

A3-SCHIFFSPLÄNE — TALAMH



ULTIMA RATIO CIVIUM

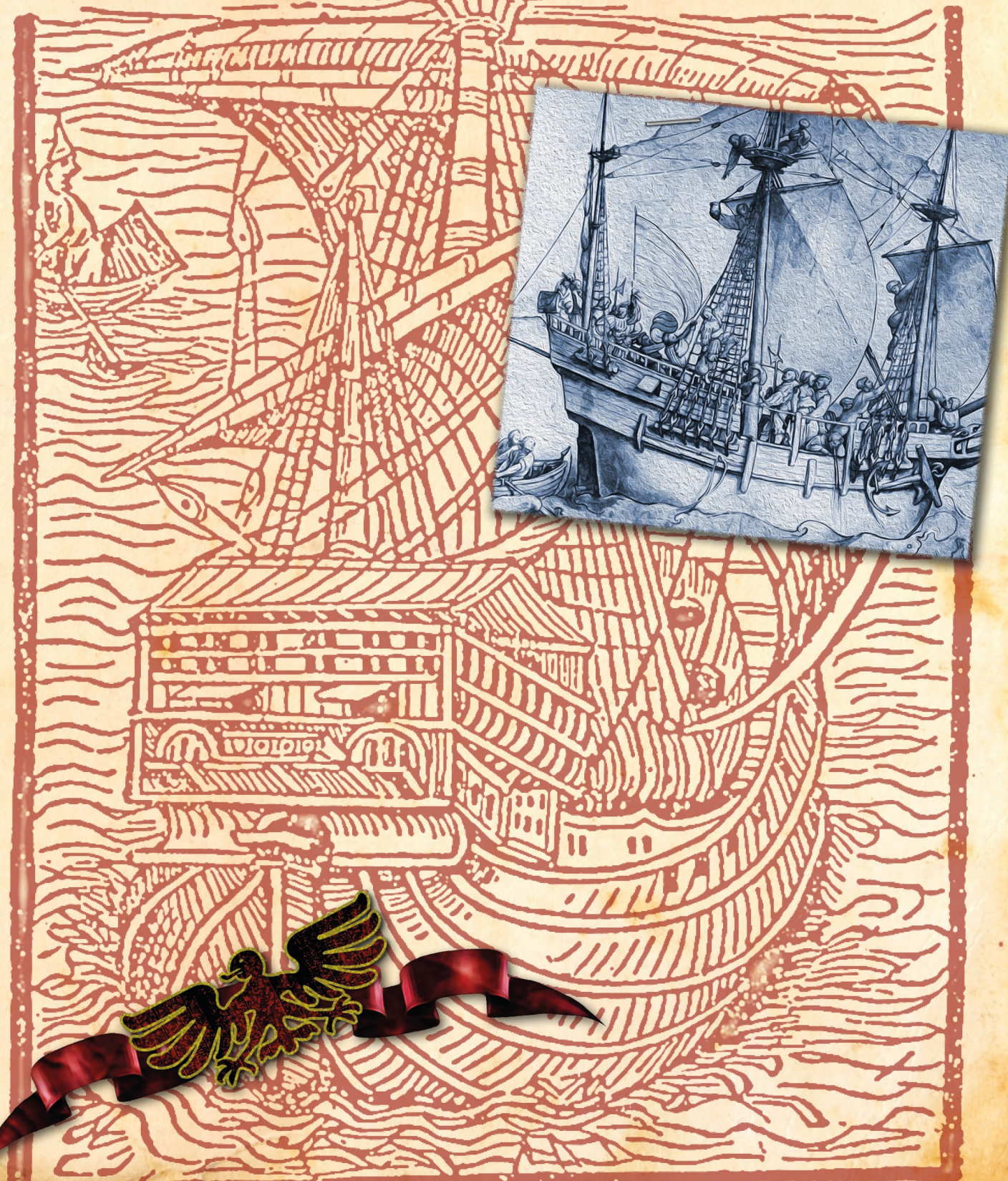
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

Talamh

SCHIFFSPLÄNE



Oceanica Classis



Achtung!
 Der Spielleiter entscheidet
 vor der Kampfhandlung ob
 die Bordwaffen
 Trefferpunkte (TP)
 oder Strukturpunkte (SP)
 verursachen.



