

Revans

A XXVI. Kalandorkrónikák találkozó és verseny kalandmodulja 5-7. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: Afrad és MagicHorse

HELYSZÍN: Godorai tenger, Nyugati óceán

IDŐPONT: P.sz. 3723., Uwel terce – a második „Csontok” hava



Bevezető

Kedves olvasó, az alábbiakban a Krónikák csapatának kalandmodulját ismerheted meg, mely az oldal alkotói által vezetett ynevi történelmet göngyölti tovább. A cél egy nyomozós kaland, amit azért a kockacsörgetés, illetve a szerepek kiélése végett megtűzdeltünk pár opcionális szállal a köztes történések fejezetben. Ezekre azért volt szükség, mert egy kutakodással teli nap nem feltétlen izgalmas azon csapatok számára, akik mondjuk harcra, akcióra készültek.

A modult korunk lehetőségeinek megfelelően, elektronikusan könnyen kezelhetőre igyekeztem formálni, azaz belső linkeket, ugrási lehetőségeket tartalmaz. Valamint minden lap alján, a jobb oldali sarokban van egy link, ami az interaktív tartalomjegyzékre mutat a gyorsabb navigáció érdekében.

Ami pedig az ütemezést illeti, kérlek tartsd szem előtt az egy napos rendezvényen, hogy korlátozott a játékidő. Az első napokat érdemes kicsit felületesebben, gyorsan kezelni, hogy eljussanak a játékosok a cselekmény beindulásáig.

Amennyiben viszont ezzel a modullal már nem a rendezvény keretén belül ismerkedsz és időkorlát nélkül mesélnéd le, úgy bátorítunk, hogy élj a hajó méretei adta szabadságfaktorial, valamint a karaktereket, NJK-kat is nyugodtan színesítsd! Elfér hatalmi rivalizálás a tisztai karon belül, intrikus szálak és státusz versengés a támogató nemesi és nemtelen családok között, de akár még egyházi hierarchia kakaskodás is. Nem volt célunk egy ekkora hajót maradéktalanul és minden részletre kiterjedően kidolgozni, ahogy nem volt cél szájbarágós mélységet adni minden karakternek sem. Hely lenne rá, de a rendezvény keretein belül idő biztosan nem. Maga a modul így is tekintélyes oldalszámmal büszkélkedhet, ami nem minden esetben előny egy rendezvényen, bármennyire is tetszetős esetleg Ynev rajongó olvasóközönsége számára.

Itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy megköszönjük a támogatást Amundnak és mindazon Kalandmestereknek, akik az első verzió kiküldése után észrevételeikkel, meglátásaikkal hozzájárultak a modul végleges egységéhez.

Afrad és MagicHorse

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	3
Első hangulatkeltő	4
Második hangulatkeltő	5
Harmadik hangulatkeltő	6
Háttér	8
Események vázlatosan	9
Beszállás!	11
Bemesélés	11
Feljutni a fedélzetre	11
Kihajózás	12
Az első áldozat	13
Valami nem stimmel	13
Valami nagyon nem stimmel	13
A helyszín	13
A második áldozat	15
A helyszín	15
Valami van odalenn	16
A harmadik áldozat	17
Az IKSz ügynöke	18
Van még valaki?	19
Köztes történések	20
Epilógus	21
NJK-k	22
Főbb NJK-k a kalandban	22
Egyéb nemesi családok	24
Éjféli ginsour	25
Kisebb egyéb NJK-k röviden	25
Ha kell még pár név...	28
A Selmo	29
Harc szabályok és mágikus védművek	30
Alaprajzok	31
Áttekintő	31
Főfedélzet és felépítmények	35
Hadi fedélzetek	37
Alsóbb, köztes szintek	38
Vízvonal környéki és az alatti szintek	42

Első hangulatkeltő

Négy emeletnyi, stukkókkal és apró domborművekkel gazdagon borított márvány falazat, rézzel borított, aranyló tető. Az épp csak egy hintóra elég előkertet és kocsifelhajtót míves, kovácsoltvas kerítés határolja el az utca forgatagától. Lehet egy nemesi kúria, vagy csak egy felvágós, gazdag kereskedő palotácskája a Shíren negyed délkeleti csücskében, a hadikikötő fölött. Külső szemlélő számára oly' mindegy. Ha túl sokat mereszti a szemét, még a végén kiderül, hogy ez is valami hatalmi játékoshoz, alvilági szervezethez tartozik és kellemetlen kérdéseket tehetnek fel neki az árnyakból leselkedő őrszemek, így az utca átlag embere nem sok figyelmet szentel neki.

A legfelső erkélyen álló alaknak ez így megfelel. Bár nem idevalósi, szegről-végről azért van köze a vérvonalhoz, a tulajdonosokhoz, akik vendégül látják. Bal keze ujjai között gondosan csiszolt kristály pohár, benne hazai bor a roppant kontinens átellenes partjáról. Elgondolkodva nézte alant a hadikikötőben tornyosuló monstrumot, a Selmot. A pyarr flotta vadonatúj büszkesége. Szinte már nem is egy úszó erőd, hanem egy egész fellegvár! Már a főárbócinak alsó építményei kőből épített tornyokat megszégyenítő méretekkel büszkélkedhetnek. A katonák és a kiszolgáló személyzet tömege, amit elnyelni képes a próféta osztályú katedrális hajó, az elképesztő. Bár a déli sztyeppék jelenleg nem engedik meg, hogy az első útra, az erődemonstrációra, teljes egészében belakják ezt a vízi várost.

Eszébe jut a tegnap esti kis összejövetel, amolyan búcsúztató. A nemesi közönség számára tartották, akik jutalmul utazhatnak a Selmoval. Mondván kiérdemelték támogatásukkal, hogy ott lehessenek az elsők között. Sokan voltak, sok-sok család, akik vagyonokkal támogatták a déli eszméket és a panteonuk felsőbbrendűségét hirdető, úszó templomegyüttes felépítését. Zene és mulatság. Bár népes zenekar volt jelen Erion nevesebb művészeiből, most különösen az egyik rangosabb vendég, egy bárd érzelemmel teli hegedű szólója cseng vissza fülében. Észre sem veszi, de öntudatlan elkezdni nemesi pecsétgyűrűjével a felidézett ritmusra kocogtatni a borospohár peremét. És közben mosolyog. Mosolya nem az a meleg mosoly, inkább az elégedett cselszövőé, akinek mesterkedései hamarosan célhoz érnek.

- Jó szelet! - emelte kurta tósztra poharát a Selmo felé, amibe a kifutás előtti este is folyamatosan hordták be az ellátmányt.

Második hangulatkeltő

- Nézd, hogy pöffeszkednek! - köpte a szavakat a nagydarab, vörös hajú, ránézésre dokkmunkás egy nem messze elhaladó kompánia láttán.

- Hagyd már Bran! Engedd el! -csitította egy másik, valamivel nyurgább, inasabb társa.

A két jómadár munkásruhában készül nyolcad magával betérni a Matrózok Örömébe, hogy még az indulás előtti este kicsit kiélvezzék azon szolgáltatásokat, amiket - bármekkora is legyen az új hajó - valószínűleg nem lesz lehetőségük ott elérni. Ugyan bizonyosan lesz pár hordó ital is, amit mértékkel lehet kóstolgatni, de lesz ott tiszt is, hogy beugasson majd neki, ha úgy gondolja túl sokat isznak. Van állítólag Ellana szentély is azon a hatalmas, istenek verte bárkán, de oda az egyszerű munkás még Erionban is ritkán teszi be a lábát. Maradnak hát a kuplerájoknál és az utca széli kínálatnál. Talán lehet majd egy-két jót bunyózni, feszültséglevezetésként, de akkor meg mindig jönnek a katonák a fegyvermániájukkal...

- Nem hagyom baszod! Én megdolgoztam, hogy ott lehessenek a Selmon! Onnantól kezdve, hogy behajózott két éve, hogy a mindennel felcuccoljuk, katapulttal, flancos nemesi bútorokkal, minden lópikulával, güriztem szinte minden áldott nap. Ezek meg? Itt pöffeszkednek, mintha övék lenne a világ. Szórják a pénzüket, amit ki tudja milyen sírból csórtak vagy valami drágalátos, betoaji nemes a zsebükbe tömött piszlicsáré kíséretésért! Majd egyszer csak jön valamelyik ezüstkanállal a szájában született és az mondja, „Jaj! Kalandozók kellene, különben elvesztünk! Jaj!”... - imitálja vékony hangon, grimaszolva.

Pár helyeslő morgás, bólogatás megy végig a társaságon a hangadó szavaira. Egytől-egyig olyanok, akik jogosnak érezték, hogy ez az út - jól fizető, nyugisnak ígérkező - az amiért ők az elmúlt hónapokban, vagy társuk esetében az elmúlt években dolgoztak. Igaz, félelmetesnek tűnik elsősre, hogy kihajóznak a nyílt Nyugati-óceánra, megkerülik a rettegett Kránt és levitorláznak egészen Elfendelig, a Kereskedő Városba, de ha jobban belegondolnak, a tenger felől ténylegesen szinte sosem jön semmi, legfeljebb tengerészek lódításaival megtűzdelt mesék. Krán már rég nem hallatott magáról, a kifelé küldhető emberei, lényei nagyrésztét felőrölte a Manifesztációs háború. Ellenben itt, a szárazon mindenki a déli nomádokkal riogat. Hogy nem lehet az egyesült hordát megállítani! Szóval akkor már inkább a fizetett tengeri szabadság.

- Amúgy se tudom mire olyan rátartiak. Én is tudok ám fegyvert forgatni! Öt évet húztam le az erioni városi gárdánál! Nem egy ilyen paprikajancsit csomagoltam már össze a dokkokban.

Ismét bólogatás és elégedett mordulások sora.

- Na majd én megmutatom, hogy ilyen puhányok nem tespedhetnek ingyen felénk. - Mondandója közben legurított még egy pohár rumot. - Csak kerüljenek a kezeim közé, betöröm egy-két bálgúnár orrát, csak hogy tudják hol a helyük a ranglétrán! Brannal nem fognak szarakodni holmi életművészek és szemfényvesztők!

Harmadik hangulatkeltő

Első gondolata a vödör keresése volt. Nem is annyira a hajó alig észrevehető mozgása miatt, inkább az előző esti feszültségoldó ivászat okán. Azok a nyamvadt tengerészek meg a rumjuk... Biztosan valami disznóságot is belekevertek. A gondolat elég a tizedes számára, hogy tudja mi is járt az előbb a fejében, és azzal a lendülettel fordul is a függőágyából, hogy gyorsan megtalálja a hön áhított tárolóedényt. Nincs idő mérlegelni, hogy gondos társai készítették oda neki vagy valakinek már kellett, mert jön, aminek jönnie kell. A toccsanás hangja alapján már nem volt üres.

A talpas katona megtörlí száját tenyerével, majd félkómásan simítja is már bele nadrágjába. Félúton megáll a keze, ránt egyet a vállán és folytatja. Most már úgyis mindegy. Szétnéz a körleten és konstatálja, hogy még mindenki alszik rajta kívül. Az egész osztaga, meg a tizenkettesek is. Félhomály uralkodik az óriási bárka gyomrában, bár a kevéske fény már több, mint amit a számtalan fénykő áraszt minden sarokban. Gilron és Adron papjai kitettek magukért, mikor az úszó katedrálist elkezdték összekalapálni valami sziget mellett. Persze utána visszatértek a nagyrészt kész Selmoval Erionba, hogy ott kapja meg mágikus védműveit, szenteljék fel templomait és pakolják rá a fegyverzetet, bútorzatot, de például a cseles vájatokat, csatornákat, amiken át a fény leszűrődhet a köztes fedélzetek belsejébe, azokat a falakba, a szerkezetbe foglalták.

