

A3-SCHIFFSPLÄNE – TALAMH



ULTIMA RATIO CIVIUM

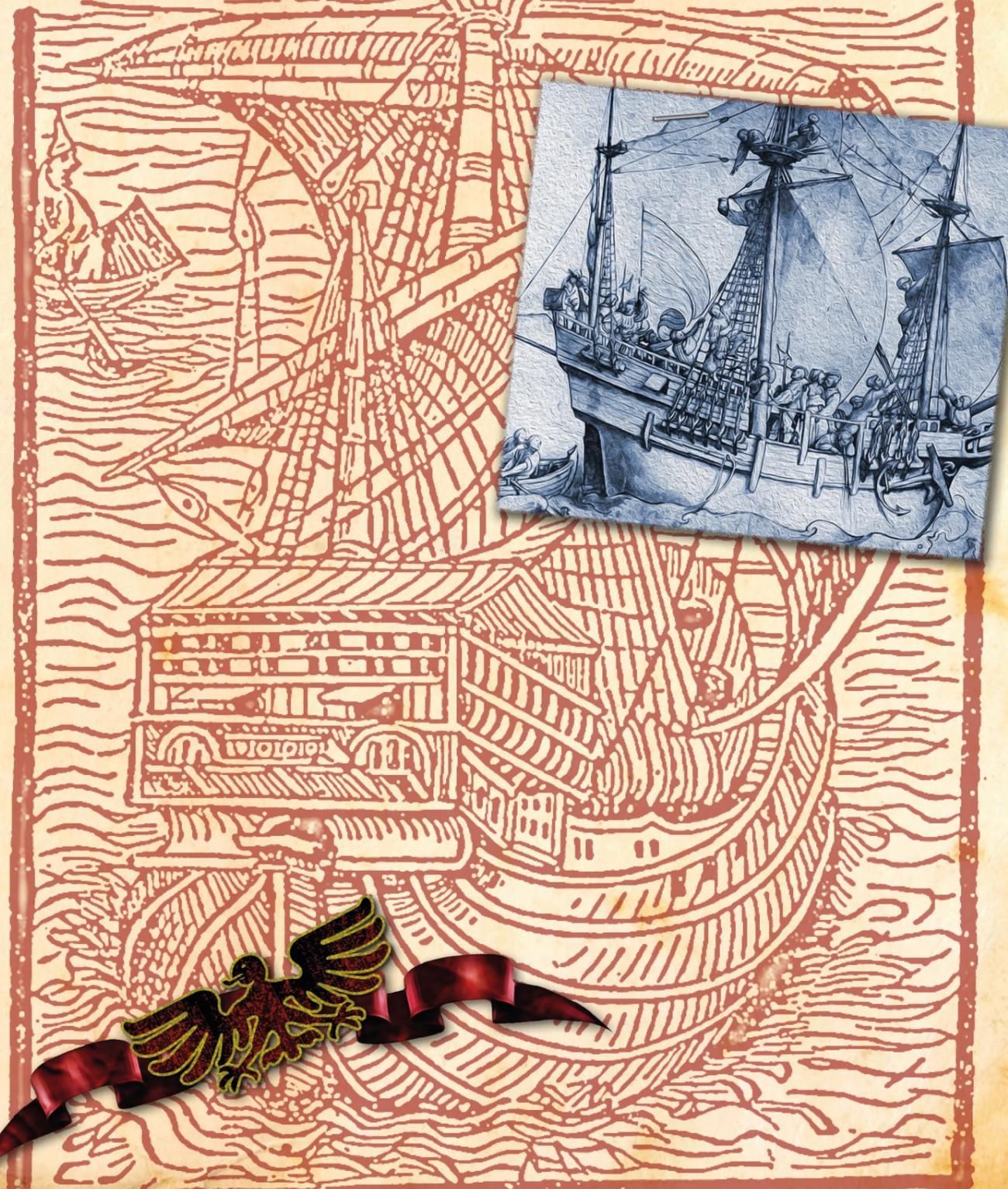
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

Talamh

SCHIFFSPLÄNE



Oceanica Classis



Achtung!

