

VLUFTSCHIFFE DER VESTRACH FLOTTE

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

EIN SPIELERGÄNZUNG VON
KELLY „DEXTOLEN“ DAVIS

VLUFTSCHIFFE DER VESTRACH FLOTTE

Es dauerte nur wenige Jahre bis sich das erste Luftschiff in den Himmel über Vestrach erhob. Was zum Anlass hatte, dass die Zauberer und Weisen der Freien Lande hinterfragten, ob die Kaufmannsstadt einen Weg gefunden hatte, den Fluch zu brechen, der menschliche Luftreisen beendete und dazu führte, dass das letzte Luftschiff nach dem Götterfall vom Himmel stürzte. Die Kaufmannsgilden hüten ihr Geheimnis des Fliegens streng, weil sie es sowohl als kommerziellen sowie als taktischen Vorteil sehen. Heute gibt es mehrere Schiffe verschiedener Arten und Zwecke, um der Stadt und ihrer dort herrschenden Kaufmannsgilden zu dienen. Dies ist ein Blick auf ihre Flotte.

HINTERGRUND

Während der Zeit der Dämmerung beteten die Priester der Aldomer in ihren massiven schwebenden Tempeln die Ur-Gottheit Erdenmutter an. Zu diesem Zeitpunkt bewegten sich Luftschiffe von unzähliger Vielfalt durch die Himmel Caeras, um Handel zu treiben und die Interessen des Tempel zu schützen. Vor mehr als 1000 Jahren, brüskierten die Priester der Aldomer das neue Pantheon der Götter, welches aus der Teilung hervorging. Der Herr der Stürme selbst verfluchte daraufhin die Länder Caeras, indem er alle Luftschiffe und schwebenden Tempel zu Boden zwang. Hefrachs Fluch, wie er genannt wurde, beendete die Luftreisen der Menschenkulturen für ein tausend Jahre. Seit dieser Zeit ist der Himmel der Herrschaftsbereich von Vögeln und Drachen.

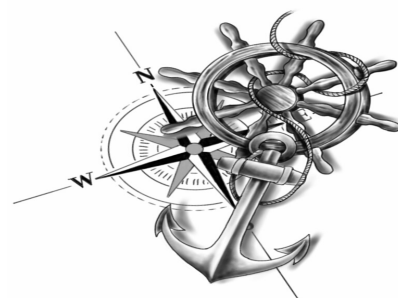
Dies alles änderte sich jedoch im Jahr GF 1210, als ein Luftschiff von einer Lagerhalle in Vestrach aufstieg. Mit Handelswaren

beladen und unter dem Wappen der Handelsgilde, absolvierte

es seine Jungfernfahrt nach Sturmklippe.

Das Schiff, mit dem Namen **VMS** (Vestrather **M**arktschiff) Vestracher war mit Kanonen gespickt und hatte Soldaten sowie bewaffnete Besatzungsmitglieder an Bord, um das Schiff gegen mögliche Angreifer zu verteidigen. "Aber von wem sollte so ein Angriff erfolgen?", fragten sich die meisten. Der Anblick eines fliegenden Schiffs verblüffte die Freien Lande und war ebenso eine Machtdemonstration der Handelsstadt, wie auch der geschäftigen Metropole Sturmklippe.

Seit diesem Tag hat keine andere Kultur oder Stadt ein Luftschiff gebaut, obwohl es einige schon versucht haben. Anscheinend ist Hefrachs Fluch noch aktiv. Spione haben versucht herauszufinden, wie Vestrach es geschafft hat, fliegende Schiffe zu erschaffen, die von dem Fluch nicht betroffen sind. Bis heute konnten sie keine zuverlässigen Antworten liefern. Die Handelsstadt schützt ihre Flotte sehr gut und Mannschaftsposten werden nur an die treuesten Bürger vergeben. Selbst für die Soldaten und Mannschaftsmitglieder sind einige Bereiche des Schiffes tabu und nur ein kleiner Teil der Besatzung hat vollen Zutritt zu allen Bereichen. Über den Zeitraum mehreren Jahren wurden ein paar weitere Schiffe gesichtet, alle kleiner und für verschiedenste Aktivitäten entwickelt. Immer mehr Gildenlager wurden in Werften umgewandelt und Bau-



holz und andere Vorräte wurden in Rekordzahlen in die Stadt geliefert. Fast rund um die Uhr ist das Hämmern und Sägen zu hören, das aus den Hangars kommt.