És ha már fény! Tizedes barátunk örömmel konstatálja, hogy ez azt is jelenti, hogy végre kiérhettek abból a fránya ködből. Hálát mormol Antohnak és elindul fentebb, hogy ez kicsit felfrissülhessen a napon. A tegnapi majd egész napos köd elég hervasztó volt, azért is kezdtek el inni a cimborákkal. Persze jöttek az épp nem beosztott matrózok is, meg a hülye történeteik a gyilkos ködökről, babonákról, tengeri szörnyekről. Volt, aki bevette a talpasok közül, volt aki nem, de a sok szószátyárkodásra csak még jobban megszomjaztak. Amúgy meg nem sok dolguk volt az úton eddig, és nem is számítottak semmire. Néha gyakorlatoztak a fedélzeten, néha a fedélközben, a hadifedélzetek egyikén. Bár az ő osztaga inkább partraszálló egység, sem mint tengeri haderő. Jobban félték az unalomtól, mint holmi mitikus óriás csápos lényektől. Bár amekkora ez a hajó, akár háború is dúlhatott volna a túlvégén, a fedélzeten, a ködben, illetve vaskos falak és gerendák által elválasztva lent, akkor sem vettek volna észre semmit. Riadó mindenestre nem harsant odafönt. A fényes ónnal futtatott falú csövek a napvilág mellett a kürtszót is remekül lehozták volna.

Ahogy halad felfelé, szárazföldi katona létére kénytelen elismerően hümmögni néha, ahogy áthalad egy-egy vaskosabb támfalon. A gerendák vastagsága, a precizitás, amiből ezt a különösen sötét tölgyet megdolgozták... Helyenként az az érzése, hogy ez a hajó szó szerint bármit kibír. Nincs az a bestiája vagy hadereje Kránnak, ami kikezdhetné. Lentebb még nem igazán járt, de a felső három hadifedélzet nagyon masszív. Nem magas, azt mondják pont azért, hogy erősebb lehessen, de a fő csatározást nem is itt tervezik. Illetve, ha mégis, akkor egy pajzsos, lándzsás osztag szinte megkerülhetetlen falat tud képezni ezeken a fedélzeteken. Az alsó hadifedélzet szélét a lecsukott palánkok mögött, egymástól tisztas távolban elhelyezkedő naftavetők sora uralja. Mindegyik körül, mint valami díszes küszöb, fémveretes sáv húzódik, amibe a magiszterek rúnákat marattak savval, megszínezve a fémet. Állítólag ezek védik a hajót és teszik egyúttal lehetővé a fegyverek begyújtását. Máskülönben a védművek elfojtanák a kitörő lángokat.

Kissé meggyötörten halad tovább a tizedes, immár a középső hadifedélzeten. Szintén alacsony, masszív. Termetesebb ember a gerendák alatt épp csak ki tudja húzni magát, közöttük már nyújtózhat is egyet, ha akar. Szemügyre veszi az itteni díszsort is, ballisták sorakoznak katonás rendben. Érteni véli a koncepciót: magasabbról messzebbre. És ezekhez még csak védőrúnák sem kellene. Az egyik mögül mintha motozást hallana, de ahogy odanéz, csak egy riadtan eliszkoló macskát lát. Fura kis dögök. Reméli, hogy nem egy egértől rezelt így be, amik ellen a fedélzetre hozták őket. Elmosolyodik és tovább megy a következő lépcső irányába. Már nincs sok hátra és végre friss levegőt és hajnali napfényt érezhet a bőrén. A felszín előtti hadifedélzeten már tényleg csak áthalad, hogy mielőbb felérjen. És igen! Végre ott az aranyló, emelkedő Nap, balra mögöttük. Hiányzott már neki.

Pár mély lélegzet és egy egészséges nyújtózkodás után nekiindul sétálgatni az óriási fedélzeten. Nagyobb részt fölfelé bámészkodik, a főárbócok tornyaira, néha hátra a felsőfedélzet irányába. Mintha nem is egy hajón lenne, hanem valami kisebb hercegség palotanegyede alatt. Tornyocskák, templom süvegek egymás mellett, előbbieken nem ritkán nemesi házak zászlói. Talán így egyszerűbb megkülönböztetni őket az ájtatosoktól, gondolja. Ahogy halad előre, pár kiáltásra lesz figyelmes. Elnézegeti azt a néhány, szerinte örült, de legalább is bátor matrózt, akik nagyjából tíz emelet magasban sétálgatnak a főárbócok keresztjein. Ugyan sok a mágia és masinéria, de a hatalmas, sok tíz mázsás vitorlák mozgatásához azért nem árt a felügyelet. Most, hogy felszállt a köd, kicsit éledezik a szél, és már látják mi van előttük, a kapitány kiadhatta a parancsot, hogy ne csak komótosan sodródjanak, hanem haladjanak is. Szorgos hangyák odafönn a távolban, de baromi rossz lehet onnan lenézni. Ő biztosan nem tudná megszokni.

Túl a második tornyon ott az alakuló tér. Tegnapelőtt ő is ott izzadt teljes felszerelésben, de nem panaszkodik, ő állt katonának. És inkább itt készül, egy legyőzhetetlen erődben, mint hogy holmi kacskalábú sztyeppeki kutyákat kelljen kergetnie délen. Persze, felesküdt ő Pyarron védelmére, de szívesebben teszi ezt hazai terepen, mint kivonulva más, szövetséges városállamok alá védőnek a tengernyi törzs ellen. Sok lúd disznót győz. De azok a ludak ide nem úsznak be, az biztos – somolygott magában. Jó ez így neki.

Felbaktat kényelmesen az első erődhöz vezető lépcsősorok egyikén. Közben biccent pár tengerésznek, az egyikük még ismerős is. Kicsit ravaszka a szája szeglete. Igen, biztosan ő volt az egyik, aki kínálgatta a rumot! Minden bizonnyal rakott bele valami vackot, amitől ilyen cefetül érzi magát. Persze csak babonából, mint mondjuk egy kis hajópalánkról kapart alga, vagy Darton sötét humorára: ki tudja mi. Minden kitelik a sós vízi fattyaktól. Mosolyog maga is a gondolattól, és csóválja a fejét. Lassacskán elér az orrfelépítményhez. Itt egy szűkebb lépcsőn lejjebb kanyarog, az orrárbóc alatt ott a vékony járda a korláttal. Ugyan van a Selmon csatorna rendszer, de a szokás nagy úr. A sok matróznak megcsinálták a hagyományos, hajóornál található, korlát kiülései lehetőséget is, ha könnyíteni akar magán az ember. Csak itt lentebb kellett kiépíteni az egészet, hogy az orron megtörő hullámtaréj itt is le tudja mosni onnan a cuccot. A gatyamadzag megoldva, kiáll a korláthoz könnyíteni magán, miközben előtte az óceán. Csodálatos! Kis sárga patak a végtelen vizekben, ő is hozzáadja a magáét. Egész jó kedve kezd lenni a tizedesnek. Végez, lenéz, elteszi amit el kell, de miközben kötözgeti a zsinórt, a szeme sarkából mintha elkapott volna valamit. Fejbillentve kicsi kihajol a korlát fölött, hogy a hajóorr íves falának takarásából jobban rálásson a felhúzott, szekér méretű vashorgonyra. És amit látni vél ott, attól kifut a szín az arcából. Hatására valami ismét megindul lentről, úgy tűnik a rum még nem pucolt ki mindent a gyomrából.

Háttér

Kalandunk a négy évvel korábbi események folyománya, azaz a [Hieda összeesküvés](#)ben leírt történések okozata. A hosszú esztendőök alatt, bár azt továbbra sem hirdeti Pyarron, hogy honnan is szerzi az új flotta építéséhez ezt a rendkívül ritka és legalább annyira értékes alapanyagot, maguknak a hajóknak az épülése, a Koshana szigetén létesült hadikikötő (Pazberu szigetek, Godorai tenger) és az erioni dokkokból hamarosan kifutó monstrumok senki figyelmét nem kerülhetik el, aki kicsit is kíváncsi szemmel követi Ynev politikáját, hatalmi játszmáit. Márpedig van olyan, akinek aránylag keveset kellett tanakodnia, hogy merre induljon el a titokzatos erdő felé. Jobban mondva inkább azzal van tisztában, hogy honnan nem veszi a déli hatalmi központ a fákat, a korábbi beszerzési források helyett, melyeknek már elszenesedett maradványait elkezdte visszafoglalni a természet.

P.sz. 3719-ben Szkara Morganios hercegekaptány több megbízható csapatot is felfogadott a déli konkurens hieda-fa termelők ültetvényeinek megsemmisítésére, ezzel biztosítva maga számára a közel monopol helyzetet. Az egyik legnagyobb ilyen ültetvény az Ameredi ház tulajdona volt. A shadleki nemesi família már generációk óta őrizte a hieda ligetek titkát és éltek meg belőle busásan. A hercegekaptány által felbérelt, Csapások nevű zsoldos kompánia azonban felgyújtotta a család fő bevételi forrását, miközben pedig a környéken szaglászott az Inkvizítorok Szövetségének (IKSz) renegát tűzvarázslókból álló brigádja, a Parázs osztag és egy csapat kalandozó is. A ház feje is életét vesztette a kalandozók ámokfutásának köszönhetően, miközben azok megpróbálták kiszabadítani a Szövetség ügynökét. Öccse, Ignáció Ameredi, keserves igyekezettel tartotta össze a családot, majd miután biztosította a dinasztia fennmaradását – ha kevesebb birtokkal is – nekiállt, hogy felkutassa a felelősöket.

Két év távlatából Ignáció nem tudta minden darabját hibátlanul helyreállítani a kirakósnek, így a pyarroni titkosszolgálatot okolja, mivel a renegát tűzvarázslókat is tartalmazó Parázs osztag hozzájuk köthető. Nem teljesen hibás a logika, hiszen a rivális, új-godoni flotta utánpótlásának is komoly csapás volt a délvidéki erdők felégetése. Következő lépés a bosszú megtervezése és leszervezése. Ehhez régóta nem piszkált, távoli rokoni kapcsolatokat is újra felmelegített, s a korábbi Gorvikhoz tartozó Abrado tartományból egy sötét bárd válaszolt a vér kötelékének hívására. Ő lesz az Ameredi család hidegen tálalt bosszújának végrehajtója.

Három ekkora, új hajót felépíteni, ráadásul hieda-fából, aminek árát még Morganios is felverte mesterkedéseivel, még Pyarronnak és szövetségeseinek is komoly kihívás főként, hogy [eltűnt a Dúlás elől elmenekített kincs is](#), miközben egy Új-Pyarront is fel kellett építeni a semmiből. Ezért az eszmékhez hű, tehetős nemesi családok, illetve gazdag szervezetek, kereskedő dinasztiák bevonásával, a szponzorálás eszközével élt az admirális. A családok közül pedig az igazán nagyok és befolyásosak fűrdni akarnak a dicsőség fényében. Az első, alapvetően tét nélkülinek gondolt úton több báró és gróf is jelen kíván lenni, hozzátartozóival egyetemben. Az egyik ilyen család soraiba furakodott be történetünk főszereplője is, méghozzá egy igen ifjú és naiv leány jegyeseként. Célja nem más, mint bosszúálló kísértetként a hieda kereskedelemben és a vélt pyarroni összeesküvésben érintettek megölése, további információ szerzés, valamint a flotta büszkeségének, a Selmonak szabotálása, meggyengítése. Utóbbi érdekében a hajó mélyén szabadjára enged egy a fedélzetre csempészett ginsourt, hogy az szorgalmasan lakmározzon a zászlóshajót óvó számtalan jelmágikus rajzolatból.

