

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 **Struktur:** 18 **Härte:** 1

Beweglichkeit: sehr hoch

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) [50]

Riemen: 2x22

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

Schiffsraum: 130 Quader **Frachtraum:** 44 Quader

Besatzung: 48 M **Struktur:** 12 **Härte:** 1

Beweglichkeit: sehr hoch

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 **Struktur:** 18 **Härte:** 2

Beweglichkeit: sehr hoch

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

Die *Gullen Drakkar*

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 Mahagoni gefertigt. Im Hochbord stecken mit goldenen Ornamenten beschlagene Rundschilder, 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 Kriegerern 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 **Struktur:** 16 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel

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

HAIJÄGER

Die *Sturm*vogel

Die schanzkleidlose, offene Reling gleicht - mit den langen, scharfen Zähnen des Ifirnhais, die dort als Belegnägel eingelassen sind, um die hanfene 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 **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel

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 **Struktur:** 15 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel

Preis: 650 Dukaten

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)

BIREME

Die Tochter des Kolosses

Eine der etwas älteren Biremen Al'Anfas, die jedoch einen Steineichenrumpf hat. Kommandiert wird sie von dem 60jährigen Carrigo Durendez. Der Jähzorn des Kapitäns wird nur noch von seiner Eitelkeit übertroffen.

Baugleiche Schiffe, z.B. die *Muränenfisch*, werden von der Kaiserlich-Mittelreichischen Perlenmeerflotte häufig für patrouillen im Maraskansund eingesetzt.

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

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

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

Besatzung: 10 M + 80R + 5G + 25S **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel [3]

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

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

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 Achterstegen ist bogenförmig hochgezogen und erinnert an einen Fischschwanz. Die Steuerung erfolgt durch zwei Flossen, soll heißen veraltete Seitenruder. Die traditionellen aufgemalten Augen und ein kleiner zweizinkiger Rammsporn vervollständigen den Eindruck. An den Riemenreihen sitzen insgesamt 60 Rojer, weitere 10 Matrosen sind für das mit einheimischem Purpur gefärbte Rahsegel zuständig. Die Muräne wird vor allem im Handel mit den Dörfern an der Küste der Halbinsel eingesetzt. Für längere Fahrten, vor allem über offenes Meer, könnte sie auch kaum genug Proviant mitnehmen: Jeder freie Laderaum wird mit Metallwaren, Tuchen und Bierfässern voll gestopft, um sie gegen die unverarbeiteten Rohstoffe für Purpur, Tinte, Seide und Rauschkraut einzutauschen - all die Exotika, die Mengbilla reich machten.

Takelage: I: (R1) **Riemen:** 4x15

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

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

Besatzung: 14 M + 60R **Struktur:** 14 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel [3]

Preis: ca. 5.040 Dukaten + Bewaffnung

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

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)

TRIEME

Die *Golgari*

Nur wenige Schiffe Aventuriens sind so gefürchtet wie die *Golgari*, das Flaggschiff der Schwarzen Armada. Schon der Name der Galeere ist eine Legende und kann in Brabak oder Sylla sämtliche Besucher einer Taverne zum Schweigen bringen. Wer eine Begegnung mit diesem Schiff überstanden hat, ohne am Grund des Meeres oder auf dem Sklavenmarkt zu enden, gilt als Held. In der Charyptik kursieren die wildesten Geschichten über die unglaubliche Manövrierfähigkeit der *Golgari*, ihre gewaltige Feuerkraft und den Blutdurst ihrer Söldner. Die wenigsten sind belegt, doch flößen diese den Seeleuten bereits genügend Respekt ein. So gab man anlässlich des Stapellaufs der *Golgari* im Jahr 989 BF den fünf berühmtesten Piraten, die damals in den Kerkern Al'Anfas schmachteten, vollbemannte Schiffe und ließ sie unbehelligt aus der Stadt segeln. Die Galeere nahm allein die Verfolgung auf. Innerhalb weniger Stunden hatte sie die Piraten versenkt. Rumpf und Riemen der *Golgari* bestehen aus geschwärtzter 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 Triemen dieser Bauart gebildet wird.

Die Bordgeschütze sind immer mit Mengbiller Feuer bestückt. Besonders gefährlich ist der Seelenschicker, ein Katapult mit beachtlicher Reichweite. Des Weiteren stehen ein Schiffsmagier und ein Geweihter bereit, um eine Seeschlacht zu Al'Anfas Gunsten zu wenden. Außerdem wird an den Mastspitzen derzeit mit Glaslinsen experimentiert, die mit gebündeltem Sonnenlicht gegnerische Schiffe in Brand setzen sollen. Schließlich befindet sich dicht unter der Wasseroberfläche der nadelspitze Rammsporn. Sobald er sich in die Bordwand eines gegnerischen Schiffes gebohrt hat, strömt ein Banner Elitesöldner hinüber, um den Widerstand an Bord zu brechen.

Sollte die *Golgari* ihrerseits einmal geentert werden, verspricht die Erstürmung der einzelnen 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. Wie alle Galeeren kann sie gezielt bremsen, auf der Stelle drehen und rückwärts fahren. Ihr geringer Tiefgang ermöglicht eine Landung ohne Beiboot an flachen Küsten und macht Gewässer befahrbar, in denen jedes Segelschiff auflaufen würde.

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

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

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

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

Besatzung: 24 M + 150 R + 54 G + 50 S (MGS: Q17, R: Q13)

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

Preis: ca. 22.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [13]

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

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

TRIEME

Die Stolz von Al'Anfa

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

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

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

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

Takelage: I: (R1, S1)

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

Struktur: 14 Härte 1

Beweglichkeit: sehr niedrig [1]

Preis: ca. 90.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 2 Meilen/Stunde [3]

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 (Vordeertrutz), 4 schwere Aale (2 pro Breitseite), 6 Hornissen

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 25 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-1III-Rotzen. Und auch die Stewards verstehen sich auf mehr als nur 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 **Struktur:** 14 Härte 1

Beweglichkeit: hoch

Preis: ca. 50.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

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

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 überdachten Teile des Hauptdecks. 1026 BF sah Käpt'n Siebenwind die schöne, eigensinnige *Jadedame*, die unter der Flagge des Hauses Storrebrandt 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 Storrebrandt wurden dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen, und letztlich ist es nur der Fürsprache (und einer finanziellen Entschädigung) Vibart Storrebrandts, ein alter Freund Siebenwinds, zu verdanken dass darauf verzichtet wurde, Siebenwind das Schiff wieder abzufragen. Andererseits ist der Freibeuter bei der Piratenjagd wesentlich erfolgreicher als ihr vorheriger Kapitän, und das, obwohl er die Bewaffnung der 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 Anhieb gehorchen will, und bittet sie nachher wortreich um Verzeihung. Ein derartiges Verhalten ist für Kapitäne keineswegs ungewöhnlich, aber kaum jemand treibt es so auf die Spitze wie Siebenwind. Nicht einmal er selbst ahnt jedoch, dass seine Marotte durchaus gerechtfertigt ist, denn die Gefesselte Seele von Bigesia von Rodebrannt geht auf dem Schiff um. Die junge Baroness 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 **Struktur:** 17 **Härte** 1

Beweglichkeit: hoch

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [3]

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 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 und zu den modernsten Schiffen Aventuriens. Die Seeadler ist eine dreimastige Glatdeckschivone 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 Seesöldnern. 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 [144] **Frachtraum:** 192 Quader

Besatzung: 60 M + 32 G + 25S

Beweglichkeit: hoch [5]

Struktur: 17, Härte 1

Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

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

Die Stolz von Sewerien

Die Schivone wurde für das Handelshaus Stoorrebrandt entworfen und in den Festumer Werften gebaut. Das Schiff ist etwa 12 Jahre alt. Mit ihren schlanken, wohlproportionierten Linien gehört es zum Stolz der Festumer Werften und zu den modernsten Schiffen Aventuriens. Die „Stolz von Sewerien“ ist eine dreimastige Glatdeckschivone mit vier Decks. Mit ihren drei Masten ist sie dank ihrer schlanken Linienführung schnell und auch sehr wendig. Gegner, denen sie nicht davONSEGELN kann, kann Sie dank der Geschütze wirkungsvoll auf Distanz halten. 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 [145] **Frachtraum:** 193 Quader

Besatzung: 65 M + 84 G + 25S

Beweglichkeit: hoch [5]

Struktur: 17, Härte: 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 1 schwerer Aal achteraus, 8 mittelschwere und 6 schwere Rotzen (je 4 und 3 pro Breitseite), 12 Hornissen

SCHIVONE

Die *Rosenstolz*

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

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

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

Schiffsraum: 267 Quader [134] **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 56 M

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

Preis: ca. 16.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: keine

Die *König Tolman*

Die *Tolman* ist ein Schiff der majestätischen König-Therengar-Klasse, dem derzeit modernsten und teuersten Modell, das sich horasische Schiffbaumeister erdacht 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 Bailisten 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

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

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 Schilf 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 18 Hal 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, S1I)

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

Preis: ca. 35.000 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: mittel **Struktur:** 3

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 achtern, 4 mittlere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 6 Hornissen

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 war. 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

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:** 4 **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

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 BugHornisse auf der Achtertrutz

Die *Djahjan*

Die *Djahjan* besitzt drei ausgebleichte Havenasegel, ist 2 Schritt lang und 5 Schritt breit. Das schlanke Schiff mit schmalem Rumpf und spitzem Heck ist ein schneller, wendiger Segler und wird über ein Seitenruder gesteuert. Dies macht es zu einem idealen Piraten- und Schmugglerschiff. Wie andere tulamidische Schiffsarten kennt diese Thalukke keine Schiffsaufbauten und hat auch keine Galionsfigur. Nur am Heck befindet sich eine kleine Hütte, die von Kapitän Marhabal bewohnt wird. Das Schiff befährt vorwiegend den Maraskansund und betreibt Schmuggel zwischen Maraskan und Khunchom.

Takelage: III (H1, H1, H1)

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 Hornisse

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 muss man sich gegen die Übergriffe des Erzfeindes Charypso sowie 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

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 schiere 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 [145] **Frachtraum:** 300 Quader

Besatzung: 45 M

Beweglichkeit: niedrig [2]

Struktur: 15, Härte 1

Preis: ca. 27.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 1 Meilen/Stunde[1]

Bewaffnung: 1 schwerer Harpun-Aal voraus, 3 Hornissen

ZEDRAKKE

Die Hure von Brabak

Die *Hure von Brabak* ist eine doppelwandige tulamidische Zedrakke mit zwei Masten, ein kiellooses Kastenboot aus Zedernholz mit auffälliger Hütte am hochgezogenen Heck und einem mächtigen Heckruder. Ihre Zedrakkensegel, die man ob ihrer dreieckigen Form und ihrer Verstärkung durch Latten auch als Drachenflügelsegel bezeichnet, sind schwarz gefärbt.

