

LODĚ A NÁMOŘNÍ SOUBOJE

Rozšíření pro Dračí Hlídku

Lodní vs. Palubní INICIATIVA

Lodní: Kapitán / Lodivod hází OBR + 1k6. Vyšší jedná první. Volitelně Opakuje se každé 3 Lodní kola kol.

Palubní: Při nalodění (abordáži) se spustí samostatná iniciativa dle RSS. Každých 5 palubních kol se vloží 1 lodní kolo. To znamená, že po uběhnutí 5 palubních kol, dojde k akcím nadřazené **Lodní** iniciativy.

Jedno **Lodní kolo** trvá půl minuty (5 standardních či **palubních kol**).

Herní pole

Na herním plánu 1 pole = 20 sáhů. Je jedno zda se používá čtvercový nebo hexový grid. Některé lodě mají plochu na dvou nebo tří polích v linii. Je potřeba to brát v potaz.

TABULKA LODÍ

Typ lodi	Výdrž lodě	Počet polí lodě	Max Pohyb. v polích za kolo	Posádka min/max	Děla na straně	Děla na přídi	Náklad [tis. lb]	Cena [zl]
Šalupa *	10	1	24	15 / 50	4	0	20	2 500
Karavela	15	1	20	30/ 100	6	0	100	7 000
Briga	20	2	16	40/ 180	6	2	160	18 000
Fregata	30	2	14	60/ 300	10	2	240	45 000
Galeona	45	3	10	100/ 500	16	6	800	90 000
Koráb	60	3	8	200/ 800	20	4	400	180 000

Zásahy: Kolik plných zásahů loď vydrží. Na 0 se začíná potápět.

* U šalupy není možné provádět úder klounem, viz. Beranění.

PALBA – ZÁSAHOVÝ SYSTÉM

Hráč hodí tolik kostek, kolik má loď děl na stranu, a nahlásí počet plných a půlzásahů.

Vzdálenost	Dostřel	Kostka	Plný zásah	Půlzásah
Krátký	1–2 pole	k10	9 – 10	6 – 8
Střední	3–5 polí	k10	10	8 – 9
Dlouhý	6–8 polí	k6	—	5 – 6

Dva půlzásahy = jeden **plný zásah**. Nad vzdálenost 8 polí nelze střílet.

Hráčská postava u děla

Kapitánovi mohou hráči asistovat u děl. Svým hodem na Mechaniku (OBR) / Oko střelce (OBR) vs. 10 jednou za lodní kolo v rámci jejího tahu. Hráč zvolí typ bonusu před svým hodem.

Výsledek hodu	Bonus ke salvě
Úspěch	Přehození libovolné jedničky na kostkách poškození
Úspěch o 5+	+1 kostka poškození dle vzdálenosti + přehození

NABÍJENÍ DĚL

4 kola přípravy, v 5. kole výstřel.

Kolo	Fáze
1	Přísun (transport munice k dělu)
2	Prach (nasypání střelného prachu)
3	Koule (nabitý projektil)
4	Zápal (příprava zápalnice)
5	VÝSTŘEL

POHYB

Půlená Plavba: Až 1/2 Pohyblivosti. Snazší manévrovatelnost

Plná plavba: Celá Pohyblivost. Těžší manévrovatelnost.

Manévr: Postřeh (INT) vs. 10 při poloviční / vs. 15 při plné rychlosti – úspěch: otočení o 90° bez ztráty rychlosti, nebo boční posun o 1 pole.

Směr větru	Pohyblivost / Bonus
Do zad	+5
Šikmo zezadu	+3
Kolmo	±0
Šikmo zpředu	-3
Přímo do větru	-5

NALODĚNÍ

Lodě musí být vedle sebe. Kapitán hodí Reflex (OBR) vs. 10 – úspěch: lodě jsou spojeny, spustí se palubní iniciativa a boj v rámci Rozšířeného soubojového systému (PPP), odehraje se 5 kol palubní iniciativy a pokračuje se lodní iniciativou pokud se námořního boje účastní více lodí. Lodní iniciativa je nadřazená palubní. Při spojení iniciativ obou lodí vlivem nalodění je iniciativa obou lodí ta vyšší.

BERANĚNÍ

Kapitán, lodivod či navigátor (dle situace) hodí Postřeh (INT) vs. Reflex (OBR) lodivoda cílené lodi může pokusit nabrat rychlost (rozjezd alespoň 2 pole) a udeřit klounem jinou loď. Úspěch: cílená loď utrpí 3 plné zásahy, útočící loď utrpí půl zásahu. Neúspěch: obě lodě utrpí jeden plný zásah.

OPRAVY V BOJI

Řemesla (SIL/OBR) vs. X, trvá 2 lodní kola. Úspěch zastaví jeden aktivní negativní efekt (požár, díra v trupu, poškozené plachtoví).

POTOPENÍ

Při 0 bodů Výdrže lodi;

- **lodní kolo 1:** Pohyblivost 0. Oprava vs. 16 zachrání loď s 1 zásahem.
- **lodní kolo 2:** Veškeré akce na palubě s morálním postihem (-5).
- **lodní kolo 3:** Loď se potopí.