

船の能力値

小さい筏とロングボートから威圧的なガレオン船と速いガレー船まで、膨大な種類のボートと船が現実世界には存在する。水を行く船の間で存在する姿と大きさの多くの区別を表すのに、以下の能力値ブロックは、キャラクターたちがコアルールブックで購入することができるすべての水上搭乗物を含め、いくつかの標準的な船のサイズとそれぞれの能力値を分類する。GM は特定の文化あるいは種族がそれらの個別のキャンペーンの必要に適している新しい船を作るために以下の能力値を使うか、あるいは変えることができる。すべての船は以下の特徴を持っている。

名前：名前あるいは船のタイプ。

サイズとタイプ：船のサイズとタイプ。

マス：船の実際の寸法に従って、船の戦闘マットの上での 30 フィートのマスの数。船の幅は常にマス 1 つであるとみなされる。

価格：その船の gp による価格。時には説明あるいは武器のセクションで船に可能な修正を提供する。これらは船の価格に含まれておらず、同様に衝角あるいは攻城兵器のような追加装備も含まれない。

AC と硬度：船の基本アーマー・クラスとそのサイズに基づいた硬度、防御とその建築材料（たいていは木製の船で硬度 5）。船の実際の AC を計算するために、船の基本 AC に現在の操縦士の航海している技能修正値（あるいは、もし彼女がその能力を使っているなら船を運転する【判断力】修正値）を加えること。船に対する接触攻撃はその操縦士の航海技能あるいは能力修正値を無視する；従って船の基本 AC はその接触 AC である。船は決して立ちすくみとみなされない。船が動いていない場合、その有効【敏捷力】は 0（AC への - 5 ペナルティ）であり、その AC に追加の - 2 ペナルティを負う。

hp：船の合計ヒット・ポイント。ダメージを受ける船がその合計ヒット・ポイントの半分を超過して壊れた状態を得る。ヒット・ポイントが 0 以下になると、船は沈没状態となる。沈んだ船は完全に破壊されたとみなされる。船は能力値を持っておらず能力値ダメージあるいは能力値吸収に完全耐性がある。それらは出血ダメージに同様に完全耐性がある。他の物体と異なり、船はエネルギー攻撃から半分のダメージを受けないが、攻城兵器以外の全ての遠隔武器から半分のダメージを受ける。この列はもしあれば同様に船のオールと帆の合計ヒット・ポイントを表にする。

基本セーブ：船の基本セーブ修正値。船のセーヴィング・スローのすべて（頑健、反応、および意志）は同じ値を持つ。船の実際のセーヴィング・スロー修正値を決定するために、船の基本セーヴィング・スローに操縦士の航海技能修正値の半分（あるいは操縦士の【判断力】修正値の半分）を加えること。船は（操縦者、乗員と乗客が一般にそうではないけれども）意志セーヴィング・スローを必要とするたいていの効果に完全耐性がある。

最大速度：これは船の移動できる最大の速さである。船が複数の推進力を有する場合、最大速度もまた複数有している場合がある。船が帆を持っている場合、それが風向きと同じに動くとき、その最大風推進力速度の 2 倍で動くことができる。

加速度：これは船が各ラウンドにどのくらい速くその速度を増加できるかの値である。また、船が各ラウンドに安全に減速できる最大量を決定する。

CMB と CMD：船の基本 CMB と CMD。船の実際の CMB と CMD を計算するために、船の基本 CMB に現在の操縦士の航海技能修正値（あるいは、もし彼女がその能力を使っているなら船を運転する【判断力】修正値）を加えること。船は決して立ちすくみとみなされない。船が動いていない場合、その有効【敏捷力】は 0（CMD への - 5 ペナルティ）であり、その CMD に追加の - 2 ペナルティを負う。

