

1. Oszd el a Jellemzőket!

A hajóknak ugyanaz az öt Jellemzője van, mint a Hősöknek – Termet, Fürgeség, Elszántság, Lelemény és Kisugárzás –, mindegyikben 10 a legnagyobb érték, amivel rendelkezhetnek. Ezeket, valamint az átalakításokra és hibákra költendő pontokat az is korlátozza, összesen hány pontot költöttek a hajóra (lásd a táblázatot).

A hajók túlléphetik módosításaik, illetve hibáik összegkorlátaikat, ha egyet és csakis egyet vesznek fel belőlük. Így még egy kis hajónak is lehet az a hibája, hogy *kísértetjárta*, vagy átalakíthatták úgy, hogy *állítható tőke* legyen. Ezenfelül a hajó átalakításai és hibái nem állhatnak szöges ellentétben egymással, vagyis nem lehet egyszerre *jó* és *rossz kapitánya*, nem lehet egyszerre *barátságos szelleme*, ugyanakkor *kísértetjárta*.

A Hősök kizárólag 10, 15, legfeljebb 20 pontos hajóval indulhatnak. Ha ennél jobb hajót szeretnének, akkor spórolniuk kell, hogy a mese későbbi részeiben vásárolhassanak egyet maguknak, vagy el kell venniük egyet valaki mástól.

2. Add hozzá az átalakításokat és hibákat!

Amint megtörtént a Jellemzőkre szánt pontok szétosztása, következhetnek az átalakítások és a hibák. Minden

egy-átalakítás annyi pontba kerül, amekkora a nehézségi foka, míg a hibák csökkentik a hajó pontköltségét. Figyelem! A hibák és átalakítások nem változtathatják meg a Jellemzők maximális mértékét. Ezt az első lépésben kellett meghatározni!

3. Számold ki a hajó többi értékét!

A Törzs és a Raktér értéke megegyezik a hajó Elszántságának értékével, hacsak nincs a hajónak olyan átalakítása vagy hibája, ami változtatna rajta. A Legénység értéke megegyezik a hajó Fürgeségével, hacsak nincs a hajónak olyan átalakítása vagy hibája, ami változtatna rajta. A hajó Hírneve kapitánya Hírnevétől függetlenül kezdetben minden esetben 0.

Példa: Bill szeretné, ha a karakterének lenne egy hajója. Úgy határoz, 15 pontos hajója lesz – ehhez felvehet még 3 pontnyi hibát is, ami összesen 18 pontot jelent. Összesen legfeljebb 3 pontnyi átalakítást eszközölhet hajóján, a jármű Jellemzői pedig nem lehetnek 4-nél nagyobbak. (A Jellemzők mértéke még akkor is legfeljebb 4 lehet, ha Bill 5 pontot költené hibákra). Úgy dönt, gyors hajót akar, kevés ágyúval, ezért a következőképpen osztja el a pontokat a hajó Jellemzői között – Termet: 2, Fürgeség: 3, Elszántság: 3, Lelemény: 4, Kisugárzás: 3. Összesen 15 pont. Ha átalakításokat szeretne hajójára, akkor azokat hibákból kell kifizetnie, ezért felveszi az elősdiék hibát, amiért 3 pontot kap. Ezek után felveszi a széles kormánylapát átalakítást 2 pontért és a rejtett vontatókötelet 1 pontért. Végezetül megnézi hajója Elszántságát, hogy kiderüljön, mekkora a hajó Törzsének és Rakterének értéke (3, mivel semmiféle módosító nem vonatkozik rájuk), és Fürgeségét a Legénység végett (ez is 3). A hajó Hírneve kezdetben 0.

A hajók értékei

Összes pont	Jellemző maximuma	átalakítások összege	hibák összege
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

A hajó átalakítása

A Jellemzők mellett számos egyéb tényező is szerepet kap egy hajónál, és teszi azt nevezetessé a rajta szolgálók számára.