Unterdeck (Ladung)

Oberdeck

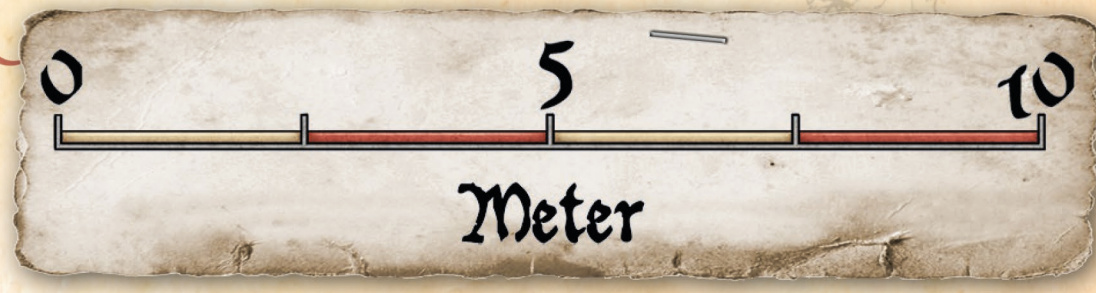
Ordnung

Flussschiff

FLUSSSCHIFF LTM	
Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	2-8
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	5 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	



Solche Binnenschiffe werden bei der Konstruktion leicht und mit sehr flacher Relling gebaut. Mittlere Dünung oder überkommene Wellen bringen diese Schiffe zügig in Seenot. Deshalb werden sie nur auf Flüssen und Seen eingesetzt. Flussabwärts nutzen sie Segel und Strömung, flussaufwärts Treidelpferde. Als Bewaffnung fungiert ein kleines Geschütz, das am Bug auf einer Drehlafette montiert ist.



Talamh 1530 n. E.