衝突ダメージ：衝突攻撃に成功した船によって与えられた基本ダメージ（衝角なし）。

推進力：船によって使われる推進力のタイプ。

航海判定：一般にこのタイプの船で航海判定を行なうために使われる技能。

操縦装置：パイロットが船を操縦するために使う典型的な操縦装置。

推進力的手段：実際的手段と船を動かすために使われる推進力の量。

乗員：これはパイロットに加えて、動くために必要な乗務員、船、の最小人数である。船が弩力推進力を使う場合、推進力を提供しているクリーチャーの数と大きさは同様にここでリストされる。船の攻城兵器を操作するために必要とされるどんな乗員でもこの数に追加となる。

甲板：甲板の通常の数とそれらの甲板についてのどんな重要な情報にでもこの部分に書かれている。

積荷 / 乗客：その船が運ぶことができる非乗員の乗客の数と同様、積むことができる積荷量（トン）。

ガレー

超巨大サイズの船

マス 4 (20 フィート × 130 フィート); 価格 30,000 gp

防御データ

AC 2; 硬度 5

hp 1,560 (オール 1,400、帆 320)

基本セーブ + 8

攻撃データ

最大速度 60 フィート (弩力)、60 フィート (風)、あるいは 120 フィート (弩力と風); 加速度 30 フィート

CMB +8; CMD 18

衝突ダメージ 8d8

能力値

推進力 弩力、風、または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (弩力を使うとき); 職能 (船乗り) (風または流動を使うとき)

操縦装置 舵柄

推進力手段 オール 140 本、80 マスの帆 (2 本マスト)

乗員 200 (60+140 中型サイズの漕ぎ手)

甲板 3

貨物 / 乗客 150 トン / 250 人

海で最も大きい帆船の 1 つ、ガレーは両舷に 70 本のオールを持っている。ガレーは推進力のために主にオールに頼るが、同様に 1 ~ 3 本のマストに帆を持つ大型船でもある。長い海洋航海がこのような船で危険であるとき、ガレーは通常海岸近くに停泊する。この能力値は、ビレームとトリレームからギャリオットとドロモンまで、いろいろな歴史的ガレーを表すために使うことができる。

武器：右舷と左舷それぞれ 20 箇所、40 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 6 箇所、12 基までの超大型サイズの直射攻城兵器を設置できる。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように回転させることはできない。これらの攻城兵器はガレーを漕いでいる間は使用できない。

8,000 gp からによって、ガレーは前方、後方、および中央部に破城槌および砲座を備えた楼を取り

付けることができる。これらの砲座のそれぞれは大型サイズまたは超大型サイズの直射か曲射遠隔攻城兵器1つを保持し、舷側のいずれか、または配置された方向に射撃することができる。船体中央部の砲座はガレーの左舷または右舷のいずれかの側に射撃することができる。

ジャンク

超巨大サイズの船

マス4(20フィート×75フィート); 価格15,000 gp

防御データ

AC2; 硬度5

hp900(帆360)

基本セーブ+8

攻撃データ

最大速度90フィート(風); 加速度30フィート

CMB+8; CMD18

衝突ダメージ8d8

能力値

推進力 風または流動

航海判定 職能(船乗り)

制御装置 舵柄

推進力手段 90マスの帆(3本マスト)

乗員10

甲板2

貨物/乗客100トン/100人

ティエン・シアのジャンク型帆走の2あるいは3本のマストを持っているこの平底の帆船は、少ない乗員によって容易に航海することを可能にしている。ジャンクは一般に高い船尾楼甲板と竜骨がない平らな底を持ち、そして安定性のためにダガーボード、リーボード、あるいは大型の舵に頼る。

ジャンクの船体は竹の茎のように、いくつかの防水区画に分けられており、それは船体と漏水の遅延を強めている。ジャンクは航海能力があり、2マイル/時あるいは1日に48マイルの水上速度を持つ。

武器: 右舷と左舷それぞれ6箇所、12基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ2箇所に4基までの超大型サイズの直射攻城兵器を設置できる。

攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。

加えて、2つの大型サイズの直射あるいは曲射遠隔攻城兵器を船の前方あるいは後方に1つずつ保持することができる(船の後方にはその代わりに1つの超大型サイズの直射あるいは曲射遠隔攻城兵器を保持することができるが、前方には大型サイズの攻城兵器を保持することができるだけである)。