Mivel lehet szerepe, ezért a mesélő tudakolja ki, hogy a karakterek milyen modulokat játszottak korábban (vagy miket választottak ki karakteralkotáskor). Ha a Hieda összeesküvés köztük van, az a „Van még valaki?” fejezetben lehet érdekes.

Események vázlatosan

A Selmo nyíltan demonstrációs útra készül Krán körül, egészen Elfendelig. Ez a biztonság és az óriási hajó merülése miatt, valamint meg mert a Krán közeli, parti vizek nincsenek pontosan feltérképezve, egy tisztességes kerülővel történik. A teljes tervezett útvonal cirka 5800 ynevi mérföld, a hajómonstrum pedig 20-25 csomós sebességgel (= földi km/h) tud ideális körülmények között haladni. Ha útjuk optimálisan alakul, akkor 12 nap alatt célba érnek. Szeszélyes időjárást nem terveztünk külön a kalandba, de nem kizárt.

A nem nyilvános cél, hogy H'Lagoont eljuttassák Yllinorba. A térkapuhálózatot tavaly lezárták biztonsági okokból, a sztyeppék pedig veszélyesek. A másik nem ismert cél, hogy az elfekkel tárgyaljanak esetleg ismert sárkánytojásokról, hogy a Koshana szigetén fellelt keltetőt használni lehessen.

Az első napokon hagyd a karaktereket ismerkedni a hajóval és útitársaikkal. A hajó nagyrészt szabadon bejárhatják, ha nem is mindent. Azért vannak privát lakosztályok, kincstár, rúnaterem, ahova nem automatikus a bejutás. **Mivel a napot a JK-k szabadon töltik, hogy a modul egy rendezvény nap alatt lejátszható legyen, az első napokat a fontosabb történésekig neked, a mesélőnek kell pörgetni!** Ne légy fukar a játékbeli idővel. Ha valakivel nekiállnak mélyebben beszélgetni, pörögjön a képzeletbeli óra!

A második napon az Adron pap már érzi, hogy valami nem stimmel a hajóval. Mintha kevesebbet kötne le a manahálóból. Opcionálisan felfedezhető a ginsour tevékenysége odalent, bár itt még inkább csak valami nem stimmel, nincs sürgető ok a kutakodásra.

A harmadik napon felfedezik az első halottat. A vezetés egyelőre tagad és titkol mivel nem akar feszült hangulatot a hajón, de H'Lagoont értesítik. A harmadik éjszakán eltűnik az IKSz embere, de ez keveseknek tűnik fel.

A negyedik napon meghal a térmágus. Hamis nyomokkal az orwellánus szentély irányába tereli a gyanút a gyilkos.

Az ötödik napon leszáll a köd, a hajó lassításra kényszerül az ismeretlen, nyílt óceánon. Éjjel felcsempészi a meggyilkolt ügynök maradványait a bárd és ledobja úgy, hogy az egyik horgonyra felakadjon. Már a pánikkeltés és a káosz a célja.

Hatodik napon felszáll a köd, megtalálják a megkínzott hullát. Már mindenki erről beszél. Ha van a játékos karakterek között olyan, aki célpontja lehet a megfelelő fejezetben leírtak szerint, megpróbál a közelükbe férközni és végezni vele, utána pedig elmenekülni a hajóról.



Nyomok, amikkel találkozhatnak a JK-k. Az elsők még csak arra igyekeznek rávezetni őket, hogy olyasvalakivel van dolguk, aki tudja változtatni a kinézetét. Indulhat a találgatás és gyanakvás. A továbbiak már vezethetnek Ivera irányába:

- „Fura volt az ismerősöm, mintha nem ismert volna fel.” Valaki találkozott a bárdal, miközben épp másnak látszott, de ő nem foglalkozott az elméletileg ismerőssel, hanem ment a dolgára mihamarabb. Azon körökben vedd fel, ahol a JK-k mozognak. Nemes/matróz/katona/stb.
- “Az egyik ismerősömnek teljesen megváltozott a hangja és a viselkedése.”
- Egy szemtanú látott bemenni valakit egy helyiségbe, de más valaki jött ki onnan, miközben bent nem maradt senki. Megint csak olyan hozza fel, aki körül a JK-k kapcsolódnak a fedélzeten élőkhöz.
- Ártatlan a vádlott, azaz a hamis elkövető, akinek kiadta magát a bárd. Emberismeret, mágia, Kyel pap, mind igazolhatja, hogy igazat mond és nem ő volt. Lehet véletlenszerű ember is, de a beszállás függvényében egy JK is a vádlott.
- Sonja del Dives, a menyasszony panaszkodik, hogy a vőlegény sokat van távol.
- Flora Rein, a társalkodónő, aki gyanakszik, hogy Ivera valami rosszban sántikál, ha van nő a kalandozók között, akár meg is gyanúsítja, hogy biztos vele volt.
- Hamis lábnyomok. Nem passzolnak a nyomok a személyleíráshoz/képhez. A gyilkos lisztbe vagy más anyagba lépett odalent, de észrevette és direkt az általa már felfedezett orwellánus rejtek felé vezeti a nyomokat. Ott lehet egy kis harc. Ők készültek a lebukás esélyére.
- Megtalálhatják a ginsourt és kommunikálhatnak vele. Átlagos intelligenciájú lény, ő fel tudja ismerni azt, aki a hajóra hozta, illetve tud személyleírást adni és tudja, hogy a legfelső, hátsó szintről indult.
- A horgonyra akasztott áldozat kifaggatása akár Eggyéválással vagy Búcsúpillantással (a bárd nem ismeri a papi mágiát), akár a lélek megidézésével vagy egyéb mágikus módon.
- Ha nagyon elakadtak a játékosok, vagy kifejezetten rossz irányban tapogatóznak, akkor a -8. szinten összeakadhatnak Iverával, amint kijön az egyik fűszeres raktárból. Akár még tüsszőghet is a levegőbe került borstól.

Beszállás!

Bemesélés

Mivel ez elsősorban rendezvény modul, a kiírásban kértük, hogy lehetőleg pyarroni kötődésű csapatok jelentkezzenek, akiket majd az Ezüst Rend Falka fog megbízni. Bár székhelyük Új-Pyarronban van, maga a felbérlet történhet éppenséggel akár Erionban is, hiszen hol máshol lelhetne gyorsan kalandozókra a nyájas megbízó. Jutalmuk pénz (20 arany/fő) és a lehetőség, hogy részesülhessenek a pyar flotta új zászlóshajójának első, dicsőséges útjából.

Le is játszhatjátok, amint egy jómódú fogadó csendesebb zugába invitálva H'Lagoon, a falka vezetője megbízza a karaktereket, hogy kísérik el a Selmo első útján. Saját szokásos testőrei (Horog, Háló, Szigony és Golyó) most más feladatot kaptak, valamint amúgy is diszkréten szeretne utazni, kísérői hírneve pedig erre nem a legjobb garancia. Nem is annyira testőrségnek szánja őket, inkább csak arra az eshetőségre, ha szüksége lenne rájuk. Ha nagyon feszegetik, akkor megérzésre hivatkozhat, netán arra, hogy partraszálláskor szüksége lehet társaságra, mivel ő előbb tervez kiszállni, mint sem mikor a hajó eléri kikiáltott célállomását, az elfek Kereskedő Városát, Ninheont. Arról viszont, hogy hova is készülne a kíséretükkel, hol fog partot érni, egyelőre nem akar szót ejteni. A megbízást délelőtt kapják meg, a hajó a másnap reggeli dagálllyal fog kifutni. A kijelölt lakrészüik is addigra lesz kész, így kora reggel szállhatnak fel. Ha készülődni akarnak, van még egy napjuk. Ha nagyon alkudoznak, kaphatnak fejenként 5 aranyat előre, de nem többet.

Itt kicsit hagyhatod a játékosokat a városban készülődni, ha van rá igény, de nem célszerű elhúzni az időt másnap reggelig. Ha valaki hátasállatot szeretne hozni H'Lagoon elintézi, hogy reggel berakodják a fedélközbe szegény állatot. Majd bedaruzzák. A beszálláshoz kapnak fejenként menlevelet, az Ezüst Rend Falka pecsétjével az alján.

Feljutni a fedélzetre

A történet fő attrakcióját, a próféta osztályú [Selmo leírását](#) a kaland vége felé találod, benne a fedélzetre vonatkozó szabályokkal. A hadikikötő külső peremén áll, mivel nem fér be a belső területére. Így a déli kikötő nagyobb részét lefoglalja óriási termetével. Már előző este is megnézhetik maguknak a karakterek, ha akarják, de akkor még nem fogják felengedni őket a fedélzetre. Tudnak az érkezésükről, de a szállásuk még nincs készen és csak útban lennének a berakodáshoz, illetve a katonaság bevezénylése közben.

Reggel viszont már elvileg semmi akadály, hogy felmenjenek a fedélzetre. Elvileg. Ugyanakkor a kőmólón, ahogy a még mindig rakodásra váró ládák és összehálózott hordók, emberek között igyekeznek a JK-k a hajó felé, nem sokkal a legközelebbi, széles palló előtt összefutnak [Brannal és cimboráival](#), akit a második hangulatkeltőből lehet megismerni. Heted magával már túl vannak a munka javán, csak a behívást várják. Igazi helyi menő csávóként támaszkodik egy lánánál, és ahogy meglátja a kalandozókat, elkezd megjegyzéseket tenni, pofákat vágni, majd kihúzza magát, és beáll az útba. Kötekedő és trágár alak. Enyhén még látszik rajta az előző este ivászata, hiába öltözött már át matrózhuzába, ami tiszta. Kifinomult szaglásúak azért érezhetik rajta a reggeli felest is.

Mivel egy korábbi mátkáját egy kalandor szépfiú csábította el mellőle, hajlamos a legjóképűbb JK-t kipécézni magának (bárdok „előnyben”), de igazából abba is simán beleköt, aki csak megpróbál mégis átmenni mellette a fedélzet irányába. Akár lökdösődik is és azzal fenyegetőzik, hogy beveri az illető orrát. Azt akarja, hogy adják meg neki a tiszteletet. Nem tetszik neki, hogy itt pöffeszkednek.

Ha megszegyenítik a haverjai előtt, akkor már csak sértett egóból is támadni fog. Ha a karakterek már messziről veszélyes, csupa harcos brigád benyomását keltik, akkor eleve úgy intézd, hogy van a ládákön a keze ügyében vaskos hajókötél darab.

A jelenetnek két célja van. Lehet játék eleji, bemelegítő konfliktus belőle, kis kockacsörgetéssel. Valamint a játékosok megoldása meg fogja határozni a legénység, a katonák és később a gyilkos

hozzájuk viszonyulását. Ha megalázzák, vagy súlyosan megsebesítik Brant, netán valamely cimboráját, akik amúgy tényleges bunyó esetén nem restek segíteni neki, akkor az elég negatívan befolyásolja az út során a reputációjukat. Egy erőszakosabb karakter képét gyilkosságai során még a bárd is felöltheti, csak hogy gyanúba keverje a JK-t. Ha képesek odafigyelve megleckéztetni őt,



mondjuk párbajban valaki lejátsza vele és figyel rá, hogy nem okoz komoly sérülést, vagy megoldják valahogy erőszak nélkül, akkor annak pozitívabb kicsengése lesz a fedélzeten. Egyesek még kárörvendően el is könyvelik, hogy végre valaki megleckéztette ezt a tulkot.