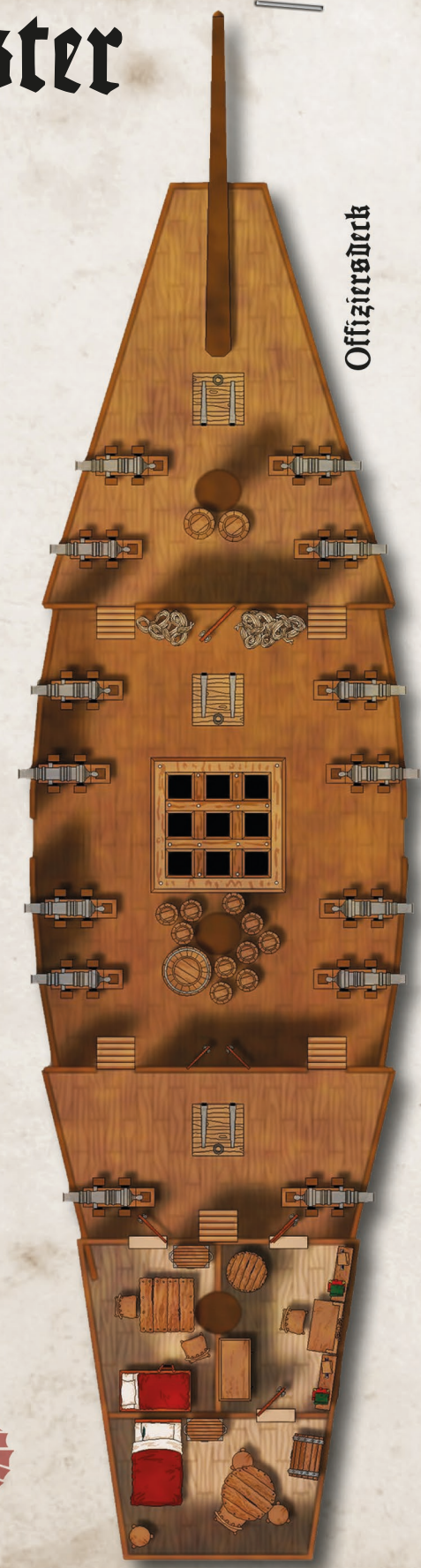


Dreimaster

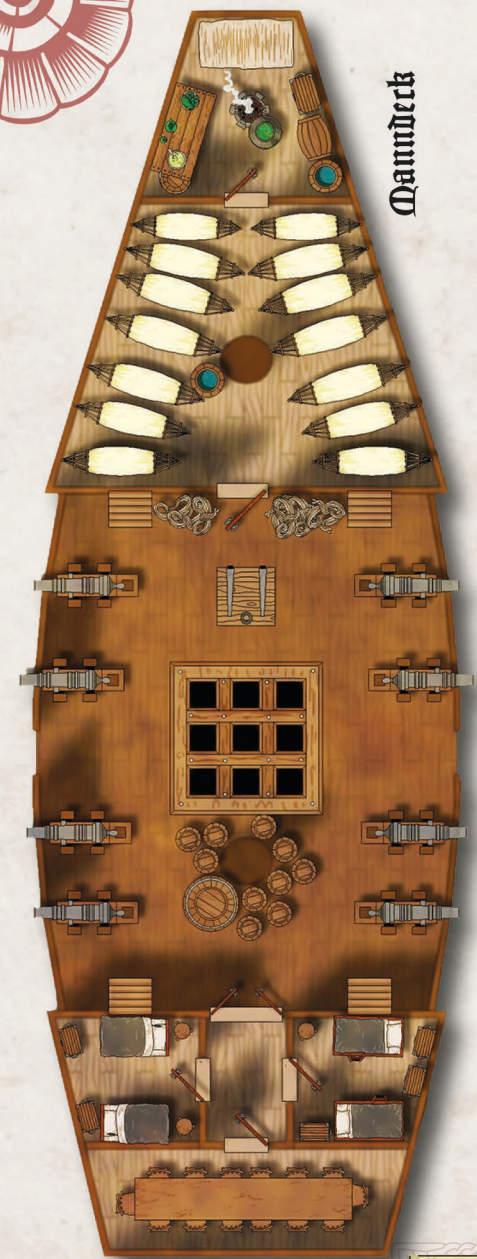
Talamh 1530 n. E.



Oberdeck



Offiziersdeck



Mannschaftsdeck

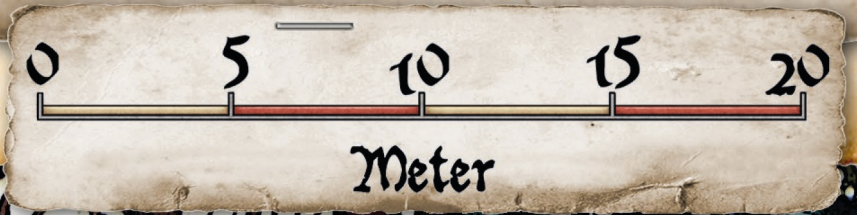


Ladendeck



DREIMASTER LTM	
Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	15-130
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

Schiffe, die sich mittels ihrer Segel und der Kraft des Windes fortbewegen. Diese seetüchtige und sturmerprobte Bauart ist beispielhaft für die Segelschiffe auf Talamhs Meeren. Ein wichtiges Transportmittel für Waren und Passagiere zwischen den Kontinenten. Gleichzeitig fungieren die Dreimaster auch als Kriegsschiffe. Die Kanonen sind alle radlafettiert und über zwei Decks verteilt.