これらの攻城兵器は舷側のいずれか、または配置された方向、あるいは船の前方あるいは後方のどちらの方面へでも旋回し射撃することができる。

キールボート

巨大サイズの船

マス2(15フィート×50フィート); 価格3,000 gp

防御データ

AC 6 ; 硬度 5

hp 600 (オール 80、帆 80)

基本セーブ + 4

攻撃データ

最大速度 30 フィート (簀力)、30 フィート (風)、あるいは 60 フィート (簀力と風); 加速度 30 フィート

CMB +4 ; CMD 14

衝突ダメージ 4d8

能力値

推進力 簀力、風、または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (簀力を使うとき); 職能 (船乗り) (風または流動を使うとき)

操縦装置 舵柄

推進力手段 オール 8 本、20 マスの帆 (1 本マスト)

乗員 15 (7+8 中型サイズの漕ぎ手)

甲板 1

貨物 / 乗客 50 トン / 100 人

この平底の船はその 1 本マストの帆を補うために少数のオールを持っている。それは海と川両方の航海を行なうことができる。

キールボートは戦闘よりむしろ、貨物を運ぶために設計されている。キールボートのタイプはコグ、ホイ、ハルク、カーブ、クナールを含んでいる。

武器 : 1 つの大型サイズの直射あるいは曲射遠隔攻城兵器を船の前方または後方に保持することができる。

この攻城兵器は舷側のいずれか、または配置された方向、あるいは船の前方あるいは後方のどちらの方面へでも旋回し射撃することができる。

ロングシップ

超巨大サイズの船

マス 3 (15 フィート x 75 フィート); 価格

15,000 gp

防御データ

AC 2 ; 硬度 5

hp 675 (オール 400、帆 120)

基本セーブ + 5

攻撃データ

最大速度 30 フィート (簀力)、60 フィート (風)、あるいは 90 フィート (簀力と風);

加速度 30 フィート

CMB +8 ; CMD 18

衝突ダメージ 8d8

能力値

推進力 簀力、風、または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (簀力を使うとき); 職能 (船乗り) (風または流動を使うとき)

操縦装置 舵柄

推進力手段 オール 40 本、30 マスの帆 (1 本マスト)

乗員 50 (10+40 中型サイズの漕ぎ手)

甲板 1 (甲板の下に小さい貨物エリア)

貨物 / 乗客 50 トン / 100 人

この長く、比較的狭いボートは 1 本マストの帆と 40 本のオールを持っている。それは湖、大海と深い川を縦走することができる。この能力値はカルビ、スネッカ、スケイのような古代スカンジナビアの ロングシップや、同様にバリンジャーとバーリンを表すために使うことができる。

武器：2 つの大型サイズの直射あるいは曲射遠隔攻城兵器をそれぞれ船の前方あるいは後方に 1 つずつ保持することができる。

これらの攻城兵器は舷側のいずれか、または配置された方向、あるいは船の前方あるいは後方のどちらの方面へでも旋回し射撃することができる。

ラフト

大型サイズの船

マス 1 (10 フィート × 10 フィート); 価格

防御データ

AC 9; 硬度 5

hp 30 (オール 20)

基本セーブ + 0

攻撃データ

最大速度 30 フィート (膂力); 加速度 30 フィート

CMB +1; CMD 11

衝突ダメージ 1d8

能力値

推進力 膂力または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (膂力を使うとき); 職能 (船乗り) (流動を使うとき)

操縦装置 オール

推進力手段 オール 2 本

乗員 1 (操縦者兼漕ぎ手、プラス最大で 3 人の追加の中型サイズの漕ぎ手)

甲板 1

貨物 / 乗客 1,000 ポンド / 3 人 (ラフトは乗員あるいは乗客として、同様に最大 4 体の中型サイズのクリーチャーを乗せることができる)

船の最も基本的な、そして基本のタイプであるラフトは、推進力として 2 から 4 本のオールを使う、しばしば丸太から作られている船体がない単純な、平底のボートである。ラフトは海洋航海のために設計されていない。ラフトは攻城兵器を設置することができない。