Egyes hajók túlságosan nehézre sikerednek, és ezért nagyon magasan van a vízvonaluk, másokat pedig mintha maga a Légió segítene, annyira szerencsések, ha harcra kerül sor. Néhány hajónak jócskán kijutott a rágcsálók-ból, nyüvekből és egyéb élősdikből, és akadnak olyanok is, melyeket szakmájuk minden részletét ismerő hajóácsok építettek, ezért többre képesek annál, amit típusuk szerint várni lehetne tőlük.

A hajók minden egyes átalakításához tartozik valamilyen nehézségi fok. A hajóácsoknak legalább akkora mértékű Hajóács Fortélyal kell rendelkezniük, amekkora az átalakítás nehézsége, hogy képesek legyenek elvégezni a hajón. Az átalakítások 750 Gd-be kerülnek, és kész hajók esetében minden egyes nehézségi fokért két hetet kell a hajónak a dokkban töltenie. A hajókon sohasem lehet több átalakítás az előző oldalon olvasható *hajóépítés* első lépésében megszabott összegnél. A hibák a hajó elkészülte után is kijavíthatók, ez hibapontonként 1500 Gd-be és két hét javítási időbe telik.

Hajóépítés a Hős megalkotása után

Amennyiben valaki azután szeretne hajót építeni, hogy már létrehozta Hőst, az menjen végig a hajóépítés összes lépcsőjén, majd számolja össze, hány pontot költött hajójára. A hajó megépítése pontonként 600 GD-be kerül; minden pont egy hét munkát jelent.

Ezek után a hajóácsnak Lelemény + Hajóács próbát kell dobnia a CSZ ellen, amely 5x a hajó legmagasabb Jellemzője vagy legnehezebb átalakítása. Ha tehát egy hajó legmagasabb értéke 5-ös Termete, megépítésének CSZ-e 25, míg ha erre a hajóra állítható hajógerincet is szeretnének szerelni, akkor a CSZ 30 lesz.

Ha a dobás nem jár sikerrel, a hajó építése még két hetet vesz igénybe. Amennyiben a sikertelen dobás és a CSZ között 10, vagy annál nagyobb volt a különbség, a hajó beszerzett 1 pontnyi hibát is. Minden 10 pont után, mellyel elmaradtál a célszámtól, a hajó 1 pontnyi hibát kap. Az így szerzett ráadás hibák nem számítanak bele abba a pontszámba, melyből a hajót építették. A hajóácsnak addig kell dobnia, míg nem sikerül megépíteni a hajót.

Átalakítások

Azokat az átalakításokat, melyek, elkészülte után már nem kerülhetnek rá, csillaggal jelöltük. Ha nem áll másként a leírásban, az egyes átalakításokat és hibákat hajónként csak egyszer lehet felvenni.

Nehézségi fok: 1

*Vágósarkantyú**

A hajót sarkantyúval látták el, gerincét pedig megerősítették, hogy elviselje az ütközés okozta terhelést. *Mikor az egyik hajó belerohan a másikba (lásd, További szabályok tengeri ütközetekre, Pirate Nations, 106. oldal), a célba vett hajó még egy Súlyos sérülést szenved, míg a támadó hajó eggyel kevesebbet.*

Evezők

A hajón egy vagy több sornyi evező található. Az átalakításnak köszönhetően a hajó még szélcsend idején és széllel szemben is képes haladni. *Azonban mikor evezőket használ az előrejutáshoz, a hajó Leleménye 2-vel kisebbnek számít (lgl. felfebb 1).*

Megerősített árbocok

A hajó árbocait megerősítették, hogy jobban bírja a láncos ágyúgolyókat. *A hajó további két dobott kockát használ sebpróbaiban, ha láncos golyókkal lőttek rá.*

Rejtett vontatókötél

Az átalakítás során kötelet rögzítenek a hajó aljához. *A csempészek arra használják a kötelet, hogy dugárú vontassanak vele a víz alatt, ahol sokkal kisebb az esélye, hogy a fináncok észreveszik. Az átalakítás hátránya, hogy eggyel növeli a hajó Törzsének értékét.*

Nehézségi fok: 2

Állig felfegyverezve

A hajó tele van ágyúval. *Az átalakítás hatására a hajó Termete eggyel nagyobb lesz, és átlépheti a hajó pontértékéből fakadó „maximális Jellemző” értéket is.*

Képzett legénység

A hajón szolgáló tengerészek kiemelkedően ügyesek és képzetek. A képzett legénység egyet ad a hajó Fürgeségéhez, amely így átlépheti a hajó pontértékéből fakadó „maximális Jellemző” értéket is.