Drehlafette

Drehlafette

Langschiff

im Hafen

LANGSCHIFF LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	20-80
Geschwindigkeit/5s	40 m
Treibstoff	MAA
LTM; Waffe 01	5 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

Ruderschiff der nördlichen Völker.
In der Bauweise erheblich länger
als breit. Langschiffe zeichnen
sich durch einen sehr geringen
Tiefgang aus. Sie können mit Segel
und Rudern betrieben werden und
sind sehr schnell und beweglich.
Durch die Bauform können sie den
schwersten Stürmen trotzen, ohne
zu kentern.
Die an Bord befindlichen
Geschütze sind von
verschiedenem Kaliber und auf
Drehlafetten montiert.

Drehlafette

Drehlafette

auf See

0 5 10 15 20

Meter

Talamh 1530 n. E.



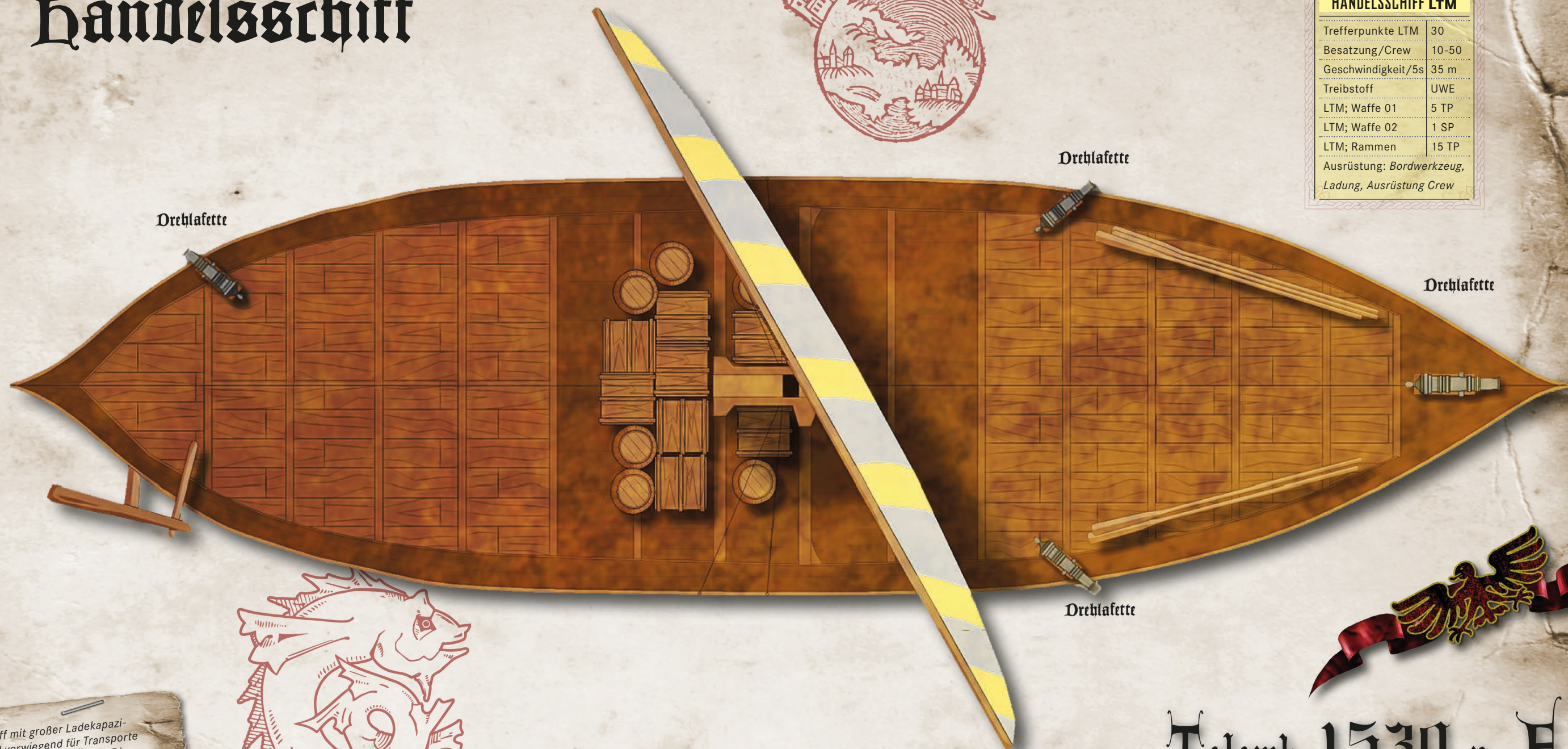
papergames.de



Handelsschiff



HANDELSCHIFF LTM	
Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	10-50
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	5 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	



Talamb 1530 n. E.