ロウボート

大型サイズの船

マス 3 (5 フィート × 10 フィート); 価格 50gp

防御データ

AC 9; 硬度 5

hp 60 (オール 20)

基本セーブ + 1

攻撃データ

最大速度 30 フィート (膂力); 加速度 30 フィート

CMB +1 ; CMD 11

衝突ダメージ 1d8

能力値

推進力 膂力または流動

航海判定 交渉 または 威圧（膂力を使うとき）； 職能（船乗り）（流動を使うとき）

操縦装置 オール

推進力手段 オール 2 から 4 本

乗員 1（操縦者兼漕ぎ手、プラス最大で 1 人の追加の中型サイズの漕ぎ手）

甲板 1

貨物 / 乗客 1,000 ポンド / 3 人（ロウボートは乗員あるいは乗客として、同様に最大 4 体の中型サイズのクリーチャーを乗せることができる）

この小さいボートは 2 から 4 本のオールを持っており、主に港、小川、あるいは小さい湖のような小さな水域を横切って少数の乗客を運ぶために使われる。より大きい船がボートを舐めあるいは救命ボートとして使用する。ボートは攻城兵器を積むことができない。この能力値はディンギー、ドーリー、スキフ、ウェリィのような、オールによって推進する小さな開けたボートのグループのどれでも表すために使うことができる。

セイリング・シップ

超巨大なサイズの船

マス 3（30 フィート × 90 フィート）； 価格 10,000gp

防御データ

AC 2； 硬度 5

hp 1,620（帆 360）

基本セーブ + 6

攻撃データ

最大速度 60 フィート（風）； 加速度 30 フィート

CMB +8； CMD 18

衝突ダメージ 8d8

能力値

推進力 風または流動

航海判定 職能（船乗り）

操縦装置 舵輪

推進力手段 9 マスの帆（3 本マスト）

乗員 20

甲板 2 から 3

貨物 / 乗客 150 トン / 120 人

この大きい帆船は四角あるいは三角帆のいずれかで 1 本から 4 本のマスト（通常 2 あるいは 3 本）を持っている。しばしばそれらは建てられた船首楼と船尾楼を持つ。

セイルシップは主に海洋航海のために使われる。たいていの貿易船と多くの軍船と海賊船が 1 つのタイプあるいは別の帆船である。セイリング・シップは、バーク、ブリガンティン、カラベル型帆船、カラック、ラージャー・コグ、フリゲート艦、ガレオン船、スクナー、スループ帆船とジーベックを含めて、多彩なデザインで表される。

4 本のマストを持っているそして攻城兵器で武装されるセイリング・シップがしばしば軍艦として知られている。

武器：船の右舷と左舷それぞれ 10 箇所、20 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの超大型サイズの直射攻城兵器を設置できる。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。

加えて、最大 2 つの大型サイズあるいは 1 つの超大型サイズの直射あるいは曲射遠隔攻城兵器を船の前方と後方の両方に保持することができる。これらの攻城兵器は舷側のいずれか、または配置された方向、あるいは船の前方あるいは後方のどちらの方面へでも旋回し射撃することができる。

シップボート

大型サイズの船

マス 1 (10 フィート × 20 フィート); 価格 500 gp

防御データ

AC9; 硬度 5

hp 120 (オール 60、帆 40)

基本セーブ + 2

攻撃データ

最大速度 30 フィート (簀力または風); 加速度 30 フィート

CMB +1; CMD 11

衝突ダメージ 1d8

能力値

推進力 簀力、風または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (簀力を使うとき); 職能 (船乗り) (風または流動を使うとき)

操縦装置 オール

推進力手段 オール 6 本、10 マスの帆 (1 本マスト)

乗員 4 から 10 中型サイズの漕ぎ手

甲板 1

貨物 / 乗客 2 トン / 12 人 (シップボートは乗員あるいは乗客として、同様に最大 16 体の中型サイズのクリーチャーを乗せることができる)