Takelage: II (Z1, Z1) [100]

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

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

Besatzung: 30 M

Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 16, **Härte** 1

Preis: ca. 6.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 Hornisse

Die Smaragd

Zweimal im Jahr wird die Zedrakke Smaragd des Khunchomer Handelshauses Dhachmani bis unter die Ladeluken mit Reis, Weizen, Teppichen und Damast beladen und unter schwerer Bewachung nach Al'Anfa gesandt. Dort verkauft sie Ihre Waren und kehrt mit Seide, Brokat und Opalen nach Khunchom zurück.

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200]

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

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

Besatzung: 88 M + 24G + 15S

Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 16, **Härte** 1

Preis: ca. 20.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

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

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 **Struktur:** 17 **Härte:** 1

Beweglichkeit: mittel

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) [100]

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

Schiffsraum: 150 Quader [75] **Frachtraum:** 85 Quader

Besatzung: 35 M + 30G

Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 17, Härte 1

Preis: 7.500 Dukaten + Bewaffnung

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

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

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

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 Stoerrebrandt und Festum angelaufen - also fast die gesamte bekannte Welt - und dabei kein einziges Mal nennenswerten Schaden gelitten.

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, denn irgendwie müssen Expeditionen ja finanziert werden.

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

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

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

Besatzung: 78 M + 92G + 16 S

Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 15, Härte 1

Preis: ca. 25.000 Dukaten + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]

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

KARRACKE

Die Fürchtenichts

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. 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. 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 Schritt über das Wasser erheben und das vor Geschützen nur so strotzt.

Die einzige Seeschlacht, in der sich die *Fürchtenichts* 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 [550] **Frachtraum:** 630 Quader

Besatzung: 166 M + 152 G + 100S

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

Preis: ca. 65.000 Dukaten + Bewaffnung

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

mit rauem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

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

KARAVELLE

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

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

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) [90]

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

Schiffsraum: 141 Quader [71] **Frachtraum:** 90 Quader

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

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 Monzanith

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

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

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; Hylailier 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 Achterstegen 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 Sobra Bars kommandiert wird. Ihre Bewaffnung ist nicht gerade beeindruckend, reichte aber aus, um Piraten oftmals zum Umdenken zu bringen. Sobra plant, dies zu erweitern, wenn sie einmal einen fähigen Geschützmeister gefunden hat.

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

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

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

Besatzung: 37 M + 25 G + 15 S

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*

Capitany 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 Capitany 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, und damit das so bleibt, wandert ein guter Teil von Faviras Gewinnen in die Säcke der Werftbesitzer von Brabak, Sylla und Khunchom. Dafür hat die Karavelle sie aber auch noch nie im Stich gelassen.

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

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

Schiffsraum: 173 Quader [74] **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) [90]

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

Schiffsraum: 160 Quader [81] **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 lieblosen, 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 der 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)

MYRANISCH

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 kiellosten 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

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

Besatzung: 10 M

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Schaufel (arcanomechanisch): 4 Meilen/Stunde

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

MYRANISCH SCHRAUBENGALEERE

Die Stern von Daranel

Die *Stern* ist ein schraubengetriebenes Kurier- und Patrouillenboot. Solche schnellen und wendigen Boote werden von den Optimatenhäusern meistens für eilige Fahrten eingesetzt, ursprünglich wurden sie jedoch für militärische Zwecke entwickelt. 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 dabei mit Hilfe von Zahnrädern an beiden Enden der Pedalstange. Die Sitzreihen der Pedalo-Sklaven sind im Unterdeck (auch Schraubendeck genannt) untergebracht und durch eine mit Stroh gefüllte Doppelwand von einander getrennt. Sowohl für die Steuerbord- als auch für die Backbordseite ist ein eigener Taktgebender Trommler, der Tageru, zuständig. Die Tagerus sitzen im Heck direkt unter dem Steueraufbau. Das Schraubendeck weist nur eine Deckenhöhe von 1,5 Schritt auf, Ausnahmen bilden die Räume unter den Deckaufbauten, die eine Deckenhöhe von 2 Schritt haben. Wegen der geringen Höhe des Schraubendecks ist es den Sklaven nicht möglich, ihren Pedalplatz aufrecht zu erreichen. Aus diesem Grund nehmen das Einnehmen und Verlassen der Pedalplätze eine recht lange Zeitspanne in Anspruch. Außerdem 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. Innerhalb dieses Aufbaus befinden sich zwei Lageräume, 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)

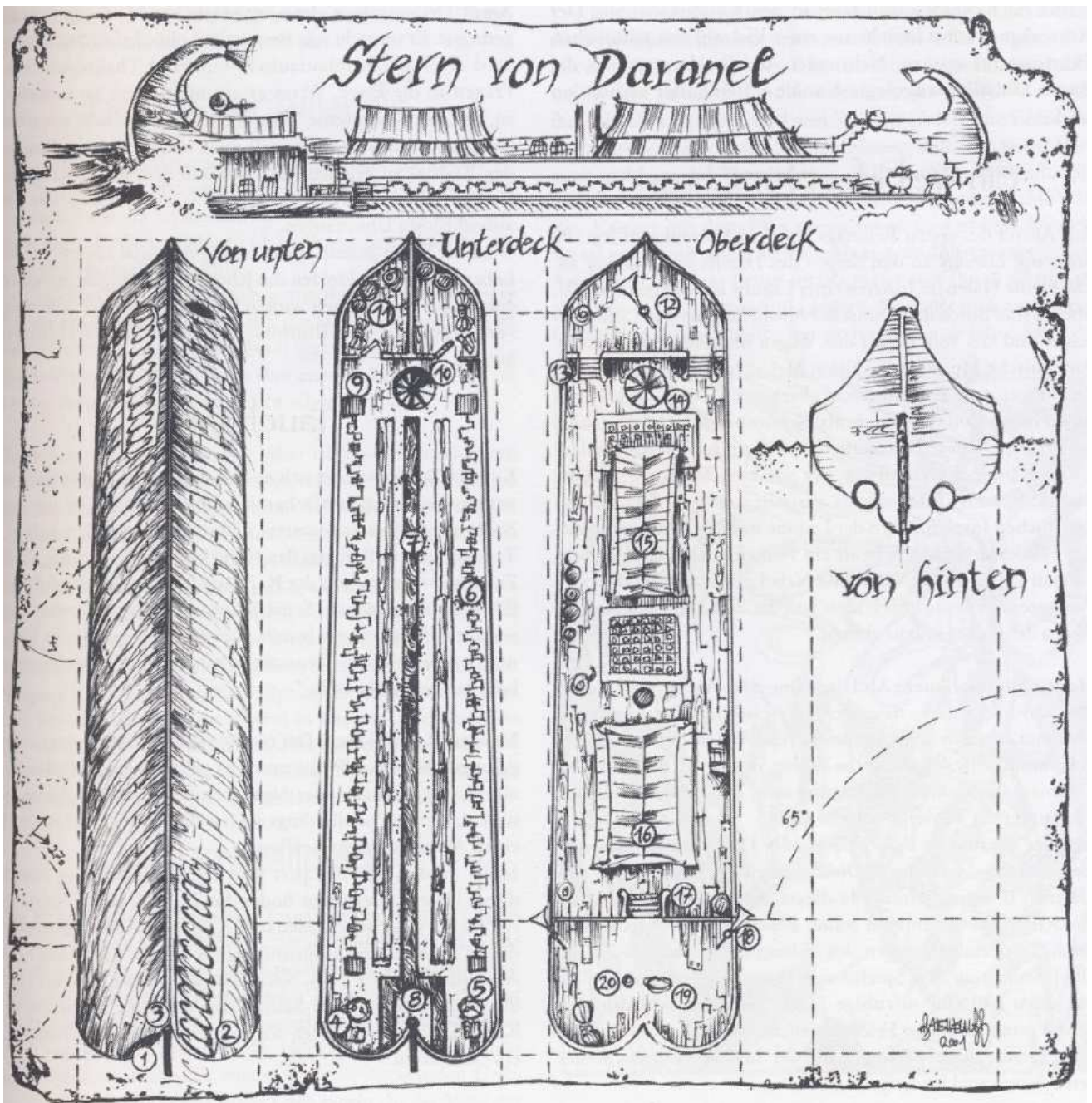
Länge: 25 Schritt, **Breite:** 6 Schritt, **Tiefgang:** 6 Schritt

