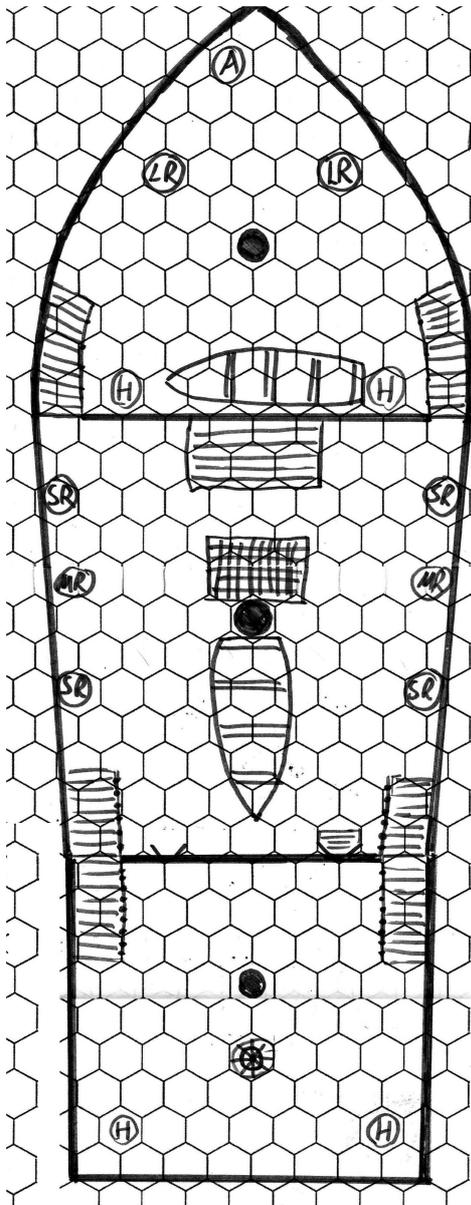
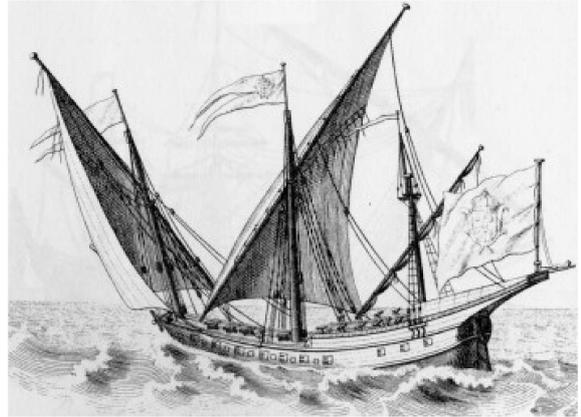
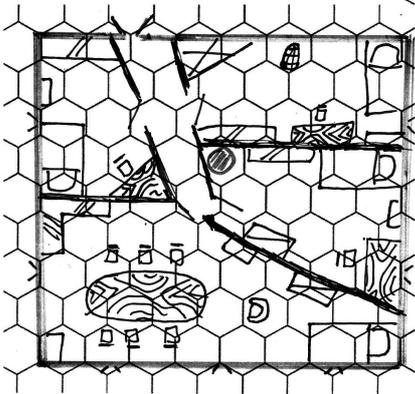
Unterdeck

- 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: Kapitänskajüte: einziges Bett an Bord, Tisch und Stühle