シップボートは通常船から陸へと、あるいは船の間で乗客と積荷を運ぶために、舢舨として使うためにより大きな船の甲板に置かれている。幾つかのシップボートは士官の使用のために確保され、一方残りのものが上陸用舟艇として、あるいは持ち運び用乗り込み隊に使われる。(最も大きいシップボートは 30 フィート以上のものもあり得るけれども) 平均的なシップボートは長さ 16 から 24 フィートであり、4 から 10 本のオールと同様に四角あるいは三角帆のいずれかで 1 本のマストを持っている。シップボートは 2 マイル / 時あるいは 20 マイル / 日の水上移動速度を持っている。シップボートは攻城兵器を設置することができない。この能力値は Cutter、Gig、Jory Boat、Lanch、Long Boat、あるいは Pinnes のような船のボートのいくつかのタイプや、同様に Fairing、Sampans、Hoel Boat のように小さな開けたボートのどれでも表すために使うことができる。

ウォーシップ

超巨大サイズの船

マス 3 (20 フィート × 100 フィート); 価格 25,000 gp

防御データ

AC 2 ; 硬度 10

hp 1,620 (オール 600、帆 320)

基本セーブ + 7

攻撃データ

最大速度 60 フィート (簀力)、30 フィート (風)、あるいは 90 フィート (簀力と風) ;

加速度 30 フィート

CMB +8 ; CMD 18

衝突ダメージ 8d8

能力値

推進力 簀力、風または流動

航海判定 交渉 または 威圧 (簀力を使うとき) ; 職能 (船乗り) (風または流動を使うとき)

操縦装置 舵柄

推進力手段 オール 60 本、魔法処理された 40 マスの帆 (1 本マスト)

乗員 80 (20+60 中型サイズの漕ぎ手)

甲板 2

貨物 / 乗客 50 トン / 160 人

この船は補強された木の 1 本のマストと魔法処理された帆で製造されているけれども、同様にオールで推進させることができる。ウォーシップは長距離を越えて多数の乗客を運ぶための貨物空間を持っておらず、近距離の襲撃と軍隊派遣のために使われる。ガレーのように、ウォーシップは海洋航海のために設計されておらず、海岸近くに停泊する傾向がある。ウォーシップは貨物船としては使われない。ドレカー、ドラッカーと呼ばれる最大の古代スカンジナビアのロングシップ、同様にガレアス船やランタン・ガレーのような非常に大きいガレーはすべてウォーシップとみなされる。

武器：船の右舷と左舷それぞれ 10 箇所に 20 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの超大型サイズの直射攻城兵器を設置できる。

これらの攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。これらの武器はウォーシップを漕いでいる間は使用できない。

8,000gp からによって、ウォーシップは前方、後方、および中央部に破城槌および砲座を備えた楼を取り付けることができる。これらの砲座のそれぞれは大型サイズまたは超大型サイズの直射か曲射遠隔攻城兵器 1 つを保持し、舷側のいずれか、または配置された方向に射撃することができる。船体中央部の砲座はガレーの左舷または右舷のいずれかの側に射撃することができる。

船の修正

すべての船が等しく作られるわけではない。より速く、より頑丈で、あるいはより機敏な船を探しているプレイヤーが彼らの船に修正を加えることを考えることができる。必要条件で方針を記述したように、以下の船の改良のそれぞれが 製作 (船) 技能あるいは他の技能あるいは特技を持っている人物によって設計され、建造されるか、あるいは (同じくらい適切に) 設置されなくてはならない。以下の修正の 1 つで船を変えるために、船大工は技能を望ましい修正の総合的な複雑さの上に、最終的な DC に左右されるという状態で、判定しなくてはならない。失敗した判定はこの特定の造船業者がその機能を取り付けることができないけれども、それにもかかわらず機能の価格の 1/2 が無駄な部分に費やされることを意味する。