Megerősített palánkozat*

A héjat alkotó lappalánkozatot megerősítik. Az átalakítás hatására a hajó Elszántsága eggyel nő, és átlépheti a hajó pontértékéből fakadó „maximális Jellemző” értéket is.

Rejtett ágyúcsőrések

A hajó ágyúcsőréseit úgy tervezték, hogy még közlelről sem könnyű észrevenni őket. A hajó Termete titokban maradhat egészen addig, amíg fel nem fedik. Dobás előtt meg kel mutatni a Termet kockák összegét – ez bármikor megtörténhet, nem kerül Akcióba –, de miután a kapitány megmutatta, mekkora hajója Termetének értéke, a következő Jelenetig nem rejtheti el újra.

Selyemvitorlák

Az árbocokra Kathájából való, ritkaságszámba menő selyemvitorlák vontak. A hajó Kisugárzása eggyel növekszik, és átlépi a hajó pontértékéből fakadó „maximális Jellemző” értéket is.

Széles kormánylapát

Mivel a hajó kormánylapátja szélesebb a megszokottnál, a jármű fordulékonyabb társainál. A kormánylapát eggyel növeli a hajó Leleményét, ami ezzel átlépheti a hajó pontértékéből fakadó „maximális Jellemző” értéket is.

Nehézségi fok: 3**Díszítés**

Jellegzetes díszeknek köszönhetően, aki csak látja, emlékezni fog a hajóra. A hajó pozitív Hírnév-jutalma mindig eggyel nagyobb lesz.

Nyújtott gerinc*

A hajó gerince különösen hosszú, így kisebb az esélye, hogy a jármű felborul, ám a merülése is nagyobb lesz.



Ha felborulási próbát kell dobni, a hajó még két dobott kockát használhat, ám Törzsének értéke is eggyel nagyobb.

Rejtett rekeszek

A hajótest bizonyos részei, melyeknek tömörnek kellene lenniük, üregek és belsejükbe csempészarut lehet rejteni. A titkos rekeszek 1 pontnyi Rakteret biztosítanak. Az ide rejtett rakományt csak akkor találják meg, ha szegről szegre átvizsgálják a hajót.

Szerencsés*

A hajó mindig is szerencsés volt, legyen szó akár ütközetről, akár egyszerű vitorlázásról. Ezzel az átalakítással a hajónak mindig eggyel több Szerepkockája lesz.

Nehézségi fok: 4**Jó kapitány**

A hajó kapitány kiemelkedően ügyes. A kapitány Körönként egyszer egy dobott kockával többet használhat a hajó bármelyik dobásához. Az átalakítást csak akkor lehet felvenni, ha



a hajó kapitánya – akár Hős, akár NJK – rendelkezik legalább 4-es mértékű vezérlet Fortélyal.

*Keskeny test**

A hajótestet keskenyre tervezték, így szűk szorosokon is könnyebben halad át. Az olyan kormányzáspróbáknál, ahol keskeny nyílásokon kell áthajózni, a dobás egy ingyenemelést jelent.

*Nagyobb legénységi szállás**

Mivel a legénységnek a megszokottnál több helye van, ezért a fajtájához mérténél több ember dolgozhat rajta. A hajó Legénységének értéke eggyel nagyobb.

*Nagyobb raktér**

A hajó rakterében, a gondos tervezésnek köszönhetően, a típusnál megszokotthoz képest több áru fér el. A hajó Raktere megnő 1 ponttal.

Nehézségi fok: 5

Barátságos szellem

A hajón valamiféle barátságos lény lakozik, aki időről időre a legénység segítségére siet. A hajó Jelenetenként egyszer további két fogott kockát kap dobásához, bármilyen dobásról legyen szó.

Csáklázókülönítmény

A hajó legénységében képzett csáklázók is vannak, akiknek nagy tapasztalatuk van abban, miként kell átszállni egy másik hajóra. A További szabályok tengeri ütközetekre: A Csáklázás-nál szereplő táblán a hajó eredménye egy lépéssel feljebből olvasható le.

Forgótalpas löveg

A fedélzeten néhány kisebb ágyút forgótalpra szereltek. A hajó körönként egyszer 2-es Termettel tüzelhet megszokott tűzfővén kívül eső célpontra is.

*Könnyített hajótest**

A hajó vázát úgy tervezték, hogy olyan sekély vízben is hajózhasson, ahol a hozzá hasonló méretű járművek már

nem képesek erre. A hajó Törzse eggyel csökken (a Jellemző értéke legfeljebb 1 lehet).

Több kézfegyver

A hajón számos szakállas puska található, melyeket a csáklázók és a támadó hajóról átszálló legénység ellen használnak. A További szabályok tengeri ütközetekre: Csáklázás-nál szereplő táblán a hajót megtámadó egységek eredménye egy lépéssel lejjebből olvasható le.

Nehézségi fok: 6

*Állítható tőke**

A hajó gerince kívánság szerint változtatható, ettől kisebb lesz a merülése, ám egyúttal borulékonyabbá válik. Míg a tőke behúzott állapotban van, a hajó Törzsének értéke 2-vel kisebb, azonban boruláspróbánál eggyel kevesebb dobott kockával rendelkezik. A tőke kieresztése/behúzása egy Akciót vesz igénybe.

Hibák

Azokat a hibákat, melyek elkészülte után már nem távolíthatók el a hajóból, csillaggal jelöltük. Ha nem áll másként a leírásban, az egyes átalakításokat és hibákat hajónként csak egyszer lehet felvenni.

1 pontos hibák

Lomha

A hajó lassabb a típusában megszokottnál. A hajó haladáskor eggyel kevesebb hexát tesz meg.

*Régi**

A hajó néhány palánkléce elrohadt, ám a törzs egyébként jó állapotban van, – csak valamennyivel több törődést igényel, mint egy új hajó. A hajó karbantartására nem évente, hanem fél évente kell sort keríteni.

Vékony árbocok

A hajóárcok gyenge minőségű fát használtak az árbocokhoz. A hajó láncozott lövedékek elleni sebpróbáit eggyel kevesebb dobott kockával teszi.





2 pontos hibák

Alig felágyúzza

A hajón kevesebb ágyú van a típusában megszokottnál. *Termettel kapcsolatos próbákban (de nem sebpróbákban) a hajó kockái nem robbannak.*

Keskeny kormánylapát

A kormánylapát mérete nem felel meg a hajóénak, ezért a jármű lassabban fordul társainál. *Leleménnyel kapcsolatos próbákban a hajó kockái nem robbannak.*

Képzetlen legénység

A hajón szolgáló tengerészek kifejezetten ügyetlenek, és alig értenek a dolgukhoz. *Termettel kapcsolatos próbákban a hajó kockái nem robbannak.*

Kisebb gerinc

A hajó gerince méretéhez képest túlságosan vékony, emiatt a hajó borulékonyabb a megszokottnál. *Ha felborulási próbát kell dobni, a hajó eggyel kevesebb dobott kockát használ.*

Laza tömitések

Mivel a hajó palánkjait rosszul illesztették össze, bármilyen gondosan is vonják be kátránnyal, a hajótest ereszeni fog. *Elszántsággal kapcsolatos próbákban a hajó kockái nem robbannak.*

Rongyos vitorlák

Az árbocokon foszlányokban lógnak az elhanyagolt vitorlák. *Kisugárzással kapcsolatos próbákban a hajó kockái nem robbannak.*

Szállás palánkok

A hajó deszkáit nem pácolták le megfelelően, ezért ágyútűzben a megszokottnál könnyebben törnek. *Sebpróbáknál a hajó egyetlen kockája sem robbanhat.*

3 pontos hibák

Csiricsaré

A hajó díszítései csak arra jók, hogy zavarják azt, aki látja. A jármű vagy kopottasnak, elhanyagoltnak látszik,

vagy az egymást ütő, egymást zavaró díszítmények rosszul hatnak.

Jellegzetes díszjeinek köszönhetően, aki csak látja, emlékezni fog a hajóra, de ebben nincs köszönet. A hajó negatív Hírnév-jutalma mindig eggyel nagyobb lesz.

Élősdiek

A raktérben patkányok, zsizsikek és egyéb férgek élnek, melyek folyton megdézsmálják az ellátmányt. *A vásárolt ellátmányból egy hónapra elegendő adag csak három hétig tart ki a hajón.*

*Szerencsétlen**

Akad valami a hajóban, amitől nem tud szabadulni a balszerencsétől. Meglehet, szerencsétlen napon faragták ki a hajógerincet, esetleg valamikor átkozott területre tévedtek vele. *A hajó eggyel kevesebb Szerepkockát kap.*

Tehetségtelen fedélzetmester

A fedélzetmester irányítja a matrózok munkáját, és ha rosszul végzi feladatát, az egész hajó megérzi. A szóban forgó hajó fedélzetmestere kifejezetten tehetségtelen. *A hajó utazósebessége (lásd: a további vitorlázási szabályok-at) 25 %-kal csökken.*

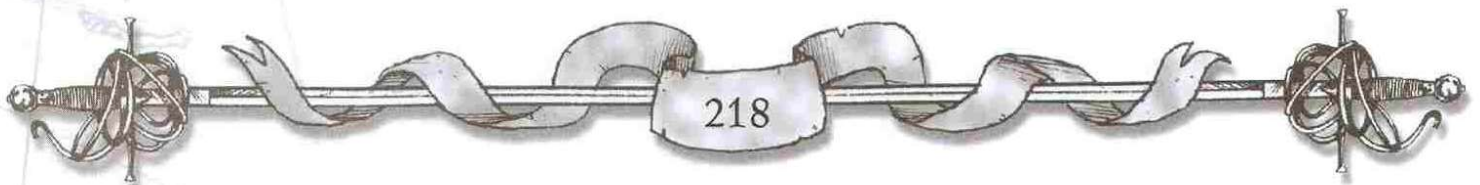
4 pontos hibák

Elégedetlen legénység

A hajón szolgáló emberek a legapróbb kellemetlenséget is nehezen viselik. Theus segítse a kapitányt, ha kifogyóban a rumkészlet! *A Mesélő egy Szerepkockát elköltve elérheti, hogy egy pontnyi Legénység elégedetlenkedjen, és a Jelenet végéig ne legyen hajlandó semmiféle munkára sem. Amennyiben a hajó csatában van, a legénység azonnal megadja magát az ellenségnek.*

Kedvezőtlen elosztású raktér

A hajó rakterében, az átgondolatlan tervezésnek köszönhetően, a típusnál megszokotthoz képest kevesebb áru fér el. *A hajó Raktere csökken 1 ponttal.*



Rossz kapitány

A hajó kapitánya kiemelkedően ügyetlen, és nem érti a dolgát. *A mesélő minden Körben levon egy dobott kockát a hajó első dobásából.*

Zsúfolt

A legénységi szállást rosszul helyezték el a hajóban, ezért a fajtájához mérten kevesebb ember szolgálhat a hajón. *A hajó Legénységének értéke eggyel csökken.*

5 pontos hibák

Görbe kormánylapát

A hajó kormánylapátja meghajlik valamelyik irányba, ezért a jármű húz az egyik oldalra, és ha magára hagyják, körbe-körbe vitorlázna. *A hajó minden kör végén 60 fokot fordul jobbra (vagy balra) anélkül, hogy ez külön Akcióba kerülne. Az irányt a hajó megalkotásakor szükséges meghatározni.*

Kísértetjárta*

A hajón valamiféle barátságtalan lény lakozik, és időről időre különös dolgok történnek a fedélzeten, máskor pedig mintha a hajó önálló akarattal bírna. *A Mesélőnek két Szerepkockát kell elköltenie, ám utána egy Körig ő határozza meg a hajó akcióit. Erre Jelenetenként egyszer van lehetősége. Emellett a hajón rendszeresen különös dolgok történnek.*

Súlyos hajótest

A hajó váza súlyos, ezért a hozzá hasonló méretű vízi járműveknél mélyebb a merülése, és sekély vízben nem lehet vele hajózni. *A hajó Törzsének értéke eggyel megnő.*



Példahajók

10 pontos hajók Hadifregatt

Termet 2, Fürgeség 3, Elszántság 2, Lelemény 2, Kisugárzás 2

Átalakítások: vágósarkantyú (1)

Hibák: Keskeny kormánylapát (2)

Törzs: 2

Legénység: 3

Raktér: 2

Hírnév: 0

Kalóz szlup

Termet: 4, Fürgeség: 2, Elszántság: 2, Lelemény: 2, Kisugárzás: 2

Átalakítások: állig felfegyverezve (2)

Hibák: élősdiék (3)

Törzs: 2

Legénység: 2

Raktér: 2

Hírnév: 0

Kereskedelmi snow

Termet 1, Lelemény 2, Elszántság 2, Lelemény 4, Kisugárzás 2

Átalakítások: széles kormánylapát (2)

Hibák: alig felfegyverezve (2)

Törzs: 2

Legénység: 2

Raktér: 2

Hírnév: 0

A Társaság Brigantinja

Termet: 1, Fürgeség: 1, Elszántság: 2, Lelemény: 3, Kisugárzás: 3

Átalakítások: nagyobb raktér (4)

Hibák: elégedetlen legénység (4)

Törzs: 2

Legénység: 1

Raktér: 3

Hírnév: 0



15 pontos hajók

Csempészfleute

Termet 2, Fürgeség 3, Elszántság 4, Lelemény 4, Kisugárzás 4

Átalakítások: rejtett rekeszek (3)

Hibák: kísértetjárta (5)

Törzs: 4

Legénység: 3

Raktér: 4 (ebből 1 rejtett)

Hírnév: 0

Hadibark

Termet 2, Fürgeség 3, Elszántság 3, Lelemény 3, Kisugárzás 3

Átalakítások: csáklázókülönítmény (5)

Hibák: kedvezőtlen elosztású raktér

Törzs: 3

Legénység: 3

Raktér: 2

Hírnév: 0

Kalóz szkúner

Termet 5, Fürgeség 4, Elszántság 3, Lelemény 3, Kisugárzás 3

Átalakítások: állig felfegyverezve (2)

Hibák: elégedetlen legénység (4)

Törzs: 3

Legénység: 4

Raktér: 3

Hírnév: 0

Kereskedelmi pinasse

Termet 2, Fürgeség 3, Elszántság 4, Lelemény 4, Kisugárzás 4

Átalakítások: Szerencsés (3)

Hibák: Súlyos hajótest (5)

Törzs: 5

Legénység: 3

Raktér: 4

Hírnév: 0

20 pontos hajók

Hadigaleassz

Termet 5, Fürgeség 3, Elszántság 3, Lelemény 4, Kisugárzás 4

Átalakítások: könnyített hajótest (5)

Hibák: kedvezőtlen elosztású raktér (4)

Törzs: 2

Legénység: 3

Raktér: 2

Hírnév: 0

Hadigaleon

Termet 4, Fürgeség 4, Elszántság 6, Lelemény 4, Kisugárzás 4

Átalakítások: megerősített palánkozat (2)

Hibák: Szerencsétlen (3)

Törzs: 6

Legénység: 4

Raktér: 6

Hírnév: 0

Kalóz barkentin

Termet 4, Fürgeség 4, Elszántság 4, Lelemény 4, Kisugárzás 4

Átalakítások: jó kapitány (4)

Hibák: elégedetlen legénység (4)

Törzs: 4

Legénység: 4

Raktér: 4

Hírnév: 0