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



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	

Unterdeck (Ladung)



Oberdeck

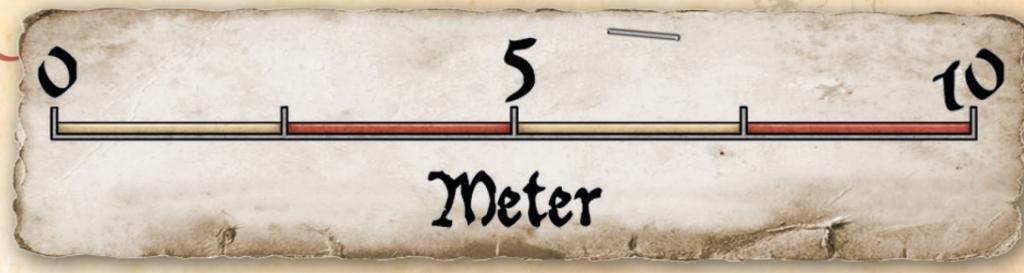


Drehlafette

Sonnensegel



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.



Meter

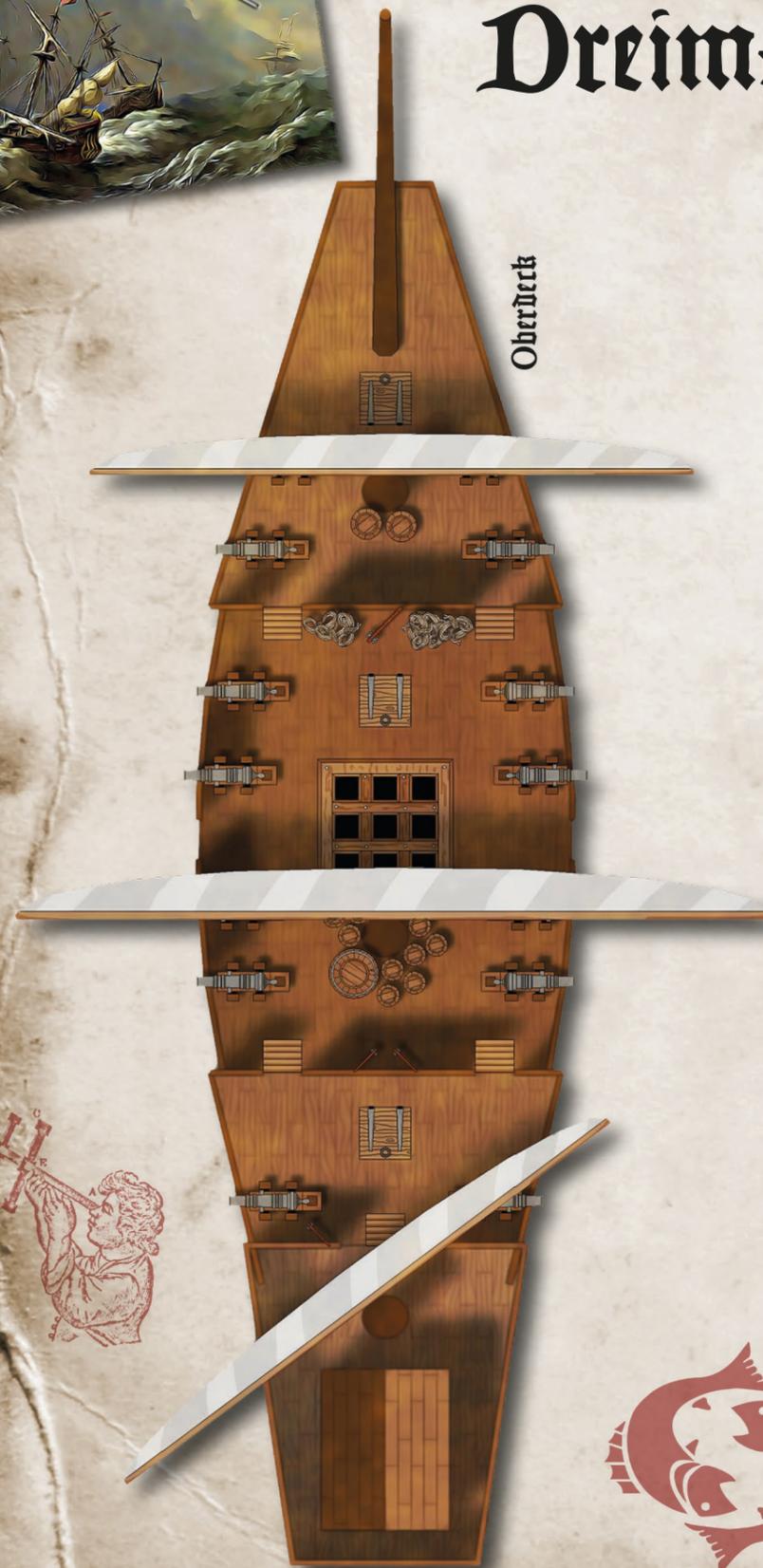
Talamb 1530 n. E.