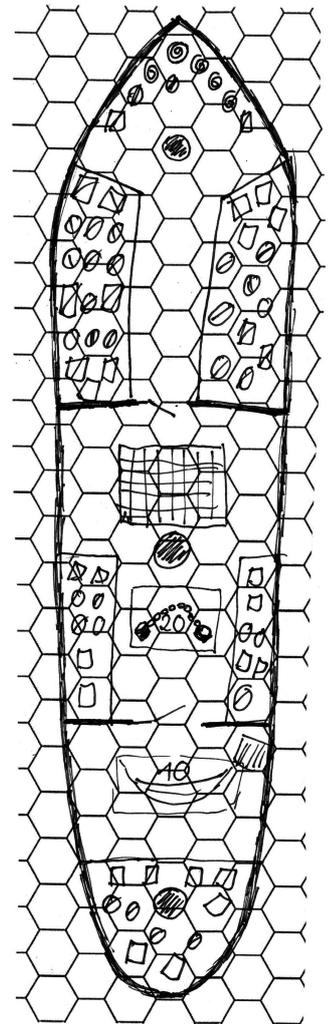
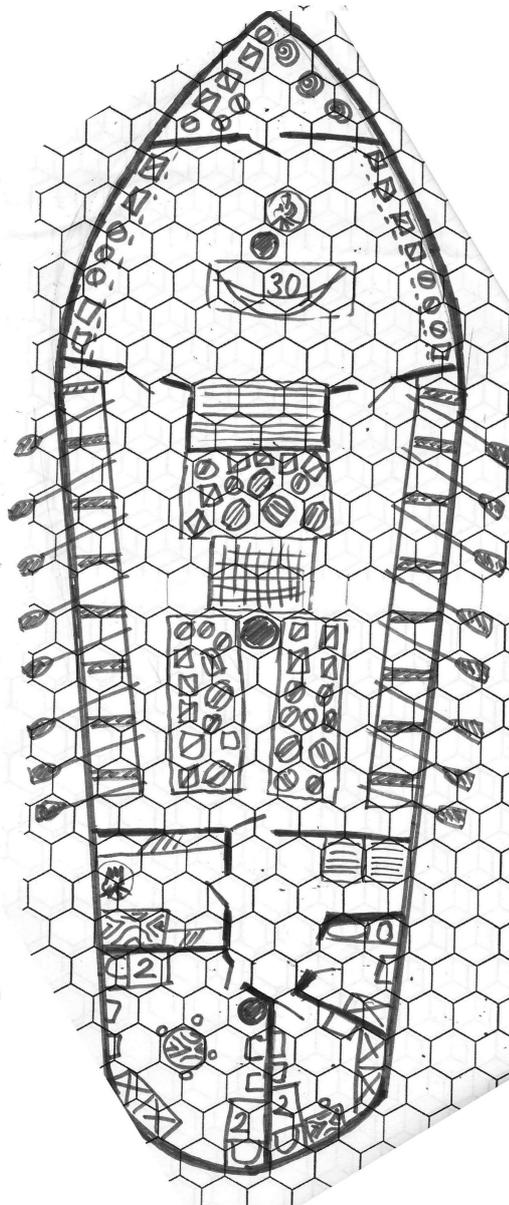
Anmerkung: irdisch geht jegliches Lob für dieses Schiff an <http://siebenwinde.wikidot.com/>