Lastschiff mit großer Ladekapazität. Wird vorwiegend für Transporte im Küstenbereich eingesetzt. Die Kapitäne sind bei Sturm gehalten einen geschützten Hafen oder eine Bucht anzufahren.
Die an Bord befindlichen Geschütze sind von unterschiedlichem Kaliber und auf Drehlafetten installiert.



Luftschiff

Luftschiff

Luftschiff

Luftschiff

Achtung
Luftschiffe sind spezielle Transportmittel der Nichtmenschen (alte Rassen), deren Antrieb auf magischen Prinzipien beruht (siehe Seite 58, Talamh-Quellenband).



LUFTSCHIFF LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	8-40
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	Magie
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

Talamh 1530 n. H.



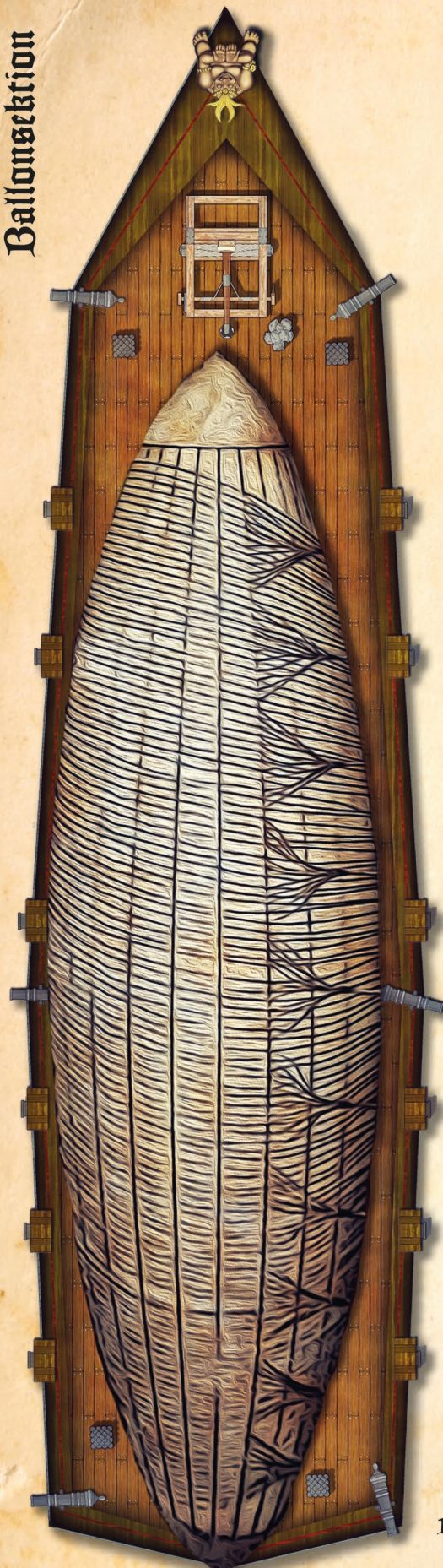
Passagiervariante



Lüftschiff

Kommandovariante

Ballonsektion



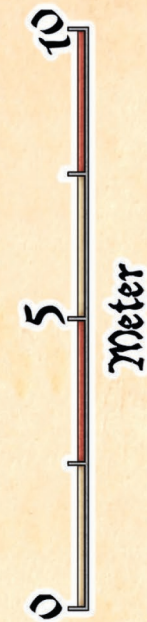
Oberdeck



Mitteldack



Ladedeck



LUFTSCHIFF LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	8-30
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	Magie
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

Talamb 1530 n. H.