Azt azért tedd tisztává a karakterek számára, hogy a hangoskodásra már az elejétől kezdve többen felfigyelnek és a főfedélzet magasából is sokan nézik a fejleményeket!

Kihajózás

A fedélzetre érve egy altiszt elvezeti őket a hátsó erődítménybe. Ez a főfedélzet mögötti, két szintes felépítmény. Itt, az első emeleten fognak egy lakosztályt kapni, ami belül tovább van tagolva. Összesen egy nappali, erkély és három kabin van, amiből egy deklaráltan H'Lagooné, amit alapvetően zárva is tart majd. A többin kell osztozniuk a kalandozóknak. Lehet szűkös, de a szponzorok mellett nekik csak ez jut. Ez amúgy is elsősorban egy hadihajó, nem egy luxus cirkáló. Az első emeleten a másik lakosztályt egy gazdag kereskedő családja fogja elfoglalni, az emeleti lakosztályokat pedig a nemesi szponzorok famíliái. A lakosztályokban nem szimpla függőágyak vannak, hanem kötelekre rögzített hintaágyak.

Miután elfoglalják a szobáikat, H'Lagoon elnézésüket kéri és elvonul saját dolgozószobájába. Az úton nagyrészt el lesz azzal, hogy olyan jelentéseket olvas, értelmez, dekódol és rejtjelez, amikkel a parton nem volt ideje foglalkozni. Továbbá a politika, a tárgyalás és a nemesekkel, szponzorokkal való kötelező megbeszélések is le fogják kötni az idejét. Csak nagyon nyomós indokkal hajlandó a karakterekkel foglalkozni. Nem azért hozta magával őket, hogy atyáskodjon felettük. Elég tapasztaltak már a hírük alapján ahhoz, hogy önállóak legyenek.

A hajó indulását hangos vezényszavak és kürtszó jelzi. Vagy száz matróz indul tenni a dolgát, felügyelni a vitorlák kibontását, oldozni a köteleket, behúzni a pallókat, csukni a már nem kellő palánkokat, helyére tenni a rácsokat, amiken keresztül a fedélközbe lehet daruzni. Ahogy a hullámtörő falak vonalát elhagyja a Selmo, fölé tornyosulva az őrbástyáknak, egyre nagyobbra dagadnak a vitorlák, halk recsegéssel gyűjt lendületet a monstrum és közben epikus **orgona zene** hallatszik valahonnan a hajóorr felől, az elülső erődből.

Alapvetően az út eleje zavartalanul fog telni. Lehet ismerkedni a tisztival, a személyzettel, a családokkal, a katonákkal vagy a későbbiekben majd a tengerészekkel is, ha túl vannak a kihajózáson. Lehet akár tanulni is tőlük, csomózást, hajózást, vagy később a katonáktól hadrendet.

A papokkal, tisztekkel, nemesekkel a közös étkezések alkalmával lehet összefutni, amiket a hajóharang egyszeri félrekondítása jelez ebéd és vacsoraidőben. A reggelit többnyire mindenki maga oldja meg a maga lakhelyén és saját idejében, ha akarja, de a nagyobb étkezések a lovagteremben vannak a fontosabb utasok és tisztek számára. **Ne hagyd, hogy nagyon elúszanak idővel a JK-k, máskülönben nem indul be a kaland!**

Az első áldozat

A hajón nagyjából 600 fő tartózkodik. Ebből a játék elején inkább a felső erődök lakói fognak esélyesen szerepelni. A kapitány (**Kirini Naucler**) és tisztikara, a támogató nemesi családok (**Al Rador, de Marlo** és **del Dives**) a második emeleten és a gazdag kereskedő (**del Abro**) pereputtya, akik a JK-khoz hasonlóan az első emeleten laknak. A főfedélzet szintjén, az egyik tiszt szállításban lakik a térvarázsló (**Cadd Locus**).

Valami nem stimmel

Nean del Ivera, mint nemesi utas, két utazóládányi cuccot is felhozhatott a hajóra különösebb ellenőrzés nélkül. Ezek egyike egy kis lényt, egy [éjféli ginsourt](#) tartalmazott, akivel üzletet kötött. Hagyta, hogy egy ládába zárva, rejtve felhozza a hajóra, cserébe az a hajófenékben utána azt tesz, amit akar, csak kerülje a többi utast. Még első este a bárd el is engedi a mágikus lényt.

A második nap délutánján **Vimeus Castus**, Adron papja felfigyel arra, hogy mintha a hajó kevesebb energiát kötne le a manahálóból, mint korábban. Megfigyeléseit megoszthatja a varázslóval és a kapitánnyal. Utóbbi ennek egyelőre nem sok figyelmet szentel, nem veszi komolyan. Az egyik karakterrel is megoszthatja, ha van köztük számára szimpatikus mágiatudor (varázsló vagy netán Adron pap).

A gond egyelőre még csekély. A lényecske még épp csak elkezdte a hajófenéken a gerendákról lenyalogatni a mágikus megerősítéseket. De evés közben jön meg az étvágy!

Valami nagyon nem stimmel

Az első halott **Solomon Kador**, üzletkötő Új-Godonból, aki a hajóanyag, köztük a hieda-fa beszerzéseket bonyolította Pyarron számára. Ennek felfedezéséről még nem sokan tudnak, de H'Lagoon igen, ezt pedig megosztja a kalandozókkal is. A kereskedő az első felépítmény alatti altiszti szállításokon kapott helyet.

A hajóút harmadik napján, este találják meg a **holttestét az első felépítményben, a gyengélkedőben**, ami csata hiányában használaton kívül áll. Milla delAbro (lásd NJK-k, delAbro család) és egy tiszt (Rogan Gilmer) szeretnék bővíteni az anatómiai ismereteiket egymás segítségével, amire ideálisnak találják a gyengélkedőt. Már épp lekerül a tiszt ingje is, amikor vetkezés közben megpillant egy véres kéznyomot az egyik térelváltó paravánon, amögött pedig rátalál Solomon Kador holttestére. H'Lagoonon keresztül a kalandozókat is értesítik az eseményről, aki fel is kéri őket, hogy járjanak utána a dolgoknak. Amíg meg nem érkeznek külön úticéljukhoz, addig legalább tegyék magukat hasznossá. A katonaság amúgy sem igazán hatékony nyomozásokban.

A helyszín

Az üzletkötő holtteste az egyik ágyon fekszik széttárt végtagokkal, nyakán egy garott nyomán második szájként szétnyílt a bőr, vérétől bordóvá vált mellkasán inge gondosan szétgombolva, a gyomorszáj tájékán az egyes számot jelképező rúnát vésték a bőrébe. Jobb tenyere véres, azzal nyúlhatott utolsó cselekedetként a paraván felé. Arcán a csodálkozás és félelem összetéveszthetetlen jeleit fedezhetik fel. A környezet rendezett, a felcser szerint semmi nem tűnt el, minden a helyén volt, kivéve egy tálcát, amin a balzsamok kisebb adagolótégelyei vannak. Az egyik kerámia edénykének jóval arrébb találták meg a darabjait. A becslések szerint valamikor kora reggel, vagy délelőtt érte a halál. Amennyiben kutya, udvari ork, esetleg khál is megjelenik a helyszínen, az elviselhetetlen tüsszögő rohamot kap, Ivera nem kezdő, borsot szórt szét, hogy leplezze a szagnyomot.

Uwel felszenteltjei érzik, hogy a tetthely beteljesült bosszú helyszíne.

Amennyiben maga az áldozat kiléte kelti fel a kalandozók érdeklődését két lehetőségük van. Kérdezősködnek utána a vezetőségnek, akik a személyzetishez fogják irányítani őket. A számvevők, személyzetisek a -7.-en, a könyvelői szálláson laknak. Mindenesetre akár itt, akár más úton próbálkoznak, amit logikusnak tartasz, mint mesélő, arra fognak jutni, hogy a hajó építésének egyik fő alakja volt, ezért érdekelt ki, hogy az első úton itt legyen. Solomon Kador szervezte az építésben felhasznált anyagok túlnyomó részét.

A kabinja a főfedélzet szintjén, a katedrális alatt, az altiszti szállások között található. Nincs kulcsra zárva. Szolid kabin, egyszerű felszereléssel. Személyes holmin túl található itt pár könyv és egy bőrmappa. Tétéles könyvelés és levelezés a tartalmuk, amikben végtelen sorokban és oszlopokban található a mázsányi, különböző faáru, kötél anyag, vitorlavászon, miegyéb. A fuvarlevelek és egyeztetések szépen eltéve mappákban. Ha faárúról és azon belül hieda-fáról van szó, akkor általában egy Sz.M. monogramot használó valakivel levelezett, aki időnként név szerint hivatkozik Cadd Locusra, hogy az ő becslései szerint mikor lesz szállítható az áru.

Ha ezzel megkeresik a tér- és idővarázslót, ő nem tagadja, hogy segített a fák leszállításában a távoli északról, de azt nem köti önként a kalandozók orrára, hogy elsődleges szerepe a fák megőregítése volt cserjekoruktól kezdve.



A második áldozat

Az elkövető a harmadik nap estéjén, éjfélnél tájt elrabolja az Inkvizítorok Szövetségének emberét, **Marcus Izbert**, aki ordani ügyekkel foglalkozik, és kínozza, hogy további információkat csikarjon ki belőle a shadleki ügy kapcsán. Marcus szobája a 0. szinten, a hajó orrában, a katedrális alatt található, eltűnése senkinek nem tűnt fel. Nem része a katonai hierarchiának, csak egy a felső szintek majd száz arca közül.

A negyedik nap estéjén megöli a térmágust, **Cadd Locust** (lásd NJK-k), aki az egész hajó egyik kulcsfigurája, de egyben az az időmágiáért felelős személy is, akivel Morganios az erdőit villámgyorsan öregíttette.

A helyszín

A főfedélzeten, a hátsó erőd alatt, az egyik tiszt kabinban kapott helyet, holttestére viszont néhány órával később, **kora hajnalban találnak rá a hajó egyik (-8.) raktár szintjén**. Két péklegény ment le, hogy lisztet vigyenek fel a friss kenyérhez. Ez a hely is beteljesült bosszú helyszíne Uwel paplovagjainak.

A holttest brutálisan szétszabdalva, kivéreztetve hever a padlón, gyomorszájába vésve a kettes számot szimbolizáló rúna. Néhány zsák kiharadt, a gyilkos pedig beleléphetett, mert lábnyomok vezetnek el az áldozattól a hajóorr irányába. Ugyan lépésről-lépésre halványodnak a nyomok, de ha az irányt követik, és átkutatják a területet, akkor az egyik kisebb, üres raktárhelyiségben rájönnek, hogy **tényleg** minden pyar isten képviselve van a hajón. A helyiségbe lépve egy Orwella szentélyre és három hívőre (statisztikákat lásd a [Kisebb NJK-k](#) alfejezetben) bukkannak. Ha életben hagyják, és kihallgatják őket, akkor Emberismerettel, vagy mágiával megtudhatják, hogy igazat mondanak, nem ők követték el a gyilkosságot, ám fültanúi voltak az eseménynek. Az elejéről lemaradtak, de két férfi hangját hallották. Az egyik azt mondta a másiknak, hogy "...táplálhatod a hőnszeretett fádat.", a másik pedig többnyire könnyögött az életéért. Ahogy kilestek csak sötétséget láttak, utána a léptek közeledtek az ajtajuk felé, majd végül távolodtak és elhaltak.