SCHEBECKE SCHLANGENFLUCH

Heckaufbau

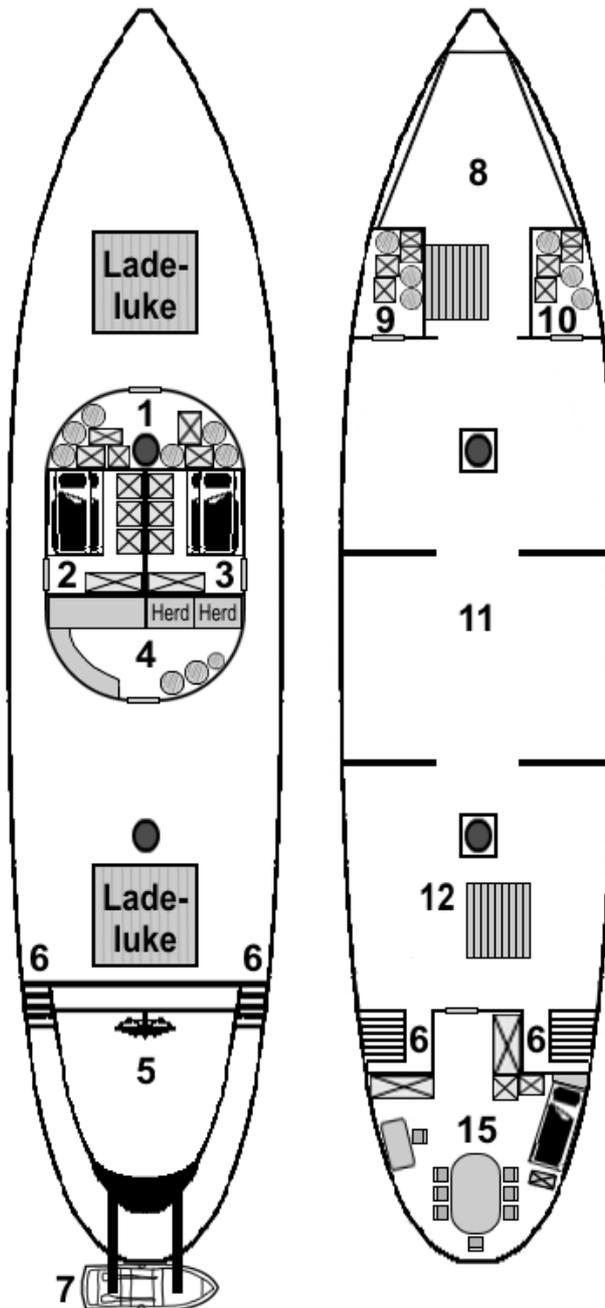


2. Unterdeck / Bilge



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/>

MYRANISCHE FREGATA

Hervorgegangen sind die *Fregata*-Schiffe aus den Serovischen Dowoli-Schiffen. Doch wo die Dowoli "nur" kleine Zweimaster, vergleichbar mit aventurischen Karavellen, sind nahmen die *Fregatas* schnell größere Ausmaße an. So sind die heutigen Fregatas in aller Regel 4-Master. Um die Schnelligkeit und Wendigkeit nicht nur zu behalten sondern sogar noch zu steigern wurden sie zusätzlich mit seitlichen Schaufelrädern versehen die Arcanomechanisch oder chalketonsich angetrieben sind. Anders als bei den meisten anderen Schiffen kommen bei der Bordbewaffnung Donnerrohre zum Einsatz. Ob es ein Admiral war der dies 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!

Takelage: IV (H1, R2, R3, R2)

Länge: 43,4 Schritt **Breite:** 9,8 Schritt **Tiefgang:** 4,9 Schritt

Schiffsraum: 695 Quader **Frachtraum:** 365 Quader

Besatzung: 110 M + 300 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17 **Härte:** 2

Preis: ca. 110.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 18 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 22 Meilen/Stunde

am Wind: 8 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 leichte Donnerrohre voraus, 36 schwere Donnerrohre (18 pro Breitseite), 2 überschwere Donnerrohre (achteraus, drehbar), 6 Hornissen



MYRANISCHES FESTUNGSSCHIFF

Diese Schiffe, extrem stabil und hoch gebaut wodurch Sie kaum zu entern sind, transportieren große Massen an Soldaten. Die Segel dienen nur zur Unterstützung, der eigentliche Antrieb erfolgt durch arcanomechanisch angetriebene Schiffsschrauben. Die auf diesen Schiffen montierten, von Mechanopoi bedienten, Geschütze können feindlichen Einheiten schwere Schäden zuzufügen und liefern Unterstützungsfeuer für die an Bord befindlichen Truppen. An Bord befindet sich eine vollständige Lokede: 800 Myrmidonen plus der 200-köpfige Stab. Unterstützt wird die Einheit durch 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)

Länge: 38,4 Schritt **Breite:** 14,6 Schritt **Tiefgang:** 14,5 Schritt

Schiffsraum: 2700 Quader **Frachtraum:** 1800 Quader

Besatzung: 350 M, 500 G, 1150 S, 5 Spinnen

Beweglichkeit: sehr niedrig **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Preis: ca. 300.000 Aureal/Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeiten vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 5 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

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






Das Schwarze Auge