別の船大工が作業を完了するために調べなくてはならないが、もし前の修正が別の船大工 (様々

な建築業者が様々な技術を持っている)によってされたなら、彼の判定 DC は 2 増加する。

船の改良

船に以下の改良を加えることができます。

乗組員宿舎追加

これは船の船員が食べて眠るための、より多くのスペースを意味する。船は 10% 多くの乗客を乗せられるが、その貨物容量は 10% 減少する。

必要条件： 製作 (船) DC22

価格：船の基本価格の 20%

金属装甲

金属板を船に取り付けることによって、船体のヒット・ポイントは +15% 増加し、その硬度は +4 増加する。この修正は船の貨物容量を 15% 減らす。金属装甲は、すべての航海判定に - 1 のペナルティを与えて、船を遅くする。船の戦術的な移動速度は艦隊戦で影響を受けないが、その水上移動速度は 20% 減少する。

必要条件： 製作 (船) DC28

価格：船の基本価格の 30%

幅広のかじ

幅広のかじはいつでも船を機敏にし、すべての航海判定に +1 のボーナスを与える。

必要条件： 製作 (船) DC16

価格：500gp

隠された武器砲門

船の下部甲板エリアはもしそれらが軍事行動での使用であるなら、ライト・バリスタあるいは大砲のような、大型サイズの直射攻城兵器を収容するために主要な改造を受ける。隠された武器砲門はただ DC15 の 知覚 判定に成功するだけで認識することができる。それぞれの隠された砲門は武器自身によって必要とされるスペースに加えて、船の積荷容量を 5 トン減らす。

必要条件： 製作 (船) DC16

価格：砲門ごとに 100gp (加えてその武器の価格)

竜骨の拡張

船の竜骨はそのタイプの船のためにいつもより長くなる。積荷容量にはまったく影響を受けないけれども、船の大きさは船首から船尾まで通常より 10% 長くなる。船はいつでも安定し、すべての航海判定に +1 のボーナスを与える。この改良は船の建設時に行われなくてはならず、後で加えることはできない。

必要条件： 製作 (船) DC19

価格：船の基本価格の 10%

船首像

いくつかの船がそれらの船首斜檣

に空想の彫刻をみせびらかす。この修正はゲームプレイに、実際の影響なしで、まったく外観を飾るだけである。プレイヤーはイルカ、神話の人魚と他のそのようなクリーチャーのような、彼ら自身の注文製の船首像を設計するよう奨励される。

必要条件： 製作（大工） または 製作（彫刻） DC10

価格：100 - 1,000gp 港と職人による

ガラスの底

船の底はそれらが海の中を見つめるのを妨げない、広い窓ガラスをはめ込まれる。これは船底をただ厚いガラス（硬度 1、hp3、破壊 DC8）と同じくらい強いだけであるようにすること以外の船の性能に影響を与えない。

必要条件： 製作（ガラス） DC19

価格：船の基本価格の 5%

積荷容量増加

効率的に船の配置を改造することは船のより多くの蓄えのための空間を意味する。船の積荷容量は 10% 増やされる。

必要条件： 製作（船） DC22

価格：船の基本価格の 15%

操縦装置の魔法処理

船の舵輪あるいは舵柄は魔法処理され、そのヒット・ポイントと硬度を 2 倍にする。この改良はただ《その他の魔法の アイテム作成》特技で術者によって加えられることができるだけである。

必要条件：《その他の魔法の アイテム作成》、 製作（船） DC15

価格：1,000gp

船体の魔法処理

船の船体は魔法処理され、船のヒット・ポイントと硬度を 2 倍にする。この改良はただ《その他の魔法の アイテム作成》特技で術者によって加えられることができるだけである。

必要条件：《その他の魔法の アイテム作成》、 製作（船） DC15

価格：船のマスごとに 4,500gp

オールの魔法処理

船のオールは魔法処理され、それらのヒット・ポイントと硬度を 2 倍にする。この改良はただ《その他の魔法の アイテム作成》特技で術者によって加えられることができるだけである。

必要条件：《その他の魔法の アイテム作成》、

技能（大工職）または技能（船） DC15

価格：オールごとに 100gp

帆の魔法処理

船の帆は魔法処理され、そのヒット・ポイントと硬度を 2 倍にする。この改良はただ《その他の魔法の アイテム作成》特技で術者によって加えられることができるだけである。