A gyilkos elrablásakor befogta az áldozat száját, és tügyűrű segítségével Nyelvoldóval mérgezte meg a varázslót (ETK 382.o.), ezért nem tudott mágiát vagy pszit használni vagy nagyon erőszakosan és hangosan tiltakozni.

Amennyiben kutya, udvari ork, esetleg khál is megjelenik a helyszínen, az elviselhetetlen tüszögő rohamot kap, Ivera nem kezdő, egy kevés finomra őrült borsot szórt szét, hogy leplezze a szagnyomot. Nem mindenhova, hiszen az is nyom lenne, csak a tett helyszíne környékére, hogy elvegye a szaglászók kedvét.

Emlékeztető: Használd nyugodtan az [Események vázlatosan](#) című fejezet végén található egyéb nyomokat is, vagy találgass ki másokat.

Ezután szóbeszédnek kezdenek terjedni a hajón, de a vezetés még tagadja a történéseket. Nyugtalanság üli meg a levegőt, főként az ötödik nap reggelétől, miután behajóznak a kísérteties ködbe, a matrózok pedig felelevenítik az összes kapcsolódó babonát, legendát a szellemhajókról, a ködből kinyúló csápokról, a vizionáló hajósokról, akik belevetették magukat a szürkéségben úszó tengerbe.

Ha a játékosok a harmadik hangulatkeltőből kiindulva metázni akarnának, és mágiával elűzni a ködöt, ne engedd! Az óceáni térségnek amúgy is csak piciny szegletét tudják befolyásolni, Antoh papjai pedig nem pártolják, hogy szembe menjenek úrnőjük akaratával.

Cadd Locus szállása a főfedélzet szintjén, a hátsó erőd alatt, a tisztai szállásoknál volt. Ő zárta a szobáját, de nem egy nagy kaland bejutni. A szoba díszített, mondhatni nemesi. Mégis csak egy rangos erigowi volt a varázsló, aki hosszú pályája során nem kevés vagyont, és abból egójához mért értékeket halmozott fel. Faliszőnyegek teszik otthonossá, saját erkély rész, faragott bútorok rögzítve a padlóhoz, ha egy nagyobb vihar mégiscsak megingatná az óriási hajót. Az ágy egy szúnyogháló, baldachinos ágy, a négy sarkánál kötéllel felkötve a plafonhoz. Több váltás nemesi ruha és személyes holmik találhatóak itt, valamint íróeszközök és bármi, ami rúnákhoz kellhet fém és famegmunkálás, megszínezés során. Személyes jegyzetei, naplója nincsen. Mindent fejben tartott. Szabadidejére történelmi könyvek és hőseposzok találhatóak több nyelven, de főként az északi közösnek is mondott ervvül.

Valami van odalenn

A negyedik napra Vimeus atya már határozottan érzi, hogy baj van. Még személyesen nem tudta ellenőrizni, de tűnik el a mágia a rúnákból odalenn. Rajtad, mesélőn múlik, hogy még csak a kovácsműhelyek védelmét teszi tönkre a ginsour, ezzel lehetővé téve, hogy a rúnaterem elfojtsa azokat, vagy már egyenesen a rúnaterem ajtajáról hiányzik a mágikus pecsét, mintha sosem lett volna.

Mindenesetre, ha eddig nem tette volna, most már kifejezetten keresi a kalandozókat, hogy segítsenek utána járni a történéseknek. Amikor pedig kíséretükkel hült helyét találja a korábban bizonyosan jelenlévő mágikus rajzolatoknak, akkor igencsak zaklatott lesz, nem érti ezt az egészet, hogy hogyan lehetséges.

Maga a hajó veszít eddigre a mágikusan megerősített stabilitásából. Mikor a széllel haladnak, már néha mintha érződne egy enyhe ringás a hullámokon. Páran talán mutatják is már a tengeri betegség tüneteit.



A harmadik áldozat



A hatodik nap reggelén megtalálják **Marcus Izbert**, az Inkvizítorok Szövetségének emberét fennakadva a **fő horgonyon**. Az árbóc magasában az őrkabinból az egyik ór bő két órával éjközép után mintha látott volna valakit mozogni a fedélzeten, de gondolta biztosan csak levegőzni jött fel. Ha sikerül leemelni a testét a horgonyról, és felvonni a fedélzetre, akkor több napnyi kínzás nyomait találják a ruhátlan testen. Levágott ujjak, átvágott ínszalagok, nyúzás, égés és sekély vágások tárulnak fel. Az áldozat gyomorszájánál a bőrbe vésvé pedig a hármas szám rúnáját

fedezhetik fel. A sérülésekből egyértelműen látszik a brutalitás, a sokat látott katonáknak, de még talán a kalandozók számára is megrendítő látványt nyújt. Közelebbi vizsgálódáskor dobhatnak egészség próbát, hogy bent tudják-e tartani gyomruk tartalmát.

A fedélzetről helyenként vérfoltok vezetnek a hajó gyomrába, végigkövetve az utat, amin Ivera felhozta (pszi erőnöveléssel) a -13. raktárszintről a holttestet. Hol a falon, hol a földön, hol elmaradnak a nyomok, de végül csak megtalálják a kínzókamraként használt kisebb raktárt.

A kínzókamra: 2x3 láb méretű helyiség, ahol tartalék alapanyagok vannak a falhoz rögzített polcokra helyezve. Mák, magvak, fűszerek, amik kiválón fogják a hangot, ha valaki véletlenül erre járna. Vérnyomok és kötelékek színesítik a puritán berendezést, amit a kínzószerszámok tesznek igazán hátborzongatóvá. Látszólag két polc közé kifeszítve tartotta a bárd Marcus Izbert. Mivel ő csak annyit tud az Ameredikától, hogy Marcus jelen volt Shadlekben anno, de nem tudja mit keresett ott, ezért próbált tőle a hieda ügy kapcsán további információkat kiszedni, de igazából az IKSz nem tudott a fákról, ők egy vélt emberáldozó szekta után nyomoztak ott, tévesen. Ezért az áldozat információt sem tudott adni. Az indok viszont az elkövető részéről és tudomása szerint jogos bosszú, amit Uwel felszenteltjei érezhetnek.

Amennyiben kutya, udvari ork, esetleg khál is megjelenik a helyszínen, az elviselhetetlen tüsszögő rohamot kap, Ivera nem kezdő, borsot szórt szét, hogy leplezze a szagnyomot. A raktárakból könnyen szerzett.

Emlékeztető: Használd nyugodtan az [Események vázlatosan](#) című fejezet végén található egyéb nyomokat is, vagy találd ki másokat.

A harmadik halott felfedezése miatt viszont már mindenki pontosan tisztában van a sorozatgyilkos jelenlétével. Itt már hiába is mondana bármit a vezérkar. A katonák és a legénység épp úgy elborzadva pletykál, mint a szponzor családok, akik fel vannak háborodva, hogy hogyan lehetséges ez. Hogy vigyáz az admirális a drága pénzükön felépített zászlóshajóra? Mi lesz velük, ki fogja garantálni az épségüket?

Itt a karakterek felvetéseit nyugodtan lovagold meg picit. Visszahallhatják az NJK-któl is a gyanúikat, félelmeiket. Jöhet az állandó mumus: Krán. Lehet valami pszichopata a katonák közül, egy megkattant veterán. Lehet akár összeesküvés elmélet valamelyik nemes részéről, hogy az egész arra

megy ki, hogy a támogató családoktól és így az állami adósságoktól szabaduljanak meg, elvégre [a Dúlás után is hipp-hopp eltűnt Pyarron vagyona](#), amivel senki nem tudott elszámolni!

Lényeg, hogy mindenki gyanakvó mindenkivel. Az idegeskedésből lehetnek akár agresszív csörték is a vádaskodások sokaságában.

Közben odalenn tünedeznek el a rúnák. A kis zabáló már a rúnaterembe is bejuthatott. Ha akarsz egy kis teret adni a mágiahasználó JK-knak, valami véletlen folytán kiderülhet, hogy a mágiaformájuknak megfelelő védelem már nem él. Pl.: elszabadult tűz a konyhán vagy a kovácsoknál, vagy kisebb vihar, ami közben villám csap az egyik árbócba.

Az IKSz ügynöke

Alapvetően Marcus is szerényebb, de támogató személyként, ügyintézőként került a fedélzetre, bár esetében volt némi rásegítés az alkalmazó szervezet részéről, hogy feljuthasson. Az IKSz nem azért küldte ide, mert ott volt Shadlekben. Ez véletlen egybeesés, de ott a szervezet hibás nyomokon haladt. Szegény Marcus szimplán az elmúlt évek túlsúfolt munkájának jutalmaként kapott megfigyelő, beépített ügynöki feladatot a hajón, amolyan jutalomkör formájában. Mert bár nem tartották kizártnak, hogy Ranagol hívei egy ilyen merész, Kránt megkerülő útra megpróbálnak saját kémeket feljuttatni, különösen valószínűnek sem tartották. Ez lett volna az ügynök lazább útja mielőtt újra belevetik a sűrűjébe.

A szobája szerény, az altizti szállások környékén egy kisebb szoba csak személyes holmikkal. Jelentéseit psziben adta le. Kitartó kutakodás után esetleg egy IKSz szimbólumos pecsétgyűrűt lehet találni egy rejtkehelyen, ami adott esetben jogosítványként és személyazonosításra szolgálhatott volna számára.

Mostanra viszont H'Lagoon már lehetséges, hogy megkeresi a karaktereket, mert mint sok sok titok ismerője, jelentések központi feldolgozója, ő tisztában van azzal, hogy a három áldozat mindegyike összefüggésbe hozható a hieda összeesküvéssel valamilyen módon. Sőt ő a hieda-fa kevesek által ismert titkát is tudja. Ha eleget jártak a nyakára, zaklatták segítségért akkor a második halott után is megpendítheti ezt a vonalat, de azért nem javaslom, mert alapvetően a gyilkos személyéhez valójában nem visz közelebb.



Van még valaki?

A gyilkos maga még marad a fedélzeten, mert az általános paranoia ellenére még próbál további, az Ameredi házat megkárosítók körébe tartozó személyeket azonosítani, illetve szeretne meggyőződni arról, hogy minél több kárt okoz a ginsour. Előbbit a nemesi, támogató körökben beszélgetésekkel szondázza, hátha a szponzorok között volt még olyan, aki benne volt. De nem fog találni.

Ha valamelyik JK játszotta (vagy bevásztotta karakteralkotáskor) a Hieda összeesküvés modult, akkor az ő megölésére is kísérletet tesz Ivera. Persze csak, ha eddigre még nem göngyöltették fel az ügyet.

Kalandozókról lévén szó nem erőlteti a közelharcú megoldást, csak összesen egy valakiről van szó, és esélyesnek ítéli meg a kimenetelt. Sokkal valószínűbb, hogy beszélgetésbe elegyedik velük valahogy, akár a nyomozásuk kapcsán, és meginvitálja őket a lakosztályába, ahol beszélgetés közben itallal kínálja őket. Nem az első adagba fogja a mérget csempészni, ha rá tudja venni őket az iszogatásra és nem azonnal ható méreggel próbálkozik.

Az is lehet, hogy inkább a közös étkezés előtt, a közös ételt vagy italt próbálja megmérgezni. Neki ez az utolsó dobása és lassan amúgy is menekülne a hajóról. A fő dolgát elvégezte, további információkat a kínzás során megszerzett.