DAS FINSTERE GEHEIMNIS DES FLIEGENS

Vor der Teilung verwendeten die Priester der Aldomer die Kraft der Erdenmutter in Form von engagierten und willigen Luftelementaren, um ihre Schiffe und Tempel in die Lüfte zu erheben.

Diese Beziehung, aufgebaut auf der Hingabe zu einer elementaren Göttin war sehr mächtig. Als Hefrachs Fluch die verbleibenden Luftschiffe und Tempel zu Boden zwang, wurde die Verbindung zwischen den Elementarwesen und den Priestern für immer erschüttert. Alle Versuche Elementare einzubinden scheiterten. Durch das Verschwinden der Erdenmutter wurden sie wild und ungezähmt und bewegten die Schiffe nicht mehr, auch wenn sie gegen ihren Willen dazu gezwungen wurden. Für mehr als 1000 Jahre blieb dies der Fall.

Bei einer unbedeutenden Routineinventur von Altertümern, stolperte die Handels Gilde von Vestrach über einen alten Folianten, ein Artefakt aus der Zeit der Priester von Aldomer.



Er wurde für wertlos befunden, beiseite gelegt und erst im Nachhinein der Gilde der Magier übergeben. Ein Magierin namens Martina Freudenfeuer fand ihn unter einem Stapel Büchern und erkannte sofort seinen Wert.

Das Buch sprach davon, sich die Luftelementare und Dämonen nutzbar zu machen.

In gewissem Sinne die Kombination der rohen Kräfte der elementaren Energie mit der dunklen Macht eines Dämons - die Schaffung eines neuen mächtigen Wesens dessen neue Lebenskraft an den Körper eines Luftschiffes sklavisches gebunden wird. Die neu geschaffenen Wesen umgingen die Macht des alten Fluchs und das Fliegen wurde wieder möglich.

Diese Luftdämonen, die verrückt und voller Wut bei ihrer Gefangennahme und Metamorphose sind, sind harmlos, solange sie innerhalb eines magisch und physisch geschützten Käfigs im Herzen des Luftschiffes gefangen sind. Würde der Käfig geöffnet werden, würde nicht nur das Schiff vom Himmel fallen, sondern auch ein mächtiges furchteinflößendes Wesen der Zerstörung über die Länder Caeras hereinbrechen. So werden nun erfahrene Soldaten und Zauberer eingesetzt, um den Käfig um jeden Preis zu schützen und zu sichern. Dieser Bereich des Schiffes wird so streng bewacht, dass die meisten der Mannschaft nichts von seiner Existenz wissen. Die Werte für einen typischen Luftdämon befinden sich am Ende dieses Dokuments.

TEXT & IDEE

Kelly „Dextolen“ Davis

ÜBERSETZUNG UND LAYOUT

Siegfried „sico72“ Cordes

LEKTORAT UND REGELERGÄNZUNGEN

Ingo „Greifenklaue“ Schulze

LIZENZEN

Alle Bilder stehen unter einer CC-Lizenz

Dungeonslayers ist (c) **Christian Kennig** und wird unter **CC BY-NC-SA 3.0** Lizenz verwendet.