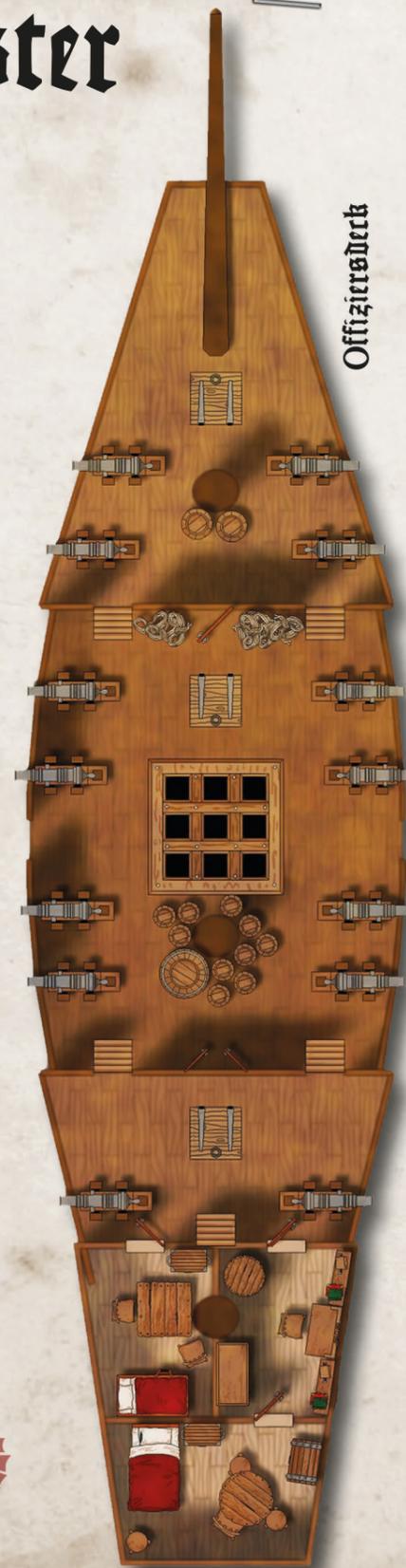


Dreimaster

Talamb 1530 n. E.



Oberdeck



Offizierdeck



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



im Hafen

Langschiff

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

Talamb 1530 n. E.



Meter

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; Rammern	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	



Drehlafette

Drehlafette

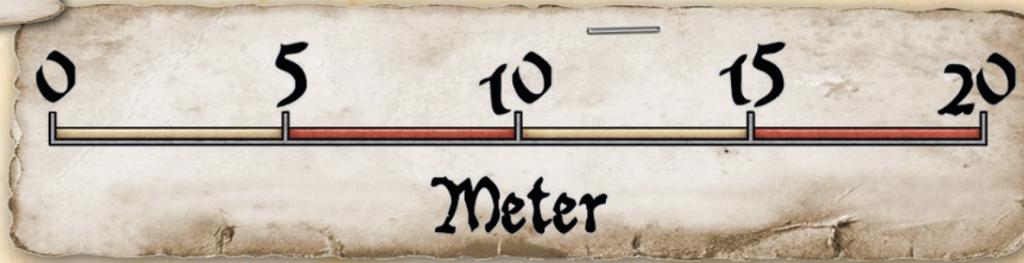
Drehlafette

Drehlafette



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, *Talamb-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	

Talamb 1530 n. H.