VAGY

Ha nem haladtak túl jól a játékosok a felgöngyöltéssel, akkor alternatíva is lehetséges, miszerint Flora Rein gyanakvásával átkutatta Ivera gróf kabinját, hátha talál valamit, ami szerinte a csalfaságra nézve bizonyíték. Megtalálja az utazás rúnáival preparált famedált, a garottot és a ramiérát. Utóbbiban csak egy tört lát, nem ismeri fel. A medált viszont érzi, hogy fura, jelentősége van, hogy egy úr egy ilyen, látszólag értéktelen fadarabot dugdos. Ezt elteszi, hogy megmutatja valakinek, például a mágikus holmikról általában híres kalandozóknak. Azért nekik, mert nem kedveli a katedrális szent prédikátorait. Főként nem egy nemestől elemelt medállal. Nem tud azonnal elszakadni, hogy megkeresse a JK-kat, de Ivera hamar észreveszi, hogy valaki járt ott és elvitte a medált, így elkezd ő is járkalni a hajón és figyelni. Nem mondja meg mit keres, csak a kedvese miatt akar ő is segíteni a nyomozásban.



Köztes történések

Nyugtalanabb csapatoknak vagy túl gyorsaknak, netán, ha valaki kockacsörgetést szeretne az alábbi események közül lehet választani, improvizálni nekik:

- Az út egyben egy komolyabb, a kikötői hajóavatásnál erőteljesebb rituálé része, azért sincs annyira tele még katonával. Minden nap újra felavatnak egy-egy szentélyt a hajón, kisebb ünnepség keretén belül. Első körben a naptári hónapok sorrendjében, utána pedig a kimaradt istenek jönnek:
 1. Kyel
 2. Darton
 3. Uwel
 4. Alborne
 5. Adron
 6. Krad
 7. Dreina
 8. Antoh
 9. Arel
 10. Della
 11. Ellana
 12. Gilron
 13. Noir



Ezáltal a mély, óceáni vizek fölött lesz a hajó a tervezett út során, mikor Antohnak szentelnek.

- Vívóverseny a fedélzeten. Tengerészeknek szablyával, talpasoknak rövidkarddal, lándzsával és pajzzsal. Arel papja felügyeli a tiszta küzdelmet. Egyenesági kieséssel mennek a harcok, teljesen alap, letompított, gyakorló fegyverekkel. Minden meccs három érvényes találatig megy. Egy heti zsold a fődíj, de a dicsőség miatt akár főtisztek is bezállhatnak, ha akarnak (vagy ha bezáll JK és túl jól halad). Saját mágikus/áldott/abbit/stb fegyvert senki nem vihet, csak a gyakorló pengék használhatóak.
- Nem hivatalos ivóverseny és szerencsejáték a fedélközben a katonákkal és/vagy a matrózokkal. Ők biztosan jól bírják, edzésben vannak. Valamint akár egy-két rutinos szerencsejátékos is akadhat köztük.
- A ködben jelenhetnek meg lidércek vagy csak lidérc fények. Előbbiek korábban az óceánba vesztettek lelkei, ártalmatlan kísértetek. Utóbbiak akár szimpla természeti jelenség, ami riadalmat okozhat és játékosí fejtörést okozhat ([Szent Elmó tüze](#)).

Epilógus

Ha élve kapták el Iverát, úgy az Adron pap kisüti a bárd minden maradék manáját, alaposan átkutatják és a -7. szinten egy cellába zárják. Ezzel ő lesz a Selmo első hivatalos fogja. Majd az egyház gondozásába veszi a későbbiekben.

A megbízójuk idővel felfedi, hogy hova megy tárgyalni, nem túl nagy hírveréssel. Hogy még az elfendeli tengeröböl előtt ki kell vele szállniuk a JK-knak. Ha a térvarázsló meghalt vagy a ginsour már lelegelte a térkapu varázskör jeleit is, akkor a kisvitorlással érnek partot Yllinorban, H'Lagoon társaságában. Ha az előbbiek egyike sem következett be, akkor térkapun keresztül érnek partot.

A hajó sikerrel elér a Kereskedő Városba (Ninheonba), ahol még mindig vannak a hosszúéletűek léptékeivel csak nemrégiben történt eseményeknek utözöngéi, azaz a városban még mindig aktívan él a pár éve történt felfordulás, amit egy színi előadás okozott: [A Művészet áldozatai](#).



A JK-k viszont ezzel már aligha fognak találkozni. Yllinor partjait elérve a helyőrség tagjai a H'Lagoon által átadott levélre válaszul kellő tisztelettel fogadják őket és kíséretet szerveznek a fővárosba nekik. No de ez már egy másik történet lesz.

NJK-k

Főbb NJK-k a kalandban

Nean del Ivera gróf - a bérnyilkos bárd (13.Tsz Sötét Bárd)

Mint a bevezetőben is olvashattad, az Amaredi család kért segítséget tőle, hogy bosszújukat beteljesítse. Harmincas éveiben járó, karizmatikus férfi, rendkívül simulékony modorú, igazi szociális kaméleon. Természetesen nem a valós nevét viseli, hanem egy predoci nemes család örökösének személyazonosságát vette fel. A fiatalember valahol Predoctól északra pihen egy sekély sírban, a bárd pedig az arcát viselve előadta a férfi apjának, hogy elhagyja családját. Bajvívónak adja ki magát, nem bárdnak.

Szeret kétértelműen fogalmazni, beszéde választékos, viselkedése kifogástalan, ám Mf-ú Emberismerettel vagy Lélektannal észrevehető benne egyfajta elfojtott feszültség.

Nemesi öltözetet és díszes törkardot visel, ramieráját, garottját, furulyáját és a bőrszíjon lógó, egyszerű fa medálnak álcázott Utazás pálcáját a del Dives család lakosztályban található szobájában rejtette el. Ha lebukik, és az élete veszélybe kerül, akkor az Utazás pálcájával a vízbe veti magát, eltöri és eltűnik.

Mágikus hangszere a furulya, de ezt titkolja, így amikor nemesi szerepében zenél, akkor hegedűt használ, a gyilkosságai során előszeretettel veszi magára mások megjelenését (Alakváltás - ETK 142.o.), vagy válik épp láthatatlanná (Láthatatlanság abszolút látással - 140.o.), és rutinszerűen alkalmazza a Csendet (137.o.), hogy elfedje lépteit hangját, valamint a Fényvarázst (142.o.) is, hogy sötétséget teremtsen, ami védelméül szolgál, ha esetleg egy bárd kolléga Élő történelem (Bárd Fénymágia) varázslatot alkalmazna felderítésére.

Ha a végén érzi, hogy a harc elkerülhetetlen, Láthatatlansággal és Hangorkánnal (138.o.) próbálkozik. A zavarodottság alatt pedig próbál hozzájutni menekülő medáljához és a tengerbe vetni magát. Ha közelharcba kényszerül, elsőként igyekszik Lefegyverzés Mf-el megszabadítani támadóját fegyverétől. Vagy pszi rohamra saját pszi rohammal válaszol, hogy legyen esélye kezdeni.

<i>Nean del Ivera</i>	13.Tsz bárd	Ép	13	Fp	130	AME/MME	64
Erő	14	Gyo/Ügy	18	Egé	18	Int	18
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 104 Pszi Mf -57 Yp SFÉ (mágikus) 3
törkard+hárítótőr	2+2	53	123/105		167+19	1k6+2/1k6	
ramiera (Mf)	2	52	128		167	1k6+1	

A menyasszony és családja - Predoc

Sonja del Dives (menyasszony)

Bűbajos, kedves, átlagos szépséggel és átlagon felüli naivitással megáldott fiatal lány, aki még elhiszi, hogy különleges, a szerelem pedig mindig kölcsönös és egész életre szóló. "Vőlegényével" akkor ismerkedett meg, amikor gardedámjával egy equasseli parkban járt, és egy utcakölyök ellopta az erszényét. Szerencsére del Ivera gróf úr véletlenül épp arra járt, és visszaszerezte a tulajdonát, majd meghívta teázni, hogy lenyugtassa a riadt Sonját. Néhány hét múlva megtörtént a lánykérés is.

Flora Rein (társalkodónő)

Flora egy elszegényedett kishemesi család legidősebb gyermeke, Sonja távoli unokatestvére és társalkodónője. Éppen csak betöltötte a húsz esztendőt, de koránál érettebb, cinikus és kiábrándult, pengeéles, fűrkésző tekintetét vaníliaszőke haja és szép arca lágyítja. Ifjú kora óta hozzá kellett járulnia a családi kasszához, hogy apja kívánsága teljesülhessen, és fenn tudják tartani a gazdagság látszatát. Négy éve került a del Dives család szolgálatába, ahol megbecsülték, és tisztességesen bántak vele, így a családhoz fűződő hűsége törhetetlen. Ő már nem hisz a tündérmesékben és a boldog befejezésben, igyekszik Sonját is két lábbal a földön tartani, és Neannal szemben is bizalmatlan.

Amikor úgy hozza a lehetőség, akkor igyekeznek követni del Iverat, így ha elakadnak a játékosok, vagy nagyon tévúton járnak, akkor a segítségével finoman terelgetheted őket, de ne adj túl sok és túl konkrét információkat.

Ronald del Dives (báró)

Egykor a harcmезőn szolgálta hazáját, viszont az azóta eltelt évek meglágyították a vonásait, a kényelem párnái pedig finomították harcban edzett izmait, de még mindig sármos férfi benyomását kelti. Az egyszem kislánya a születése pillanatában elrabolta a szívét, és a végletekig elfogultta tette irányába. Feleségével viszont a kapcsolata rideg, pusztán látszatházasságban élnek, mivel képtelen volt neki megbocsátani, hogy nem tudott több gyermeket szülni. Gyengéi a jó italok, és a harciasabb beállítottságú kalandozók, előszeretettel flörtöl bárkivel, aki legalább átlagos szépségű, vannak mellei és fegyvert hord magánál. (Értékei, mint a főtiszteké lentebb.)

Cornelia del Dives (báróné)

Helyzetének megfelelően kellően megsavanyodott asszony lett belőle, aki féltékeny a férje lánya felé tanúsított feltétel nélküli szeretetére és figyelmére. Szépségének csak jót tettek az évek, és ő sem veti meg a titkos kalandokat. Legújabb kiszemeltje a lánya vőlegénye, akit végtelen türelemmel próbál becserkészni. Közrendűekkel, kalandozókkal szemben jéghideg, tartózkodó, előszeretettel érzékelteti felsőbbrendűségét. A látszatnak él, igyekezik elhithetni mindenkivel, hogy a házassága remek, a lánya pedig jobb anyát nem is kívánhatna, de könnyen leleplezhető Emberismeret vagy Lélektan Mf-kal.

A kapitány – Kirini Naucler, az admirális veterán főtisztje (11.Tsz Harcos Tengerész)

A kapitány úr többnyire barátságos, középkorú, kissé pocakos férfi. Dinamikus és karizmatikus, tipikusan az az ember, akire felfigyelnek, ha megjelenik valahol. A kötelesség minden esetben prioritást élvez számára, és rendkívüli módon bosszantja, hogy a gyilkosságok beárnyékolják a hajútát, ami karrierjének megkoronázása lenne.