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

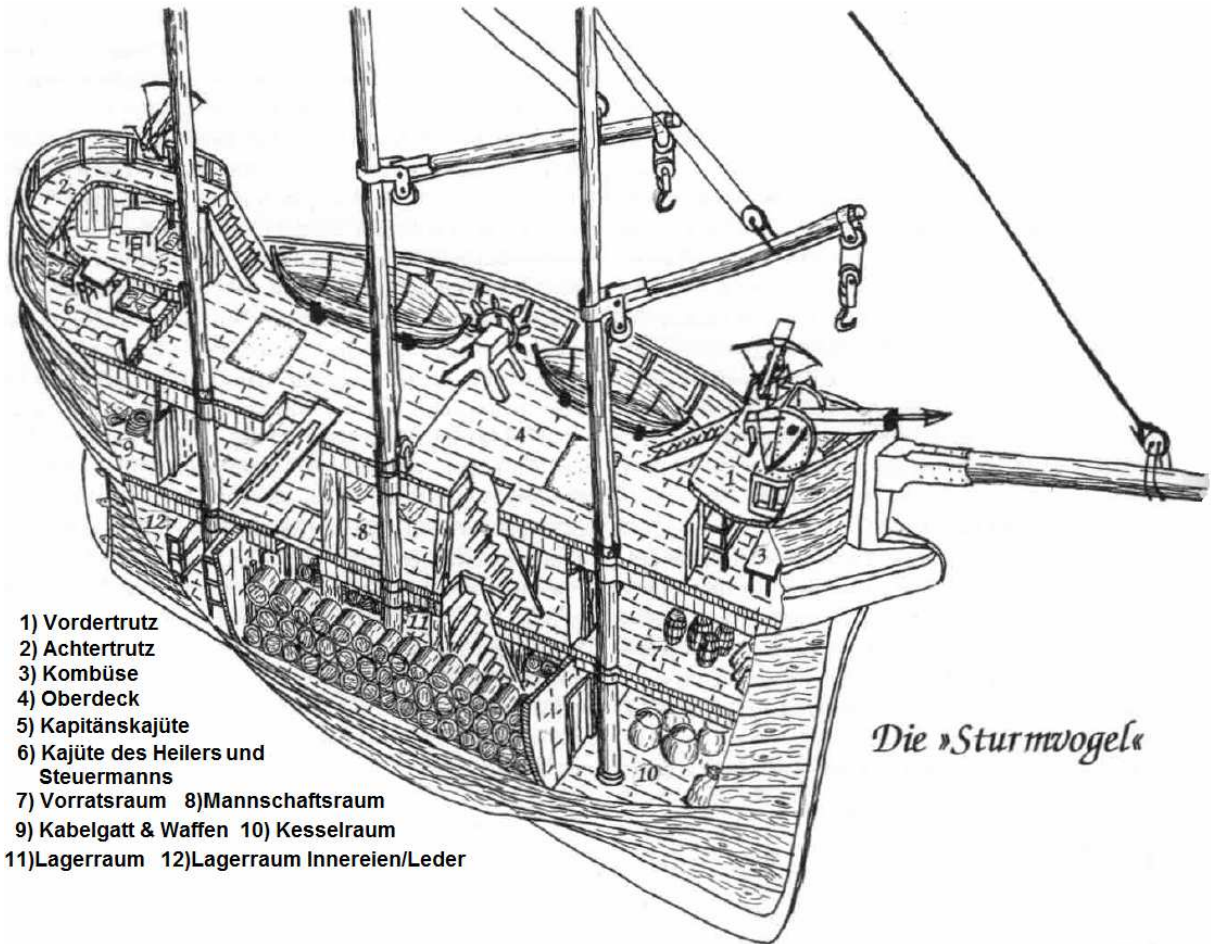
Beweglichkeit: extrem hoch

Geschwindigkeit Pedale (Marsch): 10-15 Meilen pro Stunde

Pedale (kurzzeitig 2 SR): 22 Meilen pro Stunde

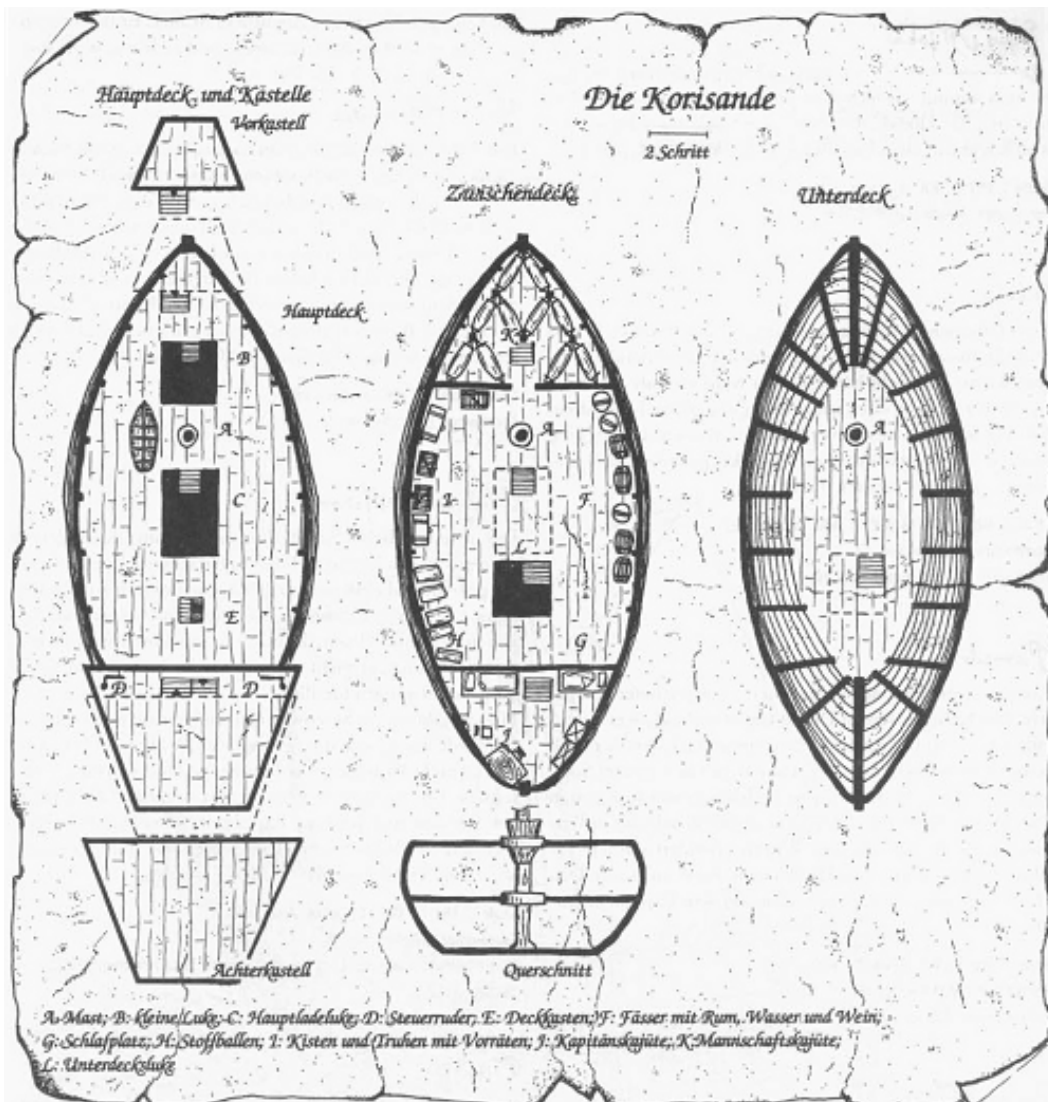


- | | | | |
|--|--------------------------|----------------------------------|----------------|
| 1.: Halbröhren | 2.: Schrauben | 3. + 19.: Seilzug für Ruder | |
| 4.: Heck | 5.: Trommler | 6.: Rudererreihen | 7.: Doppelwand |
| 8.: Ruder | 9.: Pedalstangen | 10. + 14.: Eingang Schraubendeck | |
| 11.: Lagerräume | 12.: drehbare Bela | 13.: Treppe zum Bugaufbau | |
| 15.: Schlafräume für Kapitän + Offiziere | 16.: Seesoldatenquartier | | |
| 17.: Treppe zum Heckaufbau | 18.: Belari | 20.: Sprachrohr | |

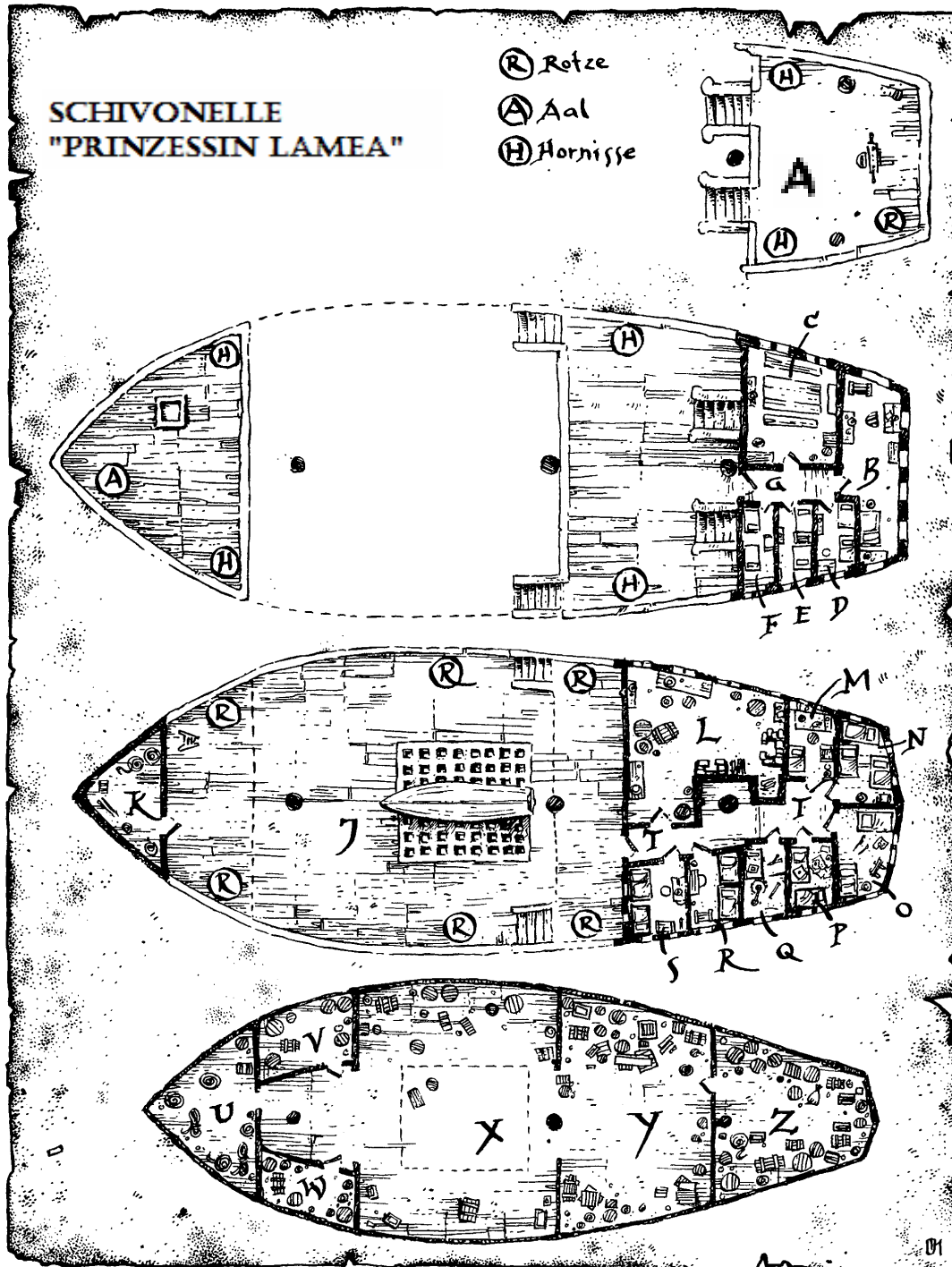


- 1) Vordertrutz
- 2) Achtertrutz
- 3) Kombüse
- 4) Oberdeck
- 5) Kapitänskajüte
- 6) Kajüte des Heilers und
Steuermanns
- 7) Vorratsraum 8) Mannschaftsraum
- 9) Kabelgatt & Waffen 10) Kesselraum
- 11) Lagerraum 12) Lagerraum Innereien/Leder

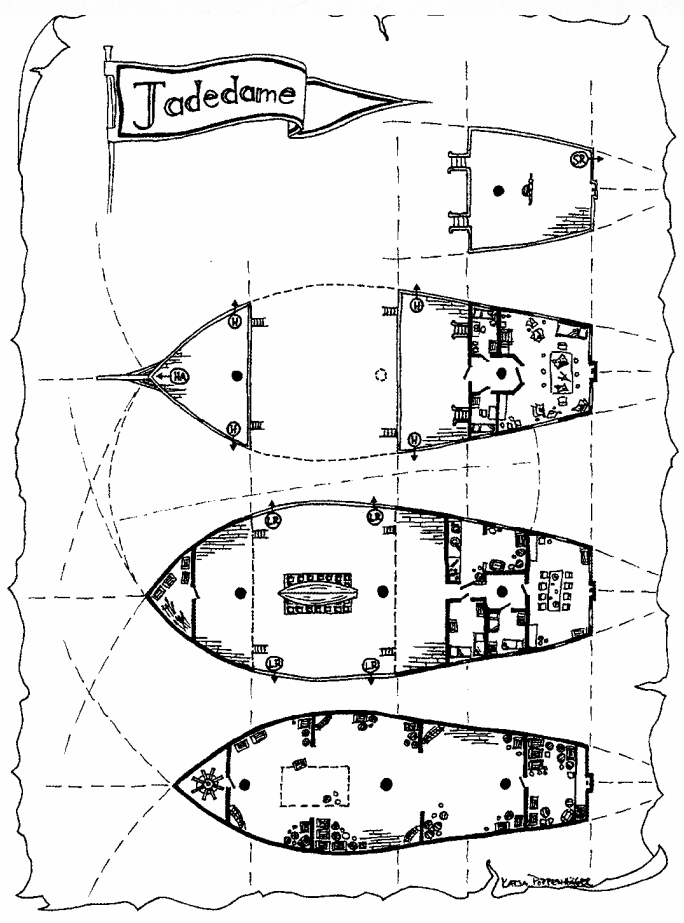
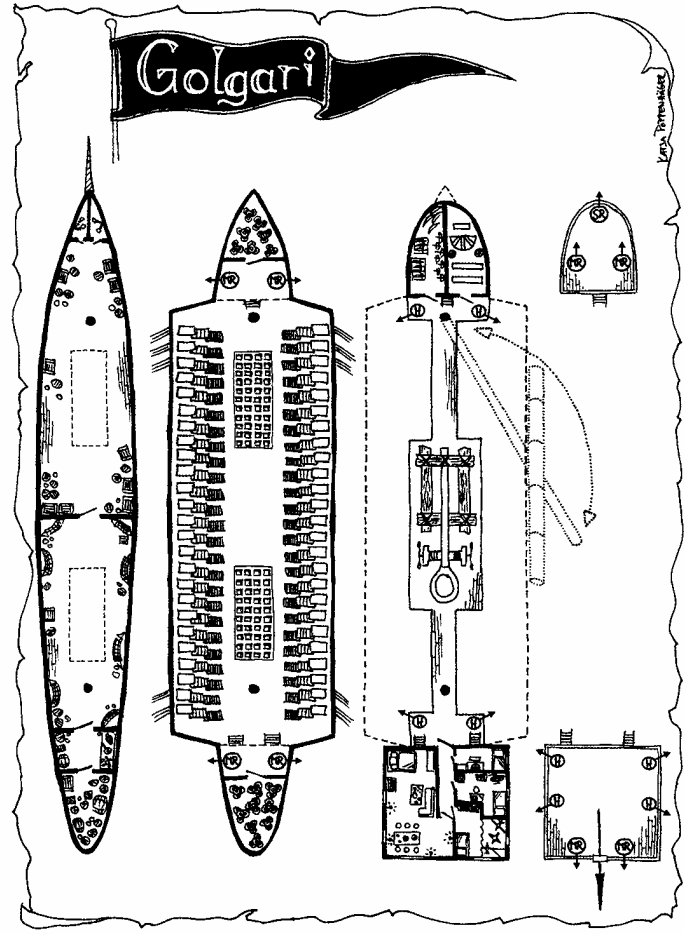
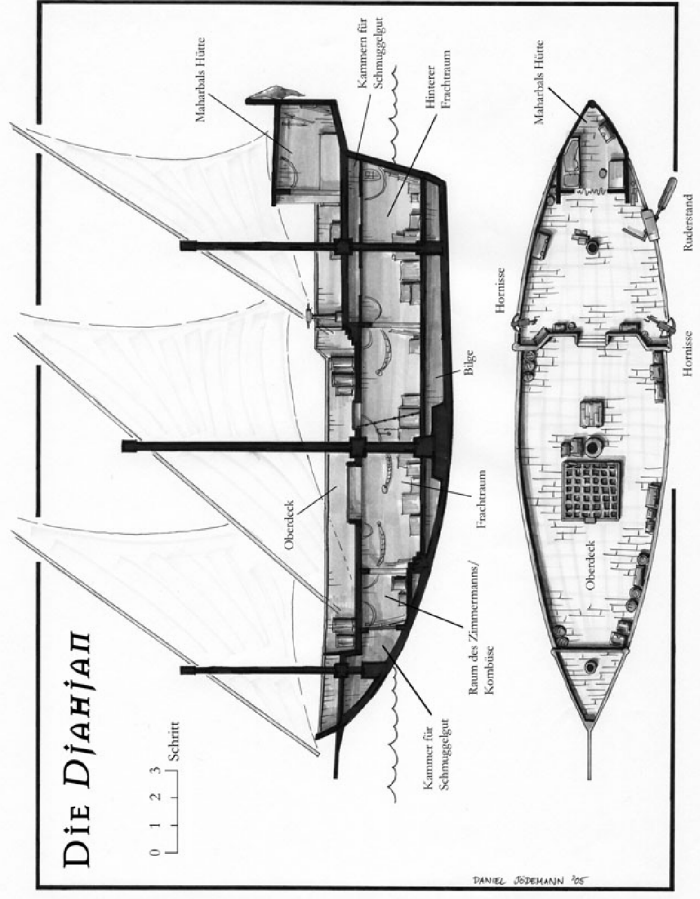
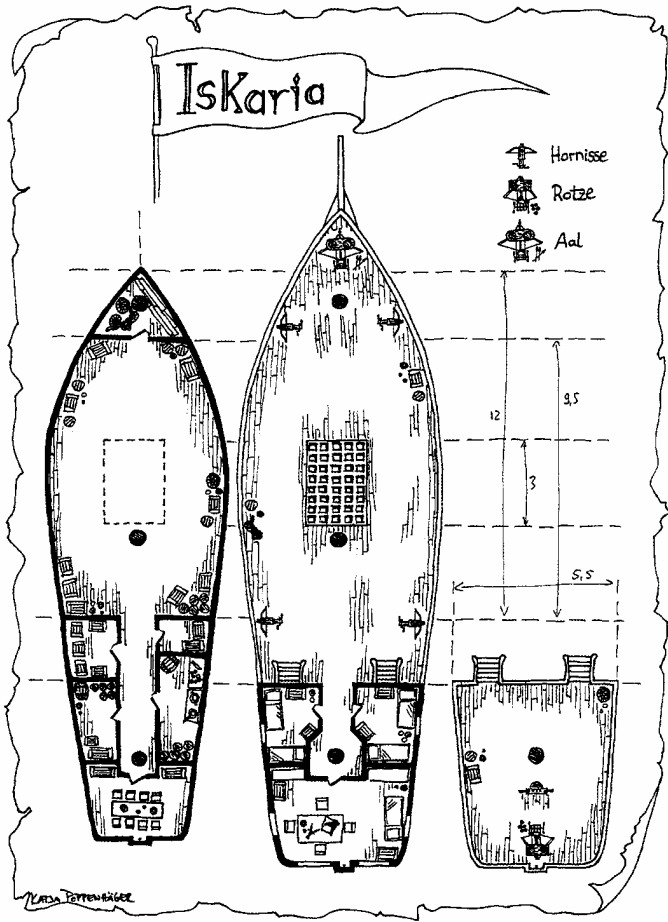
Die »Sturmwogel«



A: Mast; B: Keine/Lake; C: Hauptladeluke; 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: Unterdeckslug

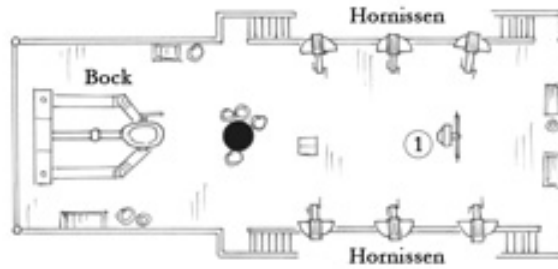


- A) Achtertrutz B) Kapitänskajüte C) Messe D) Schlafkabine Seehauptmann *Mylkjdos*, sowie der Efferdgeweihte Schiffskaplan *Piendò Calvino da Visterdi*.
 E) Offizierskabine *Dalida d'Abbastanza*, die erste Offizierin und Navigatorin, sowie die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* untergebracht. F) Offizierskabine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



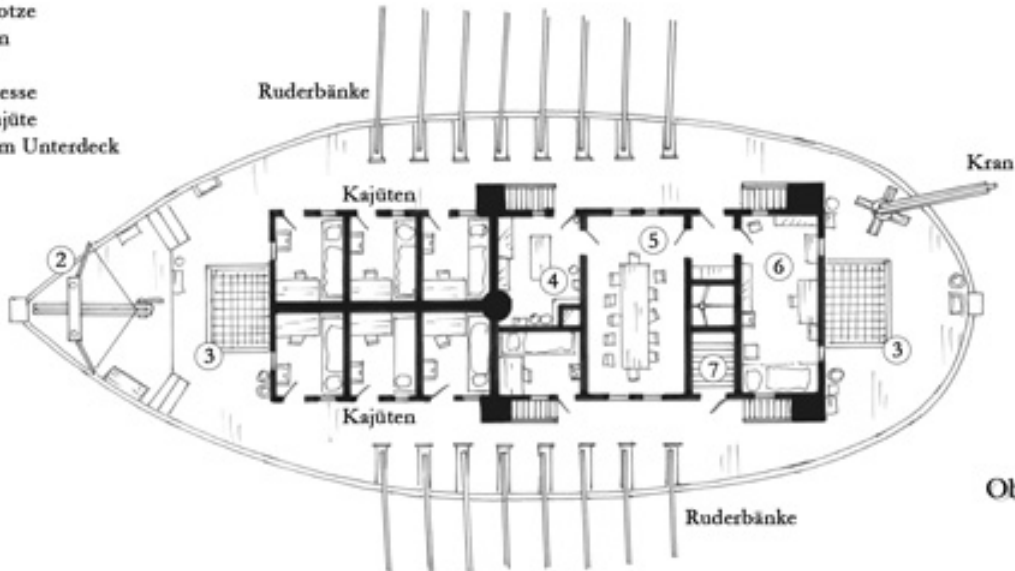
DER WIDDER

0 1 2 3 4 Schritt



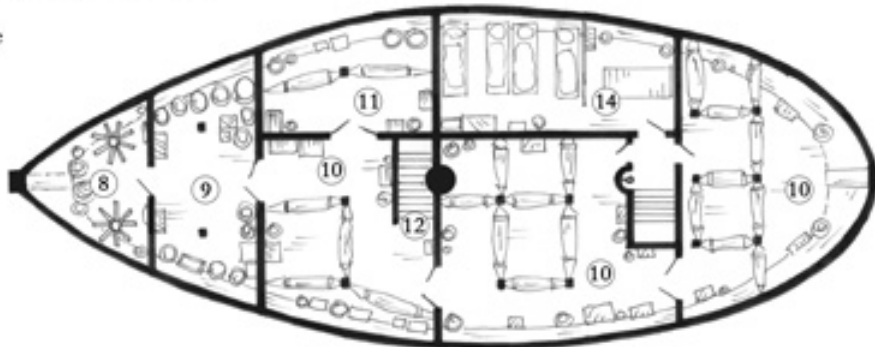
Kajütendeck

- 1 Steuerstand
- 2 Schwere Rotze
- 3 Frachtluken
- 4 Kombüse
- 5 Offiziersmesse
- 6 Kapitänskajüte
- 7 Abgang zum Unterdeck



Oberdeck

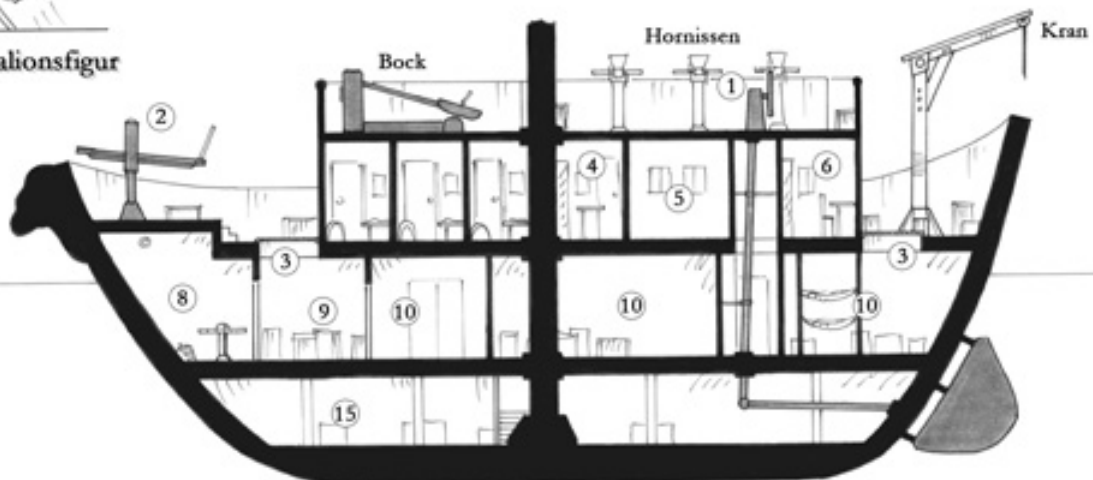
- 8 Kabelgatt
- 9 Vorratsraum
- 10 Lager für Munition und Hylailer Feuer
- 11 Frachträume
- 12 Abgang zur Bilge
- 13 Lazarett
- 14 Bilge



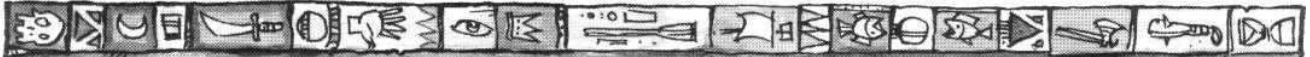
Unterdeck



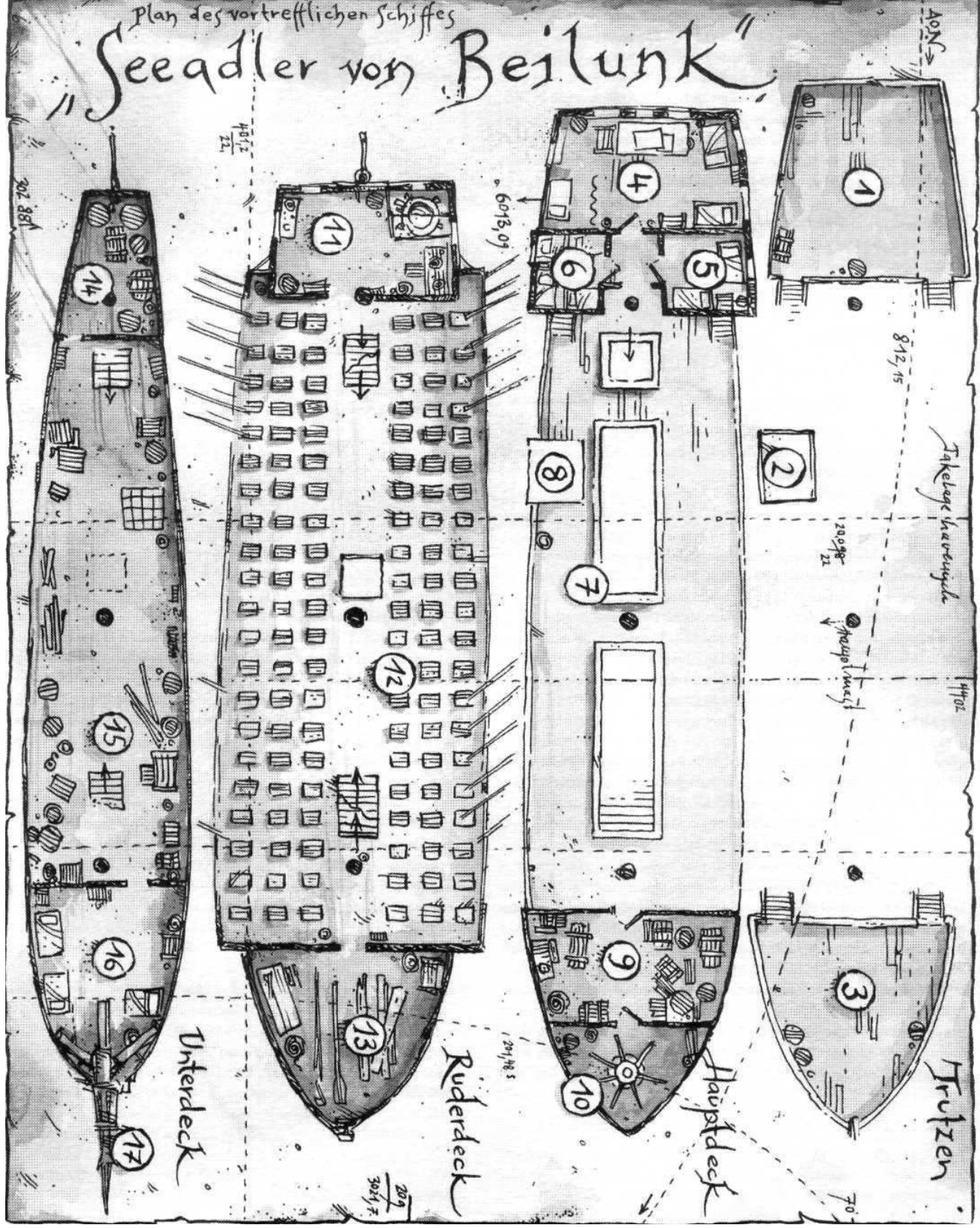
Galionsfigur



Schnitt

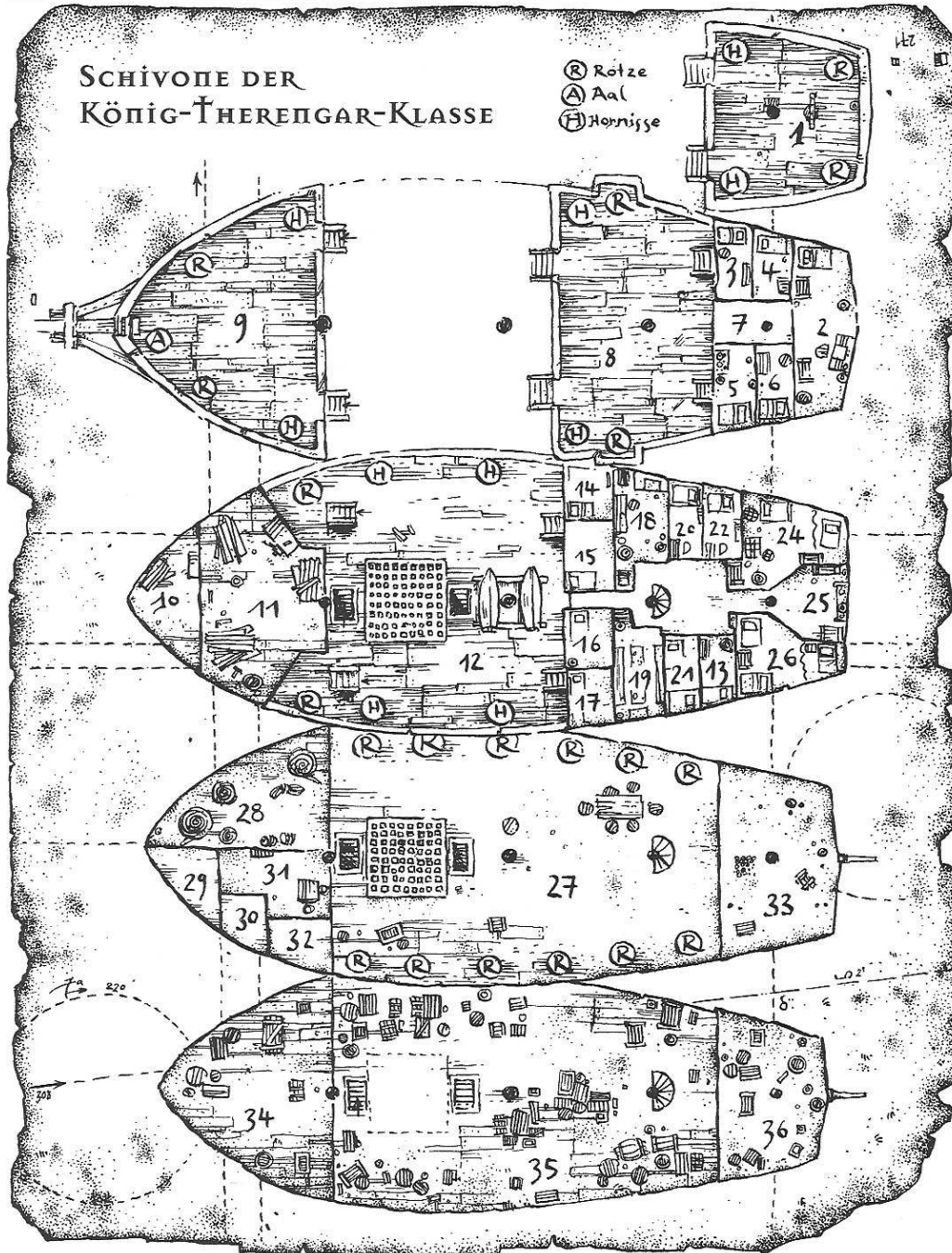


Plan des vortrefflichen Schiffes
"Seeadler von Beilunk"



SCHIFFSPLÄNE DER KÖNIG-THEREPIGAR-KLASSE

Ⓡ Rötze
ⓐ Aal
Ⓜ Hornisse



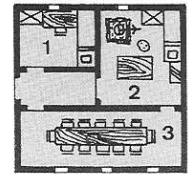
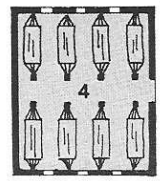
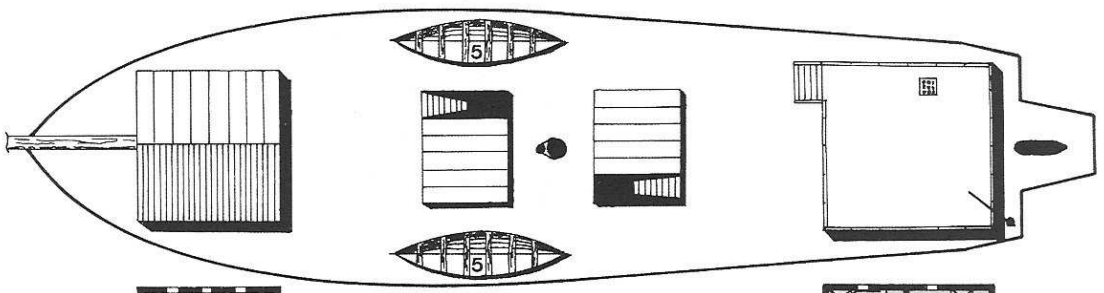
LEGENDE

- | | | |
|----------------------------|---|--|
| 1. Achterkastell | 9. Vorderkastell | 26. Gästequartier |
| 2. Kapitänskajüte | 10. Waffenkammer | 27. Bombardendeck und
Mannschaftsquartier |
| 3. Unterkunft Adjutant | 11. Werkstatt des Schiffszimmermanns | 28. Kabelgatt |
| 4. Unterkunft Navigator | 12. Hauptdeck | 29.-32. Wachraum und
Arrestzellen |
| 5. Unterkunft Schiffsmagus | 14.-19. Unterkünfte der Offiziere
und Seejunker | 33. Munitionslager |
| 6. Unterkunft Bordheiler | 20.-23. Unterkünfte der Hauptleute
und Geschützmeister | 34.-35. Frachträume |
| 7. Verbindungsgang | 24. Gästequartier | 36. Vorratsraum |
| 8. Hüttendeck | 25. Schiffskapelle | |

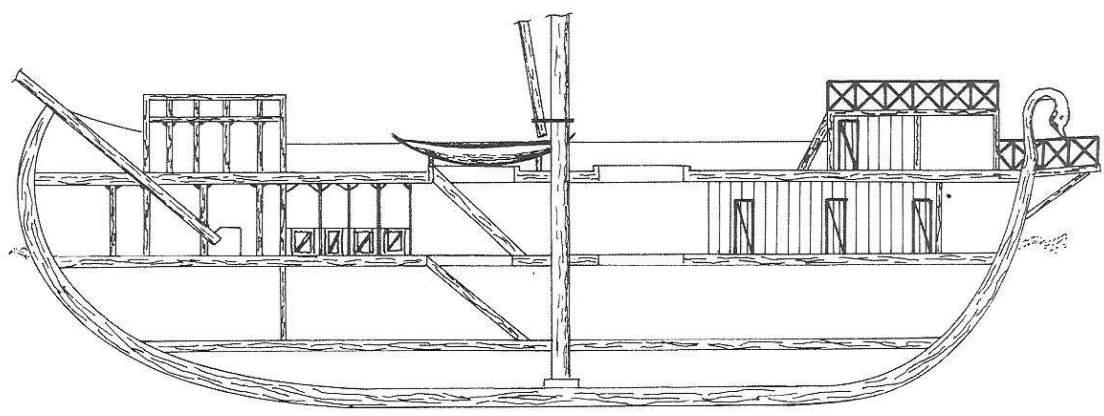
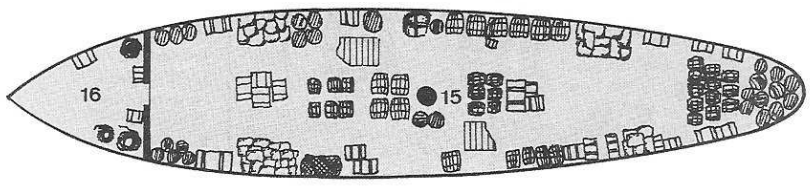
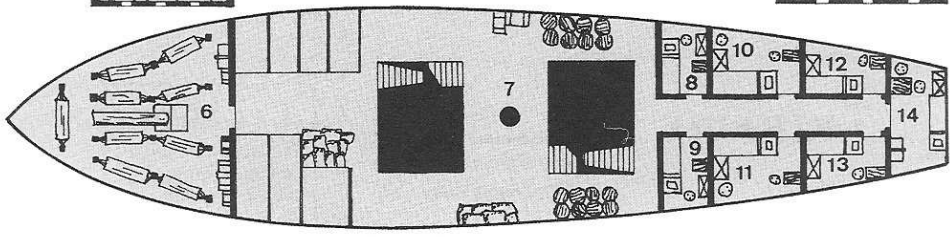
POTTE

LEGENDE

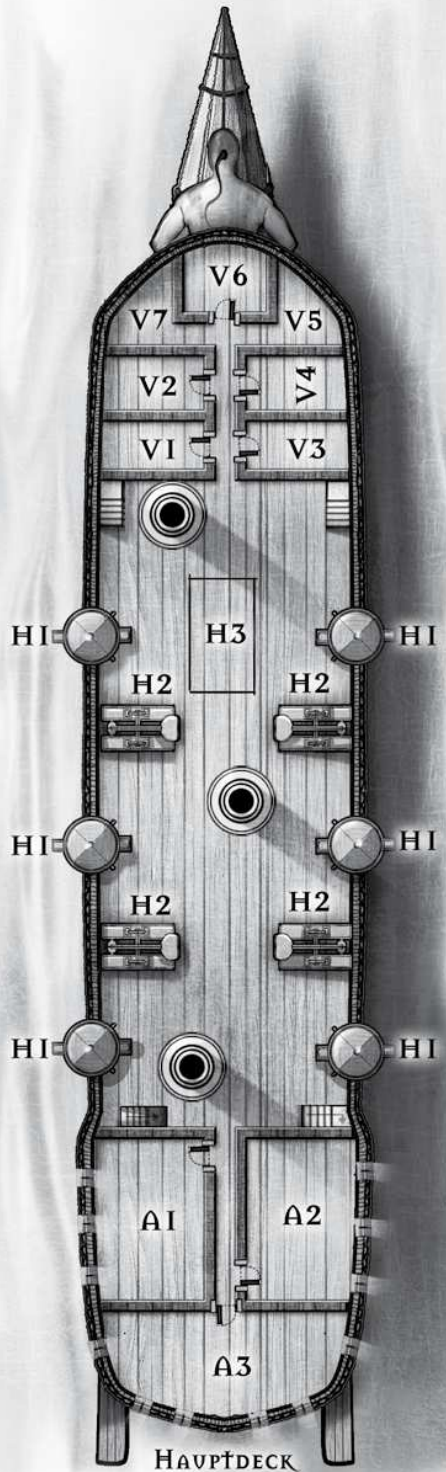
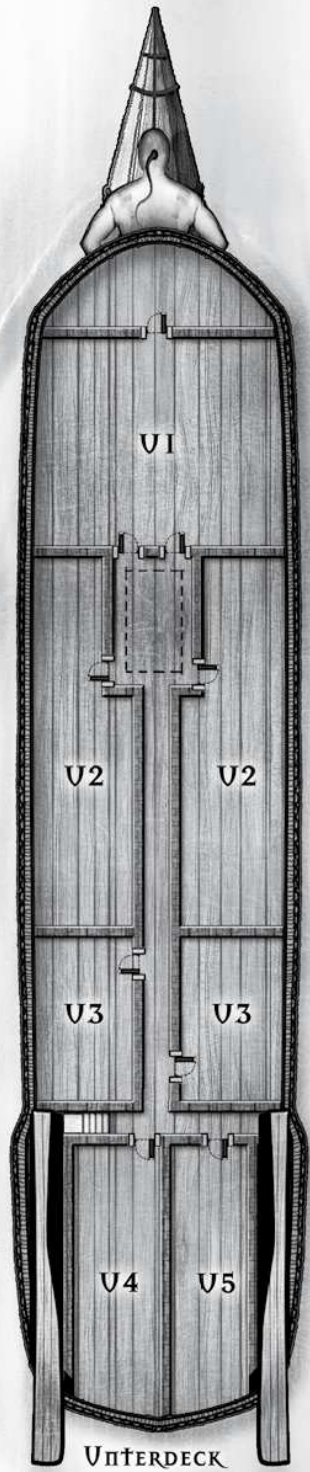
- | | |
|------------------------|--|
| 1. Kapitänskajüte | 6. Mannschaftsquartier |
| 2. Kombüse | 7. Laderaum |
| 3. Messe | 8.-14. Kabinen für Offiziere und Gäste |
| 4. Mannschaftsquartier | 15. Laderaum |
| 5. Beiboote | 16. Kabelgatt |

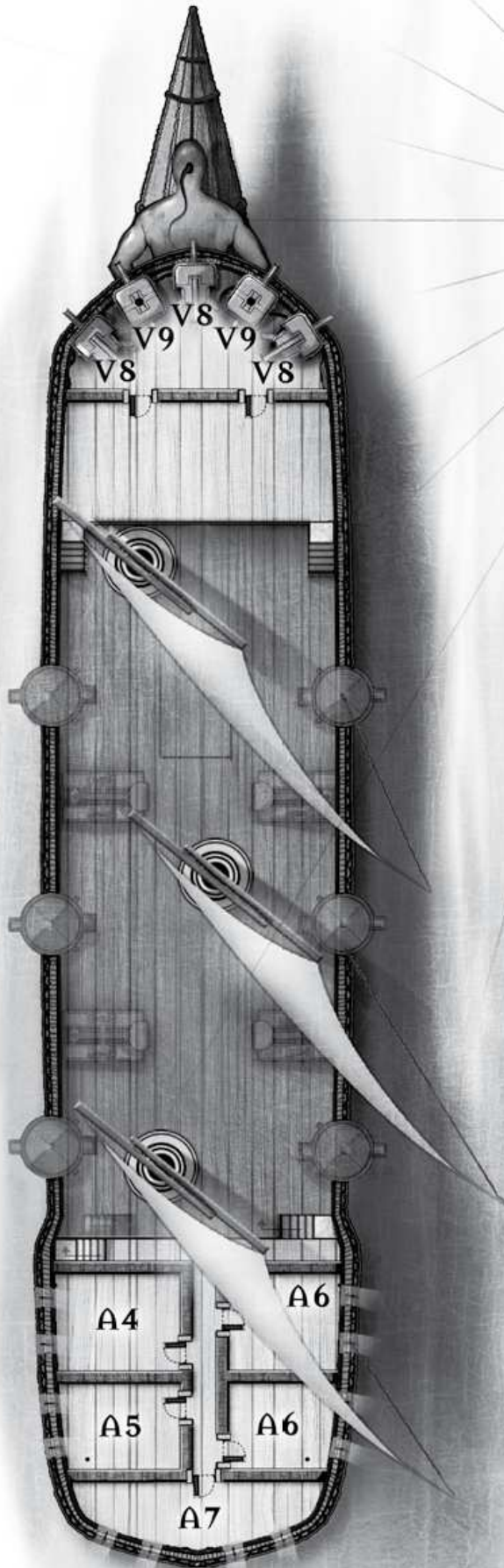


10 Schritt

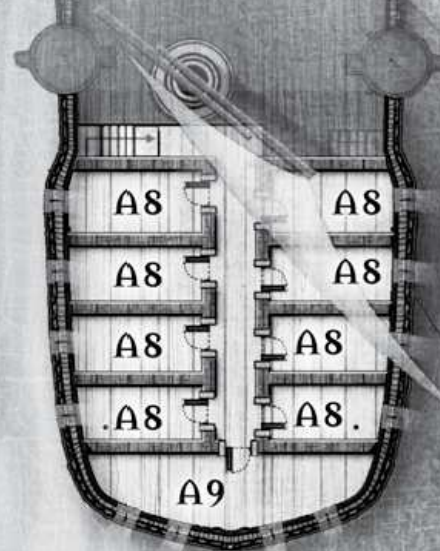
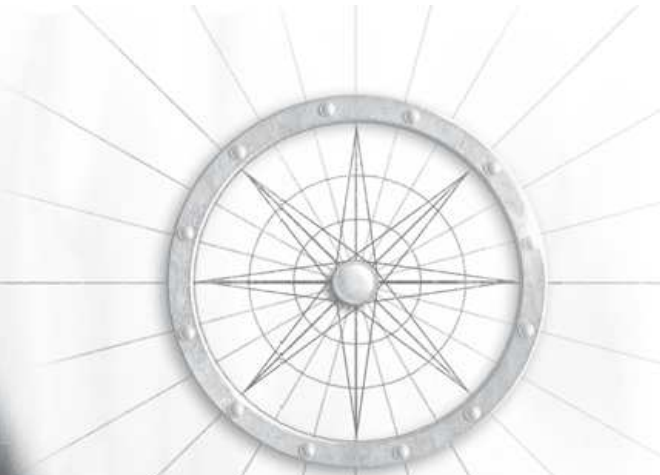


DIE SULMAN AL'PASSORI



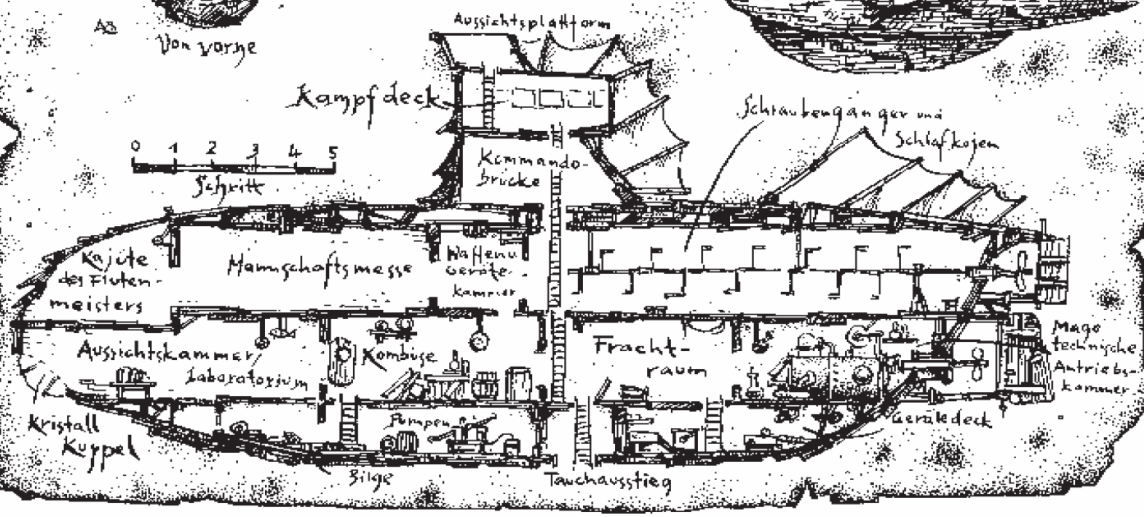
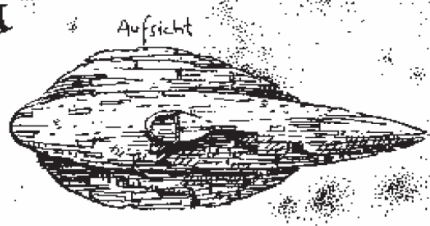
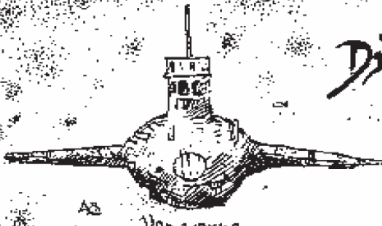


ERSTES OBERDECK



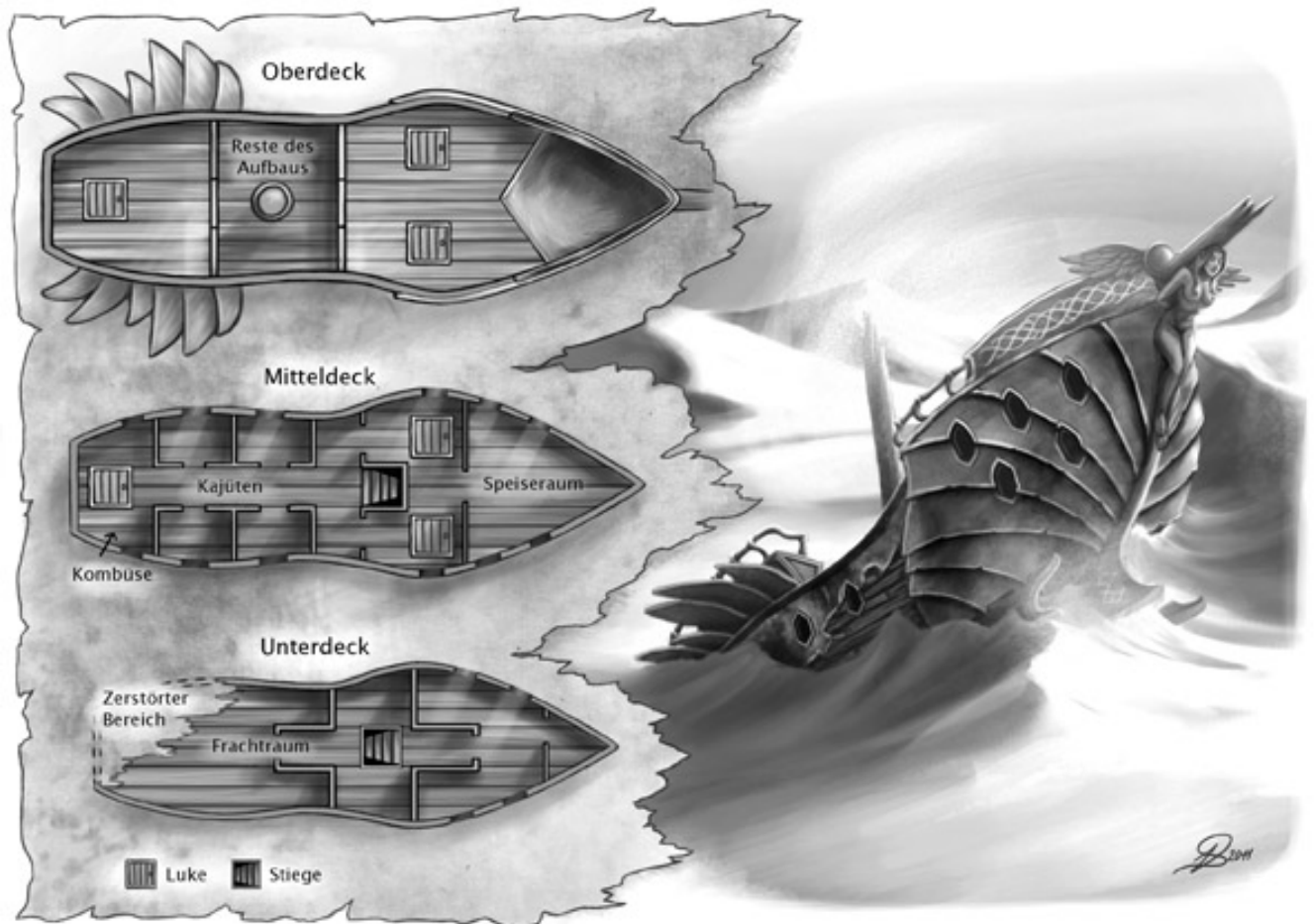
ZWEITES OBERDECK

Die Margitara



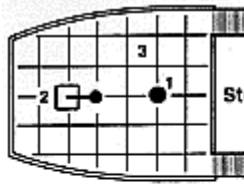
EIGENKREATIONEN



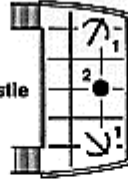


GALLEON

One Square = 5 Feet



Stern Castle



Forecastle

Main Deck

- 1 Rope, Line & Anchor Storage
- 2 Forward Stairroom
- 3 Captain's Cabin
- 4 Spelunker Quarters
- 5 Spelunker Helm
- 6 Chart Room
- 7 Galley
- 8 Storage/Hold
- 9 Cargo Doors

Cargo Deck

- 1 Crew Quarters
- 2 Crew Quarters
- 3 Cargo Doors
- 4 Comptrolomy
- 5 Crew Quarters
- 6 Officers' Quarters
- 7 Crew Quarters
- 8 Crew Quarters

Steerage Deck

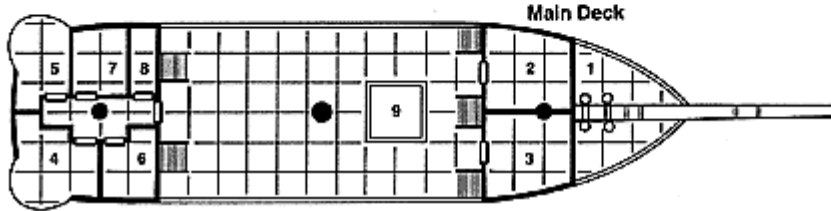
- 1 Cargo Hold
- 2 Partry
- 3 Brg

Forecastle

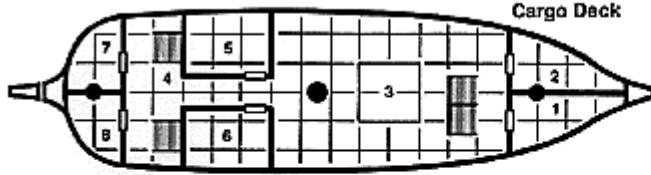
- 1 Ballista
- 2 Foremast

Stern Castle

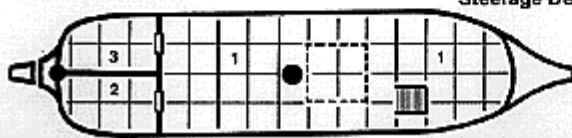
- 1 Mizzenmast
- 2 Cofaque
- 3 Captain's Station



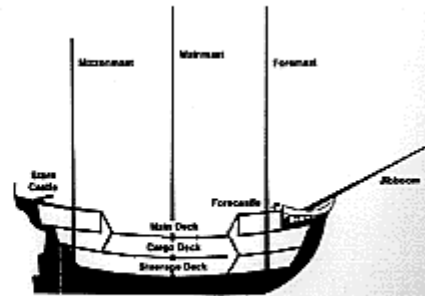
Main Deck



Cargo Deck

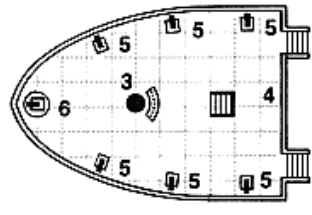
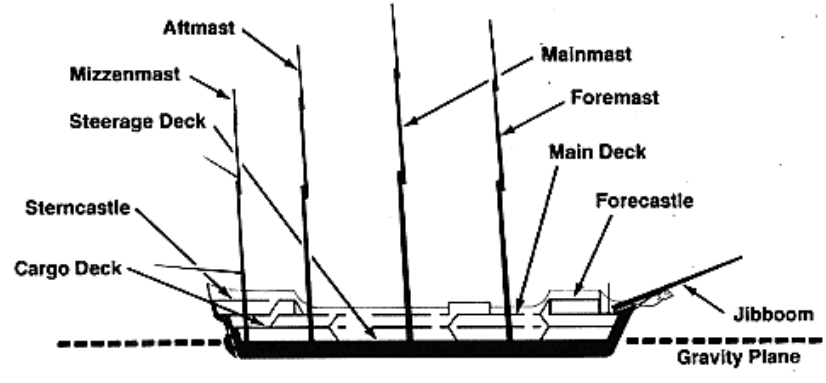


Steerage Deck



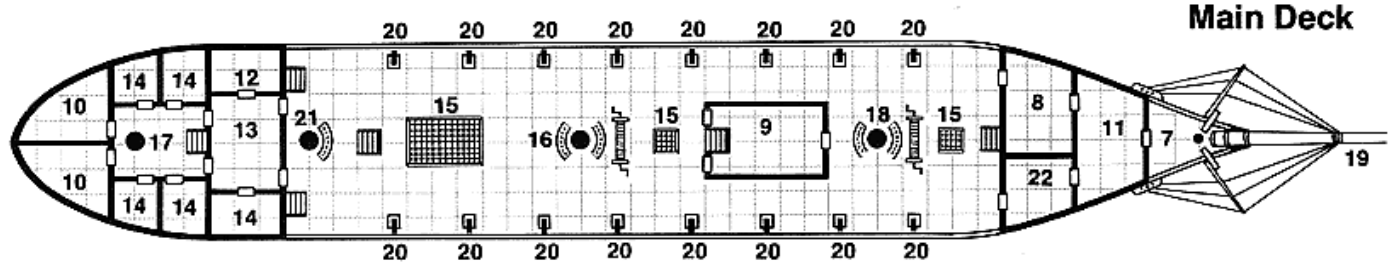
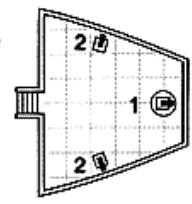
CLIPPER

One Square = 5 Feet

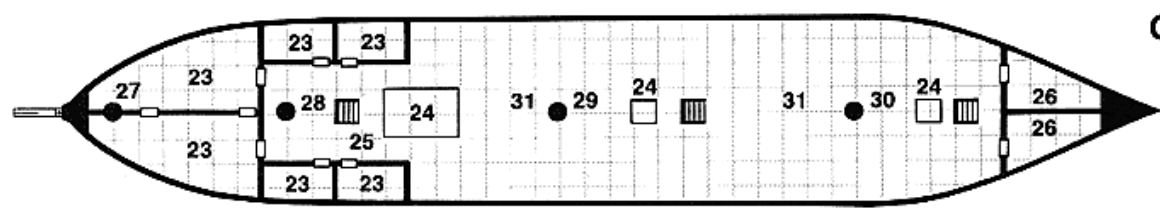


Stern Castle

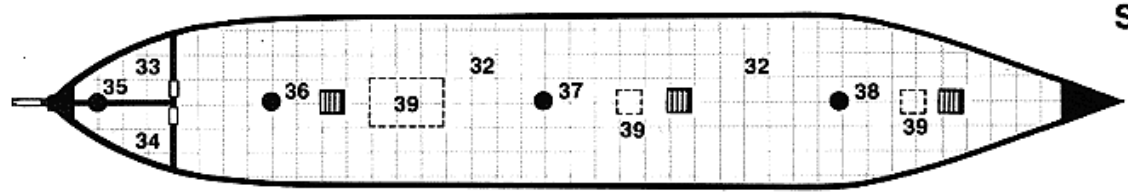
Fore Castle



Main Deck



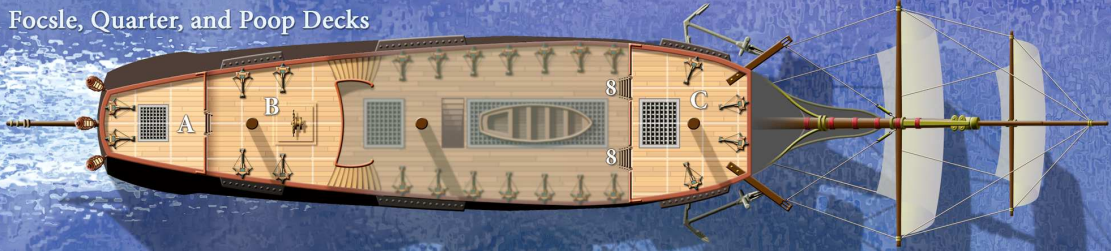
Cargo Deck



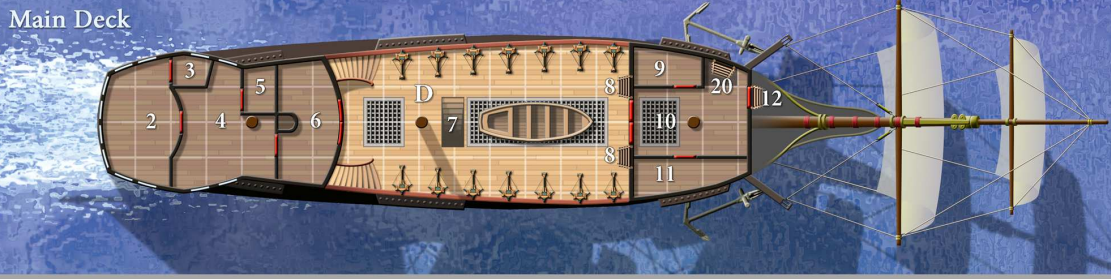
Steerage Deck

Galleon: *The Last Vagabond*

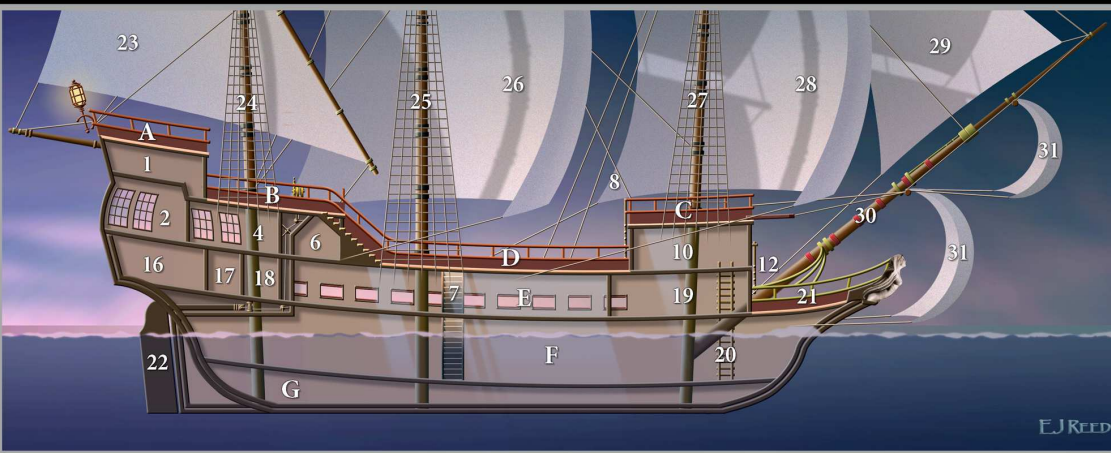
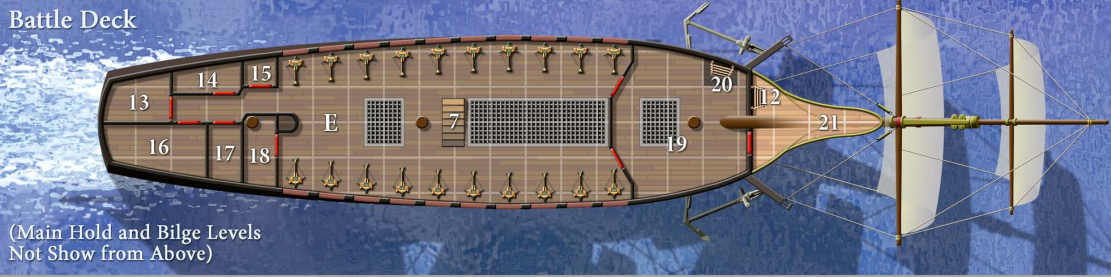
Focsle, Quarter, and Poop Decks



Main Deck



Battle Deck



- | | | | |
|-----------------------------|---|--|-----------------|
| A. Poop Deck | 3. Captain's Storage | 13. Galley | 22. Rudder |
| B. Quarter Deck | 4. Ward Room / Officers' Mess | 14. Brig | 23. Spunker |
| C. Focsle (Forecastle) Deck | 5. First Lieutenant's Quarters | 15. Laboratory | 24. Mizzen Mast |
| D. Main Deck | 6. Command Chamber | 16. Quartermaster's Supply & Storage | 25. Main Mast |
| E. Battle Deck | 7. Staircase Battle to Main Deck | 17. Surgery / Sick Bay | 26. Main Course |
| F. Main Hold | 8. Ladder Main to Focsle Decks | 18. Main Deck Armory | 27. Fore Mast |
| G. Bilge | 9. Focsle Armory | 19. Crew Quarters | 28. Fore Course |
| 1. Poop Deck Storage | 10. Focsle (Forecastle) / Crew Quarters | 20. Ladder Main Hold to Battle Deck to Focsle Interior (Crew Quarters) | 29. Jib |
| 2. Captain's Quarters | 11. Officers' Quarters | 21. Head | 30. Bow Sprit |
| | 12. Ladder Battle to Focsle Deck | | 31. Sprit Sails |

EJREED

