

Traits	
Hastighed	Hastighed er, hvor hurtigt dit skib sejler gennem vandet.

Arm(ament)	Er hvor mange våben der kan være på jeres skib.
------------	---

Armor	Det er 2*TON + halvdelen af MST. Det er hvad man skal ramme over, for at skade skibet i et damage roll.
-------	---

Attributes	
Mastery (MST)	Hvor godt I kan manøvrere.

Rigging (RIG)	Hvor gode jeres sejl er. Rammer dette tal 0, kan I ikke bevæge jer.
---------------	---

Tonnage (TON)	Hvor stor en masse og godt bygget jeres skib er.
---------------	--

Cargo (CAR)	Hvor meget I kan have i jeres last.
-------------	-------------------------------------

Crew (CRW)	Hvor godt jeres crew er, til deres arbejde. Her kan I få skader og opgradere jeres crew.
------------	--

Crew affektion på hastighed	
Crew die type	Bonus to all speeds
d4-d8	+0
d10	+1
d12	+2

Kanoner og skade	
4-pdr	2d6+2
8-pdr	3d6+1
16-pdr	3d8+1

Mastery Orders	
Broadside (MST)	Vender skibet 2 sider ved succes.

Evasive (MST)	Gør jer sværere at ramme, ved at give dem -2 ved succes. Giv dem derefter -2 yderligere per raise.
---------------	--

Hold the Gauge (MST)	Gør modstanderen ikke kan bruge RIG ordrer.
----------------------	---

Rigging Orders	
Running silent (RIG)	+/- 1 til jeres fart, og modstanderen får -2 til at NOTICE mod jer ved succes. Yderligere -2 per raise.
Hoist/-Lower Sails (RIG)	Her kan I sætte mere eller mindre fart på. I kan gå 1-3 op eller ned i fart, ved succes. Ingen bonus ved Raise.

Tonnage Orders	
Damage Control (TON)	Fjerner alle "pockets of fire" på skibet. Hero actions fjerner kun 1.

Boarding (TON)	Kun på short range. Starter melee combat og boarder skibet.
----------------	---

Ramming (TON)	Check Ramming regler.
---------------	-----------------------

Crew Orders	
Lookout (CRW)	Sørger for I ikke bliver ramt af en forhindring, et søuhyre eller en modstander der vil bruge "Ramming" mod jer. (Rykker jer et felt frem til en side)

Hard about (CRW)	Vender skibet 180 grader (3 sider). Modstanderen får +2 til at ramme jer, med mindre I får to raises.
------------------	---

Range		
Range	Felter	Minus til at ramme
Short	1-2	-0
Mid	3-5	-2
Long	6-9	-4

HUSK
Jeres kanoner har en AP (Armor Piercing), lille kanon er 2 og for hver gang kanonen forstørres, fordobles AP.

Man kan sigte ved at bruge en action, på det. Derefter kan man vælge om man vil ramme oppe eller nede. Husk du har brugt en action, så du har nok -2 eller -4 til dit skud.

BENNIES!

Damage
Per raise armor, giv dem et ekstra damage card. F.eks: Armor = 7.
Damage 8-10 = 1 damage card
Damage 11-14 = 2 damage cards
Damage 15-18 = 3 damage cards

Ramming
Succes: Du skader modstanderen din egen TON, men tager halvdelen af deres TON i skade.
Fail: Din TON er en dietype lavere, de tager halvdelen af din nuværende TON, og du tager halvdelen af deres TON.
Damage: Der tælles ikke armor, så hvis din TON er 4, tager de 4 skade. Brug "Lower Deck Table" for damage table.

Damage Types	
Hull	Jeres skib tager hit point skade
Pockets of fire	Der er ild i jeres skib. SLUK HURTIGT!



Damage Types (cont)

Crew	Jeres crew er midlertidigt dårligere, I mister 1 die-type..
Cargo	I tager skade i jeres cargo-felter. Vi rulle for at se, hvilket felt der er fucked (alt på det felt fjernes).
Gun Destroyed	En kanon skal skiftes og kan ikke repareres
Speed	Midlertidig skade til jeres hastighed
Rigging	Midlertidig mister 1 die-type. Hvis den rammer 0, kan jeres skib ikke rykke sig.
Mastery	Midlertidigt mister 1 die-type til minimum af d4.



By **Hykkelbjerg**

cheatography.com/hykkelbjerg/

Published 17th September, 2025.

Last updated 17th September, 2025.

Page 2 of 2.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>