必要条件：《その他の魔法の アイテム作成》、 技能（帆） DC15

価格：帆の 5 フィートマスごとに 500gp

可動デッキ

船のデッキの特徴は船をまったくさまざまな船の姿に変装させるために規律で動かされるために作成される。多数のヘッドピンを引っ張り上げた後で、乗組員は隠されたレールに船尾楼のフォワードを滑らせて、マストの位置を替え、より小さい舷縁、船尾楼甲板を延長し、船の舵輪を移して、そして新しい表看板とさまざまである。彩色された帆のような他の表面的な変更をす

ることができる。ピン、レバーと痕跡がただそうであることができるだけであるという秘密は船の精密検査の間に DC20 の 知覚 判定で発見できる。

必要条件： 製作（船） DC28

価格：船の基本価格の 40%

狭い船体

船は意図的に、より小さい場所を通過することができるように、より細長い船体に設計される。船の横梁（幅）は 20% 減少し、貨物容量は 10% 減少する。しかしながら、船はすべての航海判定に +2 のボーナスを得る。この改良は船の建設時に行われなくてはならず、後で加えることはできない。

必要条件： 製作（船） DC22

価格：船の基本価格の 15%

衝角

船は通常、銅または鉄に覆われて、船首に取り付けられる標準的な衝角を持つ。衝角を取り付けた船は衝突戦術でさらに 2d8 ポイントのダメージを与え、固体に侵入する最初のマスのダメージと衝突しているクリーチャーまたは他の物体（他の船のような）からの全てのダメージを無視する。

必要条件： 製作（船） DC10

価格：50gp（大型サイズの船）、100gp（超大型サイズの船）、300gp、（巨大サイズの船）または 1,000gp（超巨大サイズの船）

素早く展開する帆

船の索具は巧みな工作による改良で、帆が通常よりずっと速く上げ下げできるように、大規模な変化を遂げる。どんな帆の調整でも通常の半分の時間で行うができ、全ての航海判定に +1 のボーナスを得る。

必要条件： 製作（帆） または 知識（工学） DC25

価格：船の基本価格の 10%

絹の帆

ほとんど船の改良は絹の帆の追加ほど美しくない。これらの帆はプレイヤーが望むどんな色でも作成することができる；それらはしばしば印象的な海のイメージで刺繍される。このような帆は通常遠方の国から輸入される。それらはいっそう効率的に風を捕え、それに取って代わるとき、絹の帆は船により良い移動速度を与える。絹の帆を持った船は優位を得るための対抗航海判定に +1 ボーナスを得る。船の戦術的な移動速度は対艦戦で影響を受けないが、その水上移動速度は 10% 増加する。

必要条件： 製作（帆） DC16

価格：船の基本価格の 15%

密輸区画

船の隔壁が、それらの間のすき間で隠された貨物貯蔵エリアの役割を果たせるように修正される。これは船の貨物容量を変えない。密輸区画が 5 フィートの立方スペースに合うどんな物でも積むことができる。もしあなたが略奪のルールを使っているなら（略奪品方式のためにパスファインダーアドベンチャー・パス #55 中の「海賊の生活」参照）、一般に、1 ポイントの略奪品を積むのに 2 つの密輸区画を必要とする。DC20 の 知覚 判定が船の調査に密輸区画を見つけるように要求される。

必要条件： 製作（船） DC19

価格：5 フィートマスの区画ごとに 500gp

頑丈な船体

船体は追加の支柱を持っており、より厚くより弾力性がある木の層を付け加えている。船体の硬度は2 増加するが、船の貨物容量は 10%減少する。

必要条件： 製作（船） DC16

価格：船の基本価格の 10%

木製装甲

この船は海戦の間の防御のために、その船体にくぎで打ち付けられた追加の木の板を持っている。船体のヒット・ポイントは 5%増加し、その硬度は2 増加する。しかしながら、梁が補強材を支持するために追加の部屋を内部に作らなくてはならないため、貨物容量が 10% 減少する。船の戦術的移動速度は艦隊戦で影響を受けないが、その水上移動速度は 10%減少する。

必要条件： 製作（船） DC25

価格：船の基本価格の 20%