DIE FLOTTE HEUTE

VMS VESTRACHER

Typ:	Galeone
Besatzung:	50
Soldaten:	bis 100
Masten:	3
Bewaffnung:	36 Kanonen auf 2 Decks
Größe:	60m x 12m
Ladefähigkeit:	800 Tonnen
Luftdämonklasse:	Spezial
LK:	400
Abwehr:	25
Initiative:	4
Bewegungsrate:	5
Schlagen	15
Schiessen	18

Der Stolz der Flotte. In seiner Dienstzeit sind bei dem Schiff noch keine Anzeichen von Alterung zu erkennen und es macht noch immer regelmäßige Fahrten zwischen Vestrach und Sturmklippe. Dort hat es sogar einen Dauerliegeplatz in der Stadt an der Steilküste, welcher durch die Kaufmannsgilde errichtet wurde. Der Luftdämon auf diesem Schiff, der von seinem Aufseher (ein Zauberer) Himmelsplage getauft wurde, sucht fortwährend nach eine Lücke in seinem Gefängnis. Er hat eine Schwachstelle im Geist des Zauberers gefunden, der über ihn wacht. Himmelsplage benutzt Telepathie, um seinen Aufseher mit seinen „Einflüsterungen“ langsam mürbe zu machen. Der Dämon ist geduldig und fühlt, dass er eines Tages den Zauberer zum Öffnen des Käfigs bewegen kann.



VMS NYMPHE

Typ:	Karavelle
Besatzung:	15
Soldaten:	nicht mehr als 10

Masten:	2
Bewaffnung:	8 Kanonen, 2 Ballisten
Größe:	12 m
Ladefähigkeit:	40 Tonnen
Dämonklasse:	Typ I
LK:	150
Abwehr:	22
Initiative:	10
Bewegungsrate:	8
Schlagen	8
Schießen	12

Der flache Kiel dieses hochgradig, manövrierbaren, 12 m langen Schiffs erlaubt dichtere Bodennähe sowie das Befahren von seichten Gewässern

VMS SCHWALBE

Typ:	Korvette
Besatzung:	20
Soldaten:	bis zu 20
Masten:	2
Bewaffnung:	16 Geschütze
Größe:	12-18 m
Ladefähigkeit:	10 Tonn
Dämonklasse:	Typ II
LK:	200
Abwehr:	22
Initiative:	4
Bewegungsrate:	5
Schlagen	15
Schießen	18

Diese kleine, 16 m lange gut manövrierbare Schiff wird als Eskorte oder Kriegsschiff genutzt.



VMS ARMINIUS

Typ:	Fregatte
Besatzung:	30
Soldaten:	bis zu 60
Masten:	2
Bewaffnung:	24 Geschütze
Größe:	40 m
Ladefähigkeit:	12 Tonnen
Dämonklasse:	Typ III
LK:	300
Abwehr:	24
Initiative:	6
Bewegungsrate:	6
Schlagen	12
Schießen	16



Größeres (40 m lang) Kriegsschiff mit einem Geschützdeck. Wird normalerweise nicht für Fracht benutzt

LUFTKAMPF



Ein Schiffskampf könnte entweder erzählerisch durch den Spielleiter beschrieben werden, bei dem die Charaktere durch gelegentliche Fertigkeiten- oder Angriffswürfe beteiligt sind, oder man könnte eine Hexfeld-Karte ausbreiten und den Kampf wie ein Kriegsspiel spielen. Man sollte das tun, wobei man sich am wohlsten fühlt, unter Berücksichtigung der Rollen welche die Spielercharakter (Befehlen sie das Schiff?) inne haben. Hier sind einige Regeln, um den „Kampf im Himmel“ auszuwürfeln.

MASSSTAB

Bei Schiffen, die 40 m lang sind, will man nicht mit 1-m-Feldern spielen. Stattdessen nimmt man dann pro Feld 10 m an, egal ob Hex- oder Quadratfeld, somit ist das längste Schiff dann 4 Felder lang.

INITIATIVE

Schiffe haben einen INI-Wert, der auf ihrer Wendigkeit und Größe basiert. Im Gegensatz zum persönlichen Kampf, kann ein Kapitän sein Schiff nicht stoppen, wenn das Schiff sich in der Luft befindet.