<i>Kirini Naucler</i>	11. Tsz harcos		Ép	15	Fp	110	AME/MME	53
Erő	15	Gyo/Ügy	15	Egé	18	Int	17	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Pszi Mf - 48 Yp	
alap	2	30	90	27	140	+0/+1		
szablya (Mf)	2	42	115	-	157	1k6+2		

H'Lagoon

Az Ezüst Rend Falka vezetője, amit az után hozott létre, hogy a Pyar Titkosszolgálat száma kritikus mértékben lecsökkent. Szervezetének olyan jogosítványokat adtak, amivel az Államközösség területén annak nevében léphetnek föl és érdekeit érvényesíthetik. Saját bevallása szerint H'Lagoon soha nem volt kalandozó, ám közvetlen beosztottjai és testőrei (Horog, Háló, Szigony és Golyó) legendások. H'Lagoon megjelenésével és a lényéből áradó erővel, barátságos modorával tiszteletet ébreszt szinte mindenkiben. Kivételesen mindig csupa fehér öltözetet visel.

Horog, Háló, Szigony és Golyó mind küldetést teljesítenek a déli sztyeppéken zajló eseményekkel kapcsolatban, így a játékosokat hívta meg, hogy kíséretül szolgáljanak, és helyettesítsék barátait az útján. Mivel a térkapu hálózat jelenleg le van zárva a sztyeppéken ébredező új, ismeretlen erő miatt, hajóval készül megközelíteni Yllinort, hogy ott a királlyal egyeztessen a nomádjárás ügyében.

A hajút során rendkívül elfoglalt, hiszen több hónapnyi levelezést kell bepótolnia amellet, hogy irányítja ügynökeit, és feldolgozza jelentéseiket. Egy nagy táskányi papírost hozott magával. Ha játékosok rá akarnak támaszkodni a probléma megoldásában, akkor emlékezteti őket, hogy kalandozók, harcosok és felnőtt emberek, akiknek bizonyára nem okoz nehézséget néhány eset felderítése úgy, hogy egy levegőt szívnak a gyilkossal. Javasolja, hogy keressenek kapcsolatot az

áldozatok között, vizsgáljanak meg minden nyomot többször is, hallgassanak ki mindenkit, de az istenek szerelmére, őt hagyják dolgozni, hiszen számos ügynökével együtt épp azon dolgozik, hogy megállítson egy újabb háborút.

Cadd Locus - Idő- és térvarázsló (12.TSz Tér- és idővarázsló)

Ő volt az a nagyhatalmú varázsló, aki Szkara Morganios fáit idő előtt megnövesztette. Specializált varázsló Erigow városából. Ránézésre harmincas éveiben járhat, megjelenése tipikus északi: világos szürke és királykék, erigowi szabású nemesi öltözetet visel, ami jól kiemeli zafírkék szemeit. Tekintete (főként emberismeret Mf-al) mutatja, hogy a lélek ami a testben lakozik sokkal idősebb, mint aminek látszólagos kora mutatja. Alapvetően rideg, karrierista figura. Amolyan „a cél szentesíti az ÉN eszközeimet” mentalitással. Saját kérésére került jutalmul a legnagyobb hajóra, amihez hozzájárult.

Egyéb nemesi családok

Al Rador család - Edorl

Amon (családfő, negyvenes), Eros (örökös, 17 éves fiú), Nima (anya, negyvenes), Leita (12 éves lány)

Az AlRador család főként műkincs kereskedelemmel biztosítja a vagyonát, de számos egyéb gazdasági érdekeltségük, befektetésük van, ami főként díszes bútorok, festékek, berendezési tárgyak gyártását, és a nemesség körében kedvelt drapériák beszerzését takarja. A nemesi lakosztályok és a kapitányi kabin szépsége és kényelme is nekik köszönhető.

de Marlo család - Pyarron

Aeb (harmincas évei végén járó örökös), Magdalen (Aeb felesége, húszas évek eleje). F fiatal házaspár, akik Magdalen apjától kapták az utat, mert az öreg de Marlo egészsége már nem az igazi, így elküldte maga helyett a fiatalokat.

del Abro család - Hat Város

Guzman (családfő, ötvenes), Mirjam (anya, negyvenes), Milla (22 éves "vénkisasszony"), Maron (18 éves örökös), Rigan (15 éves fiú)

A delAbro család a Hat Város egyik legjelentősebb hajóács vállalkozását birtokolják. Főként hadihajókat, monstrum méretű kereskedőhajókat gyártanak. Természetesen a Selmo építéséhez és finanszírozásához is hozzájárultak.

Éjféli ginsour



Különös, alacsony, sötét bőrű lény. Két erős, leginkább békáéhoz hasonlító lábbal, kurta mellső végtagokkal bír. Fején apró, fénylő szemek és egy szörтелен tapogató ormányszerűség található. Első ránézésre, mintha nem lennének valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik bőrén, határozott kontúrok helyett lecsorogni látszik testéről. A ginsour a különféle tárolt formában lévő Mana energiájának hasznosítására képes, azaz a jel- és rúnamágia különböző formáinak elrablására. Ezen varázslatok, pentagrammák, varázskörök, varázsjelek, szimbólumok és bélyegek nem is hatnak rájuk. A Mana felvételére a ginsour a fején található furcsa ormány és csáp közötti függelék szervét használja. Ezzel megérinti a felszínt kívánt jelet, s ha a jel erőssége nem elégséges, a jel teljesen eltűnik, s a benne tárolt Mp-k a ginsour energiáját növelik. A felírt jelek nem csak mágikus energiájukat veszítik el, de maguk **a rajzolatok is eltűnnek** a felületről.

Az így szerzett energiát úgy hasznosítja, mint az egyéb fajok a táplálékból nyertet. Ezért szöveteit állandó mágikus folyamatok szövik át. Mágiaérzékeléssel megtalálható, ha annak irányát is képes valaki érzékelni például szinesztéziával kombinálva. Ha látásra alkalmazza valaki a szinesztéziát, akkor viszont a takarás még gátolhatja. A ginsour nem agresszív lény, csak akkor harcol, ha rákényszerítik. Szinte minden fáradságot vállal egy-egy komolyabb Mana-forrásért, de harcban nem bocsátkozik érte. Éjfélete bőrrel kiválóan rejtőzik. Többnyire éjjel aktív, nappal pihen vagy alszik. Ha harcolni kell, azt két fogó végtagjával teszi, nem túl hatékonyan. Sokkal veszedelmesebb, hogy sarokba szorítva képes az elnyelt energiákat mozgósítani szervezetében nyers, mágikus csóva formájában. Életenergiáját alakíthatja át ehhez és ormányából kicsapó energiátólcsér a végeredmény, ami 12 láb hosszú és a végén 5 láb átmérőjű.

1 Mp-nyi energia 1 Fp-t sebez, 4-enként 1 kötelező Ép vonzattal, hasonlóan a mágikus tűzhöz. Az átalakítás hatékonysága 3 Mp/Fp vagy 10 Mp/Ép, amit az aktuális életerejéből áldoz a lény.

Mivel a Selmon elképesztő mennyiségű felhalmozott mágikus energiát talál és szinte folyamatosan képes zabálni, habzsolni azt, a hajó indulásától kezdve minden napon +1 Ép-t és +3 Fp-t képes felhalmozni az alapon túl. Azaz, ha például az 5. napon szorítják sarokba, akkor már 11 Ép-ből és 33 Fp-ből gazdálkodik.

A ginsour nem rosszindulatú, ráadásul értelmes is, ám bizalmatlan és az embereket nem kedveli. Különös, telepátián alapuló kommunikáció segítségével érintkezik, amelynek megértése csak Mf Pszi képzettség ismeretében lehetséges és dinamikus mentál pajzs gátolja. Ha egyszer összebarátkozik valakivel, hűséges társ, feltéve, hogy figyelembe veszik szokásait. Miután fejébe vesz valamit, szinte lehetetlen eltéríteni szándékától, s ez gyakran a közelében lévő jelmágikus rajzolatokba kerül, akkor is, ha az a szövetségeséé. A bárdal ugyan nem ápol barátságot, de bízik benne, mivel az betartotta szavát és elhozta erre a paradicsomi helyre, ahol kedvére lakmározhat.

<i>Éjféli ginsour</i>	Jellem: Élet, Káosz		Ép	6+*	Fp	18+*	AME	35	
Erő	8	Gyo/Ügy	16	Egé	20		MME	25	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Lopózás 85% Rejtőzés 95%		
mancsok	1	30	50	-	95	1k5			
5 arasznyi lény, ami nagyon gyors (80 láb/kör)									

Kisebb egyéb NJK-k röviden

Mivel a Selmo elsősorban hadihajó, több isten helyi képviselője a szentélyhez a paplovagok közé sorolható. Abban a valószerűtlen esetben, ha a karakterekkel harcolnának, az alábbi értékek nyújtanak támpontot. Természetesen különböző istenek követőinél lehetnek eltérések.

<i>Pap</i>	7.Tsz pap		Ép	11	Fp	50	AME/MME	39
Erő	13	Gyo/Ügy	14	Egé	15	Int	15	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 63 Pszi Mf -34 Yp	
alap	1	20	49		118	-		
hosszú kard	1	26	63		134	1k10		
<i>Paplovag</i>	7.Tsz paplovag		Ép	14	Fp	75	AME/MME	39
Erő	17	Gyo/Ügy	16	Egé	16	Int	15	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 63 Pszi Mf -34 Yp	
alap	2	24	67		115	+1/+3		
lovag kard (Mf)	2	31	87		132	2k6+5		

Adron pap - **Vimeus Castus**, 50-es éveiben járó, szikár, napbarnította férfi. Szórtelen, se haj, se szemöldök. Jobb szeme helyén rubin. Nagyon kenetteljes és vaskalapos. Mágiahasználatot tekintve jelmágiában jártas. Képzett rúnamágus és ősi nyelvek közül a veszélyesebb ősfajokra jellemzőkkel foglalkozott, mint démonikus, sárkány, aquir, de hite szerint a fiatal fajoké a jövő.

Alborne paplovag - **Essan Brunda**, fiatalos, de már tapasztalt a Tanítók rendjéből. Szentélye különlegessége egy felszentelt, teljes méretű, 3 manuális templomi orgona, amit bárdmágiához is képes használni. Messzire zengő hangja ilyenkor a teljes hajón kifejti hatását.

Antoh papok - **Flavius Iactans** egy fiatal, bronz bőrű, Hat Városi pap, akit egy középkorú, erioni atya, **Tarom Trieda** instruál. Ketten együtt több, mint elegendő a hajó felvigyázására a vizeken.

Arel pap - **Gavan Killemon** egy kevert vérű, harmincas éveiben járó férfi. Tarran és pyar felmenőkkel rendelkezik. Yllanor szülötte, ennek megfelelően harcias kiállású. Apjától örökölt csatabárdja mindig keze ügyében van.

Darton pap - **Morgus atya** veterán, ami a csatákat illeti. Benne jár a korban, de ott volt nem egy kisebb-nagyobb háborúban a harcmező mellett. Nem sok mindent lehet neki mutatni, ami megrendítené.

Della pap - **Aden Mar**, egy elrévedő tekintetű félelf. Fő művészeti eszköze a fafaragás. Elképesztő szobrokat, jeleneteket képes fába álmodni.

Dreina paplovag - **Simeon Dragul** inkább nézne ki hóhérnak és végrehajtnak, mint nemesi háterű, ítélkező bürokratának, ha nem lenne rajta díszes páncélzata és arany láncos szimbóluma. Természetes, rossz képű férfi, sörtére nyírt szőkésbarna hajjal.

Ellana/Acél Lótusz paplovag - **Jamal al Ruszad** távoli földekről származik első ránézésre, bár valójában jó pár éve már, hogy az erioni rendházat vigyázza. A helyi főpapnő kérésére képviseli úrnőjüket a hadihajón.

Gilron papok - Egy udvari ork, ács pap (**Silies mester**), és egy nemesi származású kovács (**Kaol as Avron mester**) Khosanáról. Minthogy az alapok lefektetésétől kezdve részt vettek a hajó megálmodásában és építésében, náluk jobban senki nem ismeri a Selmot.

