

Die Sturmvogel

Beweglichkeit

Die Beweglichkeit ist von Schiffstyp abhängig und sagt etwas darüber aus, wie manövrierfähig es ist. Regeltechnisch sagt der Beweglichkeitswert aus, wieviele Drehbewegungen um 60° (= Hexfeldseite) pro Spielrunde gemacht werden können, zum anderen hat der Wert auch Auswirkungen auf Manöverproben.

Beweglichkeit: 3 (mittel)

Geschwindigkeit

Dieser Wert gibt an, wie schnell sich das Schiff bewegen kann (regeltechnisch gesagt wieviele Hexfelder es pro Spielrunde zurücklegen kann). Dieser Wert ist von der Windrichtung abhängig und kann durch Schäden am Schiff verringert werden oder gar auf 0 fallen.

Am Wind: 1

Mit raumem Wind: 5

Vor der Wind: 4

Gegenwind: 0

Rumpfpunkte

Die Rumpfpunkte stellen die „LeP“ des Schiffes dar; sind die Rumpfpunkte bei 0 oder darunter, so sinkt das Schiff innerhalb kürzester Zeit.

Rumpfpunkte: 120

Härte

Dieser Wert steht für den „Rüstungsschutz“ des Rumpfes, der abgerundete halbe Wert stellt den Rüstungsschutz für Takelage sowie Mannschaft dar (also 0 in unserem Falle)

Härte: 1

Takelagepunkte

Die Takelage stellt die Gesamtheit an Masten, Segeln und dergleichen mehr dar, über welche das Schiff verfügt. Verlust von Takelagepunkten gehen mit dem Verlust von Beweglichkeit sowie Geschwindigkeit einher. Fallen die Takelagepunkte unter 0, so verfügt es über keinerlei Bewegungspunkte mehr und ist nur noch fähig zu treiben.

Takelagepunkte: 175

Besatzung

Diese Zahl spiegelt die Besatzungsstärke wieder, welche weiter in Matrosen (M), Offiziere (O), Seesoldaten (S) und Geschützpersonal (G) untergliedert ist.

Matrosen: 28 oder 29

Ehemals 24, nunmehr nur noch 21 (3 Haiopfer); daneben zählen noch Haldir, Halda sowie Eigor, Ynu, Shirandra, Hakon (sofern er nicht mehr gefesselt ist), Roban und Shaya dazu.

Geschützpersonal: 8

4 weitere Besatzungsmitglieder, daneben noch Taschtogo, Wulf, Ohm und Ungrimm.

Offiziere: 5

Dazu zählen neben Kapitän Bacha seine beiden ersten Offiziere (Buckmann sowie Pequod) auch Phileasson sowie der Schiffsmagus (Mythornius).

Struktur

Die Struktur ist ein Eigenschaftswert des Schiffes und spiegelt das Material sowie die Verarbeitung wider.

Strukturwert: 15

Qualität der Besatzung

Diese Eigenschaftswerte geben einen groben Schätzwert ab, wie gut der jeweilige Teil seine Arbeit verrichten kann.

Matrosen:

13 + 1 Roban, Shirandra und eventuell Hakon (spiegelt die tatkräftige Unterstützung wider)

Geschützpersonal:

13 + weitere Punkte durch Wulf und Ungrimm, eventuell auch Roban und Shirandra

→ pro 20 Talentpunkte (aufsummiert) der folgenden Heldentalente steigt die Qualität um 1:

- Fernkampfbasis / 2
- Wurfspeere / 2
- Belagerungswaffen
- Mechanik / 4
- Armbrust / 2
- Kriegskunst / 4

Offiziere:

15 + 2 weitere Punkte durch Phileasson (und Mythornius) Phileasson ist halt ein ganz passabler Seemann.