BEWEGUNG

Schiffe haben eine feste Bewegungsrate. Diese kann sich, abhängig vom Wind, erhöhen oder verringern. Ein guter Kapitän kann die Segel so setzen lassen, das er zusätzliche Bewegungsreichweite hinzugewinnt. Dies erfordert eine Probe auf

GEI+VE+Segeln. Wenn dies gelingt, kann dem Schiff jede Kampfrunde zusätzlich $\frac{1}{2}$ Bewegungsrate hinzugefügt werden.

W20	WIND	MIT DEM WIND	GEGEN DEN WIND
1 – 4	Flaute	keine Bewegung	keine Bewegung
5 – 10	ruhig	1,00	1,00
11 – 14	heiter	1,25	0,75
15 – 17	windig	1,50	0,50
18 – 19	Orkan	0,75	0,25
20	Hurrikan	2,00 *	0,00 **

* Attackiert das Schiff mit Probenwert 18

** Attackiert das Schiff mit Probenwert 25

Der Faktor gibt den Vervielfacher der Bewegungsrate an, daher kann sich ein Schiff bei Stufe "windig" mit Bewegung 6 nun 9 Felder mit dem Wind bewegen bzw. nur 3 gegen den Wind. Quer zum Wind hat man außer bei Flaute normale Bewegungsrate, ab Stufe "windig" wird man um ein Feld, bei Hurrikan um zwei Felder in Windrichtung abgetrieben. Bei Kommawerten wird ggf. mathematisch gerundet.

HÖHE

Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass die meisten Schlachten auf der gleichen vertikalen Ebene stattfinden. Möglicherweise gibt es Fälle, in denen sich ein Schiff in den Wolken versteckt oder anderweitig überraschend angreift, indem es sich von oben nach unten fallen lässt.

Hier kann man Münzen oder Token verwenden um die Höhe symbolisch anzuzeigen. Jedes Schiff beginnt mit einer bestimmten Menge an Token. Von 1 (dicht am Boden) bis 5 (hoch im Himmel). Wenn ein Kapitän während seiner Runde steigt oder sinkt, fügt man einen Token hinzu oder entfernt einen. Selbstverständlich, bedeutet es einen Absturz (Crash), wenn man sich dabei „dicht am Boden“ (1 Token) befindet und weiter sinkt!

Aufsteigen kostet $\frac{1}{4}$ der gesamten Bewegung des Schiffes, während das Sinken $\frac{1}{4}$ zusätzliche Bewegung gewährt. Abweichungen in der Höhe wirken sich auf das Schießen mit Kanonen um mit -4 je Höhenunterschied aus.

WENDEN

Einige Schiffe sind wendiger als andere. Jedes Schiff hat eine Manövrierbarkeitsrate, welche sich aus der Bewegungsrate/2 errechnet. Diese Zahl gibt die Anzahl der Wendungen an, die ein Schiff während einer Runde machen kann. Wendungen können jeweils um bis zu 45° gleichverteilt zu Beginn und/während/oder am Ende der Schiffsbewegung erfolgen. Die VMS Nympe mit Bewegung 8 hat daher 4 Manöver, welches es am Beginn und/oder nach 3, 5 oder 8 Felder ausführen kann (hierbei mathematisch runden). Es kann daher bei voller Bewegung um 180° drehen.

WILDE MANÖVER

Kein Kapitän hat es bisher geschafft, aber möglicherweise kann ein Schiff einen Looping durchführen. Aber Vorsicht, wird das Schiff dabei zu langsam, würde die Mannschaft komplett durcheinandergewürfelt und alles was nicht festgezurr ist, würde abstürzen und an der Decke des Unterdecks kleben und alles vom Hauptdeck würde zu Boden stürzen. Dies bleibt aber euch überlassen!

ANKERN

Ein Kapitän kann gerne befehlen, das Schiff zu Ankern, aber der Wind könnte das Schiff trotzdem etwas bewegen, auch wenn die Segel eingeholt sind. Ein Anker hält ein Schiff in einem gewissen Abstand vom Ankerpunkt auf der gewünschten Höhe. Ein Anker, der absichtlich auf ein fahrendes Schiff fallen gelassen wird, verlangsamt es um 1/2 Bewegungsrate pro Runde und kann darüber hinaus erhebliche Schäden anrichten!