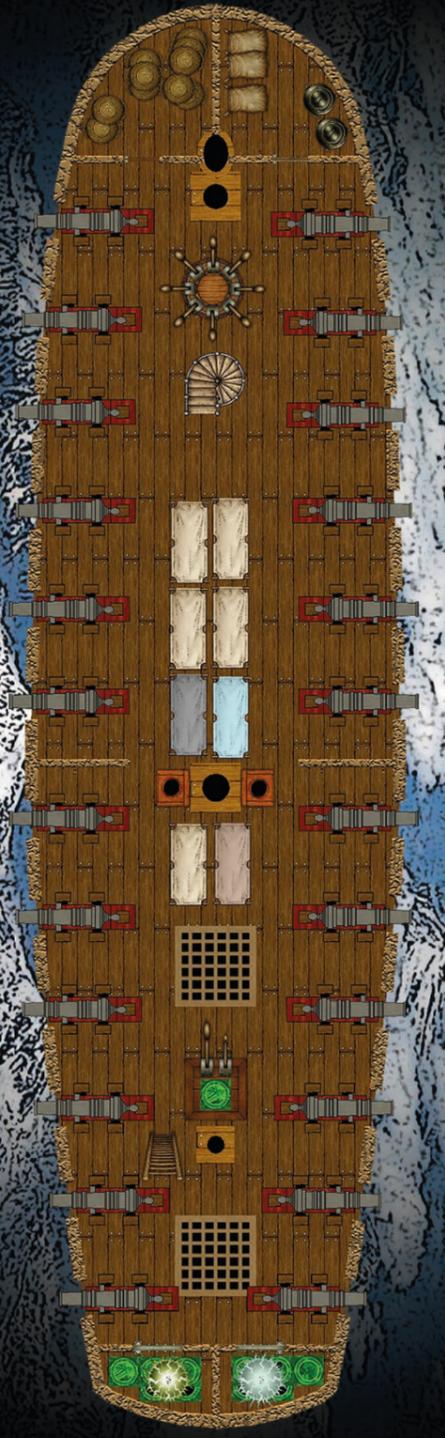
Passagiervariante



Ballonsektion



≙ Oberdeck ≙
Passagiersektion



≙ Mitteldeck ≙
Waffen-, Antriebssektion



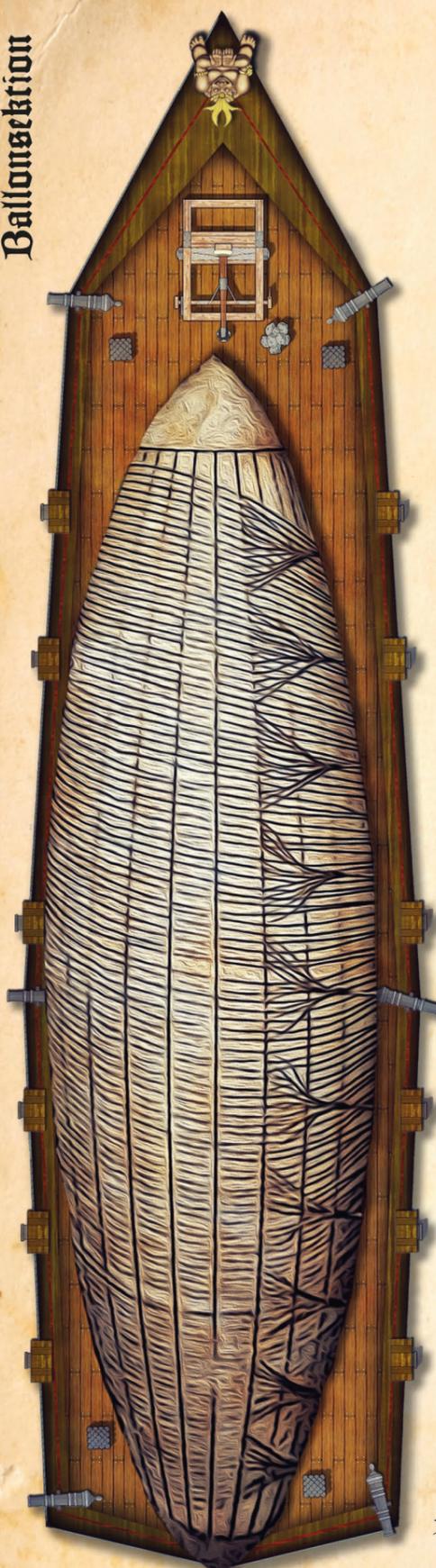
≙ Unterdeck ≙
Laderaumsektion



Lüftschiff

Kommandovariante

Ballonsektion



Oberdeck



Mitteldeck



Ladedeck



Drehlafette

Drehlafette



LÜFTSCHIFF 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.