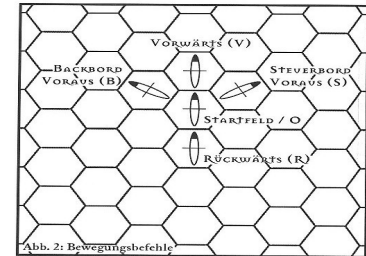
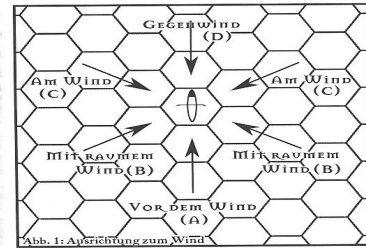


# Schiffsdaten

Name:		Typ:		Nummer:										
Besitzer:		Zugehörigkeit:		Kapitän:										
Masten:		Heimathafen:		Flagge:										
<b>Manöver Bonus</b>		<b>Geschütz Bonus</b>												
<b>Kapitäns Bonus</b>		<b>Mannschaftsbonus</b>												
<b>Geschwindigkeiten nach Windrichtung</b>			<b>Spielzüge</b>											
Vor dem Wind			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Max	INI
Mit raumem Wind			2											
Am Wind			3											
gerudert Marsch			4											
gerudert Rammen			5											
rückwärts			6											
<b>Besatzung des Schiffes</b>			7											
Art	K	M	O	R	G	S	8							
Anzahl							9							
Qualität							10							
Gesamt Qualität Mannschaft							11							
<b>Schiffsdaten</b>			12											
Härte			13											
Struktur			14											
			15											
			16											
<b>bewegliche Daten</b>			17											
		max.	aktuell	18										
Rumpfpunkte:				19										
Takelagepunkte:				20										
Riemenpunkte:				21										
Besatzungsstärke :				22										



## Rammen:

(Rumpfpunkte(der maximale) / 20 + Geschwindigkeit )x1,5

Eigenes Schiff ½ Schaden.

mit Rammsporn Schiff nur ¼ des Schadens.

## Enterkampf:

Qualität Angreifer als Probenwurf.

Angreifer selbst bestimmte Anzahl

Mannschaft zum Enterkampf, der Verteidiger

hat die ganze Mannschaft zur Verfügung.

Offiziere gelten hier als Seesoldaten.

Beide Enterkampftruppen würfeln jeweils

einmal Qualitätsproben und es wird

(Anzahl der eigenen Kämpfer / 10) = Schaden

Ermittelt für den Gegner). Für einen Rückzug

bei erfolgreicher At möglich kein Schaden

sondern nur den Rückzug gewährleistet.

Die Kämpfer bestehen zu ½ aus

Seesoldaten (Bonus: +2), Helden (+1) und

Ausrüstung/Bewaffnung der Mannschaft

(Matrosen, Schützen evtl. freie Ruderer +1)

## Fernkampf:

Geschütze als Batterie abgefeuert (je 2 gleiche

Geschütze) = Erleichterung von 1

Pro Seefeld = Erschwernis von 3

Feindliches Schiff liegt vor Anker = Erleichterung von 1

Feindliches Schiff ist klein (Takelage + Rumpf

unter 100) = Erschwernis von 3

Zielvorrichtungen an den Geschützen = Erleichterung von 3

Rumpf ¼

-1 Bewegung und -2 Manöver

Riemen ¼

-2 Bewegung und -4 Manöver

Takelage ¼

-3 Bewegung und -6 Manöver

Mannschaft ¼

- 1 Bewegung und -10 Manöver

Bewaffnung nach Ausrichtung					
Waffenart	TP	Brand	Entfernungen	Anzahl	Munition
<b>Voraus</b>					
<b>Backboard / Steuerboard</b>					
<b>Achtersaus</b>					

Brände	Har.	Klein	Mitt.	Groß	Katt.
Rumpf					
Takelage					
Riemen					

Bei einem gefährlichen oder katastrophalen Brand muss zusätzlich ein weiteres Mal mit einem W6 gewürfelt werden (+1 für einen katastrophalen Brand):

1-2: keine weiteren Auswirkungen.

3: Ein Geschütz (zufällig bestimmen, welches) wurde durch das Feuer unbrauchbar. Bei Batterien vermindern Sie den Schaden der Batterie entsprechend.

4: Ein Mast steht unlöslichbar in Flammen und muss gekappt werden. Das Schiff verliert (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte.

5: Ein Offizier (W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Entertruppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) ist durch den Brand verletzt worden. Qualität der Offiziere sinkt um 1. 6+: Wenn das Schiff Geschosse mit Hylailer Feuer mitfährt: Der Brand hat das Magazin erreicht und die Brandmunition verpufft in einer riesigen Stichflamme. An Rumpf, Takelage und Besatzung entstehen auf der Stelle jeweils 1W20 Schadenspunkte. Der Brand ist katastrophal und nicht mehr zu löschen. Hat das Schiff kein Hylailer Feuer an Bord, gelten dieselben Auswirkungen wie unter 5.

Es kann sein, dass durch den Beschuss mit Brandbolzen oder gar mit Hylailer Feuer an Bord ein Brand ausgebrochen ist (siehe 5,6). Mit 1W6 wird nun festgestellt, ob der Brand sich ausweitet (6+ auf 1W6), gleich gefährlich bleibt (2-5 auf 1W6) oder gar kleiner wird (1 auf 1W6). Ist der Brand durch Hylailer Feuer verursacht, muss 1 Punkt auf den Wurf addiert werden. Ein harmloser Brand, der kleiner wird, verlöscht vollständig; ein katastrophaler Brand, der sich ausweitet, bleibt katastrophal, ist aber nicht mehr zu löschen und wird auch von sich aus nicht mehr kleiner.

Schaden an	Rumpf	Takelage	Besatzung
Harmloser Brand	0	1	0
Kleiner Brand	1	2	0
Großer Brand	2	1W6	1
Gefährlicher Brand	1W6	1W6+2	2
Katastrophaler Brand	1W6+2	2W6	1W6