MASTBRUCH

Die Zerstörung eines Schiffsmasten oder Segel macht es fast bewegungsunfähig. Das Schiff muss repariert werden, kann aber von einem anderen voll funktionsfähigen Schiff geschleppt werden.

FEUER

Die Holzschiffe sind sehr anfällig gegen Feuer. Wenn sie Schaden durch Feuer zu neh-

men (sei es durch eine explodierende Kanonenkugeln, Feuerbälle, usw.) erleiden sie zusätzlich nach der Abwehrprobe weitere 25 % Schaden.

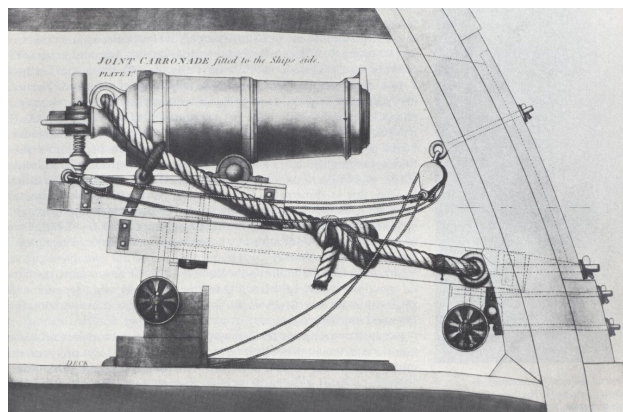
RAMMEN

Die aktuellen Schiffe wurden eigentlich nicht dazu entwickelt, um andere Schiffe zu rammen, (niemand sonst hat Luftschiffe) gibt es Pläne für die Herstellung von Schiffen, die in der Lage sein sollen, Festungsmauern zu durchbrechen, um Soldaten im Inneren abzuladen.

Wenn ein Kapitän ein anderes Schiff oder Gebäude auf dem Boden rammen möchte, verwendet das Schiff einen Angriff = $KÖR \times 2 + \text{aktuelle Bewegungsrate}$. Im Gegenzug muss das Schiff gegen die 50 % der gesamten Schäden an dem Gebäude oder des Schiffs Abwehr würfeln.

KANONEN

Kanonen werden typischerweise an der Breitseite auf einem (oder mehreren) Decks platziert. Kanonenfeuer wird in der Regel über die Befehle des Kapitäns koordiniert und in Salven abgefeuert.



Um einen maximalen Effekt zu erzielen, ist die richtige Ausrichtung des Schiffes ein wichtiger Aspekt beim Kanonenfeuer. Kanonen schießen in einer geraden Linie senkrecht von Backbord und Steuerbord aus. Die Mannschaft lädt die Kanonen und richten sie aus, während das Schiff in Position gebracht wird. Mit einem Lineal kann sowohl die Reichweite als auch die richtige Ausrichtung gemessen werden.

Verglichen mit einen einzigen Kanonenschlag erzeugt Salvenfeuer eine verheerende Wirkung. Jede Kanonen auf der Seite eines Schiffes erhöht den Angriffswert um +1

Beispiel:

Die VMS Vestracher hat 36 Kanonen (18 pro Seite). 18 Kanonen eröffnen das Feuer auf eine am Berghang befindliche Festungsanlage. Die 18 Kanonen gewähren +18 zum Angriff! Der Schießwert des Schiffs steigt nun von 18 auf 36.

Das Nachladen der Kanonen dauert 3 Runden. Einige Kapitäne staffeln das Feuer, um über mehrere Kampfunden hinweg schießen zu können.

ARTEN VON SCHÜSSEN

Durchschnittliche Kanonenkugeln verursachen lediglich Schäden an der Struktur des Ziel. Des Weiteren gibt es außerdem spezielle Schussarten um verschiedene Effekte zu erzielen. Alle Geschütze haben WB+8 und brauchen 3 Runden zum Nachladen.