Krad paplovag - **Brin con** Citus a tengeri térképek és az ismeretlen vizek nagy rajongója. Kis gyerek kora óta tanulmányozza a vízi legendákat és a mitikus jelentőségű hajóskapitányok történeteit.

Kyel pap - **Teness Eduard atya** egy marcona öregúr, kinek hordónyi mellkasa még mindig bődületes erőt sejtet. Ő úgy véli neki inkább a Vak arc adta a legtöbb tanítást. Buzogánya feje szépen mintázott ököl, acélból kikovácsolva.

Noir pap - **Sin Breynte** le sem tagadhatná hitét. Egész öltözéke homályt, álmatagságot sugall, mintha átmenet lenne egy mélyszürke brokát köntös és egy pizsama között.

Uwel paplovag - **Horus Kragamor** fiatal, tüzes tekintű, amolyan ifjú titán. Még 30 telet sem láthatott.

Bunyós Bran, a kötekedő matróz, 4. Tsz harcos

A közszáj által emlegetett dokkmunkás felsőtest birtokosa. Erős, bár nem drabálishan nagy darab ember, de szájhős és macsó. A maga fogalmai szerint van is mire. Nem teljesen jól összeforrt orra korábbi kocsmai verekedésekről árulkodik a hozzáértő számára. A találkozáskor már matrózruhát hord, ha úgy érzi komolyan bántani akar valakit, akkor visz magával egy maroknyi vastagságú, bő láb hosszú hajókötel darabot (kocsmai verekedés Mf és képes vele, mint fegyverrel Ép-t sebezni).

Képzettségek: Kocsmai verekedés Mf, Pusztakezes harc Mf, Birkózás Af, Belharc Af

<i>Bunyós Bran</i>	4.Tsz harcos		Ép	13	Fp	50	AME/MME	2
Erő	18	Gyo/Ügy	15	Áll	16	Egé	15	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés		
ököl	2	38	62	-	102	1k6+4		
hajókötel	1	35	65	-	105	1k6+6		
<i>Bran haverjai</i>	2.Tsz harcos		Ép	11	Fp	30	AME/MME	1
Erő	15	Gyo/Ügy	13	Áll	15	Egé	14	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés		
ököl	2	38	62	-	102	1k6+4		
hajókötel	1	35	65	-	105	1k6+6		

Orwellánusok

Egy papnő (arcnélküli hatalom követője) és két fejadász. Mindannyian matrónak álcázva, öltözve szivárogtak fel a fedélzetre. A papnő is. Nőként nagyobb feltűnést keltett volna. A -8. szinten, a hajóorr felőli raktárban rendezkedtek be. A fejadászok feljárnak a matrónok közé informálódni és élelmet szerezni. Idővel lehet a papnő is előkerül suttyomban, hogy elcsábítson egy-két katonát, matrónát. Meg kell alapozni a helyzetüket hosszútávon, ha azt akarják, hogy valóban a pyarroni pantheon minden istenének legyen szentélye a Selmon. Koshana szigetén Celia al Raq elszúrta a lovaggal ([A Fény Ünnepe](#)), de nyílt egy rövid lehetőségük feljutni Erionban, így most itt vannak. Nem egy átgondolt terv, mondhatni kaotikus rögtönzés, menet közben alakul mi lesz belőle. Addig csak infót gyűjt és jelent rendtársainak pszivel. Adron papja a temérdek egyéb mágia tömény jelenléte miatt nem képes a mágiát amúgy sem igazán használó papnőt észlelni. Meg mert nem is feltételezi, hogy keresnie kellene ilyesmit.

Mivel lent nem sok mozgás van, ha közelednek a JK-k, jó eséllyel fel tudnak rájuk készülni. Mielőtt bejön valaki az egyik fejadász az ajtó mögé rejtőzik, ha kell Érzékelhetetlenség pszi diszciplínával (ETK 124.o.) és ha a szituáció úgy hozza hátbaszúr (Mf). Ha van idejük beszélgetni, kicsit több fény ígéretével gyertyát gyújt a nő, ami valójában méreggyertya (4-es altató méreg van a füstjében). Ők hárman szoktatták magukat hozzá, +4-el dobnak ellene. Harcban Izzó vért (ETK 160.o.) és Csapást varázsol (ETK 157.o.) majd láthatatlanná válik (PPL1 119.o.) és bízik benne, hogy 5 kör alatt elhagyják a JK-k a szobát, hogy máshol keressék.

Ivera akkor vette észre őket, mikor a kínzáshoz keresett magának helyet, de elég óvatosan nézelődött és profi volt, hogy őt ne vegyék észre.

<i>Papnő</i>	5.Tsz		Ép	11	Fp	50	AME/MME	30
Erő	11	Gyo/Ügy	14	Egé	15	Int	15	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés		
alap	1	18	42		110		Mana: 45 Pszi Mf -26 Yp	
áldozótőr	1	26	52		118	1k6		

<i>Fejvadászok</i>	6.Tsz		Ép	12	Fp	84	AME/MME	27
Erő	14	Gyo/Ügy	16	Áll	18	Egé	16	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Pszi Mf - 24 Yp	
rövid kard	2	45	78	-	127	1k6+4		
dobótőr	2	41	77	-	115	1k6+3		

A hajó legénysége

<i>Főtiszt</i>	6. Tsz harcos		Ép	13	Fp	70	AME/MME	26
Erő	14	Gyo/Ügy	16	Egé	16			
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Pszi Mf - 24 Yp SFÉ (mellvért): 8	
alap	2	33	60	12	111	-		
szablya (Mf)	2	45	85	-	138	1k6+2		
<i>Katona</i>	3. Tsz harcos		Ép	13	Fp	42	AME/MME	2
Erő	14	Gyo/Ügy	14	Egé	14			
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ (láncing): 3 Közep. pajzs +35 Vé	
rövidkard	1	29	53	-	106+35	1k6+1		
lándzsa	1	24	53	-	104+35	1k10		
<i>Matróz</i>	2. Tsz harcos		Ép	13	Fp	37	AME/MME	2
Erő	14	Gyo/Ügy	15	Egé	16			
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mászás/Kötéltánc 70%	
ököl	2	33	48	-	94	1k6		
kés	2	33	48	-	93	1k5		

Ha kell még pár név...

Bersos
Karl
Wolgan
Gerell
Erazzo
Brendan
Cornelio

Leena
Messi
Liliana
Arca
Lora
Esterana
Csenge

A Selmo

Bevezetésként az alábbi videót javaslom megtekintésre egy földi, késő középkori háromárbócos hadihajó működésére, részleteire. Bár a Selmo minden dimenziójában több, mint kétszer akkora, mint az HMS Victory és mágia is támogatja, ám hajózási alapismeretek és esetlegesen játék közben felmerülő fedélzeti részletek szempontjából érdekes lehet. Ugyan a videó angol nyelvű, de az animáció a nyelv ismerete nélkül is beszédes:

<https://www.youtube.com/watch?v=4Nr1Aglfajl>

Előjáróban annyit, hogy nem célunk a kisebb városnyi hajó mindenre kiterjedő kidolgozása. Ha mesélőként valamit hozzátennél, lesz rá helyed bőven.

A Selmo összesíti mindazt, amit jelenleg a relatív ifjú emberi faj képes létrehozni, ha minden tudását és erőforrását latba veti. A hajótest a hieda-fa tulajdonságainak hála messze felülmúlja méreteiben a korábbi, ember alkotta hajókat. A túlnyomó többség még mindig csak egy különleges tölgyként ismeri, a fa titka nem közismert.

A főfedélzeten a hajótest hossza 160, szélessége 37 ynevi láb. Magassága a víz szintjétől 47 láb. Innen további 35 láb magasba törnek az első erőd katedrálisának tornyai és a hátsó felépítmény. A három fő árbóc törzsét körülölelő toronyépítmények a fedélzettől 60 láb magasba törnek, a vitorlázat középső platformjai, valamint a középső árbóc őrszotja pedig még magasabban, 75 lábra vannak. A hajó legmagasabb árbóca eléri a 171 lábat. A hatalmas testhez megfelelő merülés is társul, teljes ellátmánnyal akár 17 láb mélységig. A keresztvitorlák bőven kinyúlnak a víz fölé, széltük 75 láb.



Hieda-fából csak a hajótest és a fő gerendák vannak. A belső falakhoz és padlózathoz olcsóbb és adott esetben könnyebb fákat választottak. Így is összességében több, mint 30 ezer fát kellett kidönteni a megvalósításhoz. A Selmo teljes befogadóképessége 2500 fő, amiből most olyan 600 lehet a fedélzeten, ebből 120 tengerész, 320 gyalogos katona, további 80 fő kiszolgáló személyzet (szanitéc, szakács, mesterember, fegyverkovács stb.), valamint az admirális emberei, a szentélyek személyzete és a támogató családok, kíséretükkel. Tehát igen szellős, egyelőre kényelmes szállás, az alsó szintek és köztes raktárak ennek megfelelően nincsenek is teljesen feltöltve. Az viszont látszik, főként a három hadifedélzeten, hogy a gerendázat mindenhol tele van kötélzésekkel, hogy az egész fedélzetet be lehessen lakni függőágyakkal.

A hajó rendkívül masszív. Amilyen kecses, elegáns, tágas az orrkatedrális és a hátsó erődítmény tornyocskáit, a hadiszintek és főként a hajótest szintjei legalább annyira tömörök, szűkösek. A belmagasság a gerendák között 2,2 láb, a gerendák alatt pedig csak 1,9 láb. A külső falak a hadiszintek vonala alatt mindenhol elérik, a vízvonalhoz közel meg is haladják az 1 ynevi lábat. Erre jön még rá több helyen a gerendákba plántált megerősítő mágia.

A hiten túl világi fegyverzetel is ellátták a katedrális hajót. A három hadifedélzeten és a főfedélzeten 51 ballista, 9 naftavető, 8 katapult található, valamint a kapitányi kabin erkélyén egy fedélzeti tűzköppő, ami jelzési cézzal is használható. Mivel a cél nem csak a tengeri erő, de a

szárazföldi haderő mozgósíthatósága is, a hajón található a szokásos partraszálló csónakokon és egy kis vitorlášhajón túl egy termágikus varázskör is az első hadifedélzeten. Ez teszi lehetővé azt, hogy a Selmoval Pyarron valóban erőt és nyomást tudjon felmutatni távoli területeken is. Továbbá, ha a két kegyelt és az egy próféta osztályú hajók együtt vitorláznak, lehetővé teszi az átjárást a fedélzetek között. A hajó védműveihez és a kör működtetéséhez pedig egy térvarázsló adjak a szolgálatot.

A tervezett állandó személyzet részét nem csak az aktuális papok és paplovagok adják, hanem egy termágiára szakosodott varázsló. Utóbbi részt vett a hajó létrehozásában (lásd [Cadd Locus](#)). Ő képes hatalmát komoly mértékben kiterjeszteni a hadifedélzetre, fémveretekkel a padlóba foglalt varázskörön keresztül és stabil, nagyobb térkaput (lásd [Varázslók könyve - Tér- és idővarázsló](#)) nyitni egy mérföldes körzetben. A térvarázsló aurája a fél hajót beborítja (44 láb sugarú zóna), így varázslók állandó jelenlétet érezhetnek egészen halála beálltáig.

Működését tekintve a hajó alaposan megtervezett, átgondolt. A kötélzet és a vitorlázat mozgását Gilron kegyéből mechanikus és mechanomágikus szerkezetek