STANDARD-KANONENKUGEL

Eisenkugeln. GA-4

EXPLODIERENDE KANONENKUGELN

GA-8 in einem Radius von 5 m. Schiff kann Feuer fangen.

KETTENSCHUSS

Zwei Kanonenkugeln werden zusammen mit Ketten verbunden, um die Chancen eines Mastbruchs zu erhöhen. Für jeweils 5 Schadenspunkte wird die Bewegungsrate des Zielschiff um 1 vermindert.










SCHROTSCHUSS

Die Kanone wird mit kleinen Stahlkugeln geladen, die mit breiter Streuung abgefeuert, möglichst viele Opfer unter der gegnerischen Mannschaft auf dem Schiffsdeck verursachen soll. Pro 5 Schadenspunkten reduziert sich die Mannschaft um W20/5.














LUFTDÄMONEN



Luftdämonen können jede körperliche Erscheinungsform annehmen. Sie könnten wie eine Flamme, eidechsenartige Vögel, muskulöse geflügelte Wesen oder sogar wie eine schöne Frau aussehen. Ihr Aussehen ist nicht immer ein Hinweis auf ihre wahre Macht. Kleinere Schiffe nutzen kleinere Luftdämonen (Typ I), während die großen Schiffe extrem „leistungsstarke“ Dämonen (Typ III) erfordern.

LUFTDÄMON KL. I					
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	6
ST:	5	BE:	3	VE:	3
HÄ	3	GE:	3	AU:	3
					
Bewaffnung			Panzerung		
Krallenklauen WB+2;GA-1 Windboe WB+2			Unstetete Form PA+4		
	Anfällig: Stein und Erde				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	5	GK:	no	EP:	135

<div>  <h1>LUFTDÄMON KL. II</h1> </div>					
KÖR:	9	AGI:	9	GEI:	8
ST:	6	BE:	6	VE:	6
HÄ	5	GE:	5	AU:	5
					
Bewaffnung			Panzerung		
Riesenklaue WB+3;GA-2 Windstoß WB+2			halbfeste Form PA+4		
	Anfällig: Stein und Erde				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	10	GK:	gr	EP:	167

 LUFTDÄMON KL. III					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	10
ST:	7	BE:	5	VE:	5
HÄ	8	GE:	8	AU:	8
					
Bewaffnung			Panzerung		
Brutaloklaue WB+4;GA-3 Druckwelle WB+4			halbfeste Form PA+4		
	Anfällig: Stein und Erde				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	20	GK:	ri	EP:	295

ENTFESSELTE LUFTDÄMONEN

Wenn ein Luftdämon aus seinem Käfig befreit wird (oder entkommt), ist er nicht länger unter der Kontrolle des Schiffsmagiers und nichts kann dann das Schiff noch „über Wasser“ halten.

Das ist eigentlich noch nie außerhalb der Schiffstests passiert, aber es ist sehr wahrscheinlich, dass der Dämon das Schiff einfach zu Boden fallen lässt und möglicherweise alle an Bord dadurch zu Tode kommen, wenn sie nicht bereits von dem Dämon selbst umgebracht worden sind.

Da die Luftämonen eine Mischung aus Elementaren und Dämonen sind, sind sie schwerer zu bändigen und sie können nicht einfach zu ihrer Herkunftsebene zurück, bis sie wieder magisch verändert sind. Das heißt, dass man wahrscheinlich eine sehr verärgerte Kreatur am Hals hat.

SCHIFFSDECK PLÄNE

Es gibt viele Möglichkeiten kostenlose oder kostengünstige Schiffsdeckpläne beim Händler oder im Internet finden. Vestracher Luftschiffe wurden entwickelt, um als Segelschiffe zu funktionieren, sodass Karten von Segelschiffen perfekt passen. Ein Teil des Schiffes sollte dem Käfig des Luftdämons gewidmet werden, der durch schwere vergitterte Holz- und Eisentüren geschützt wird. Man muss nur darauf achten, dass der Raum groß genug ist, damit der zur Schiffsgröße passende Luftdämon darin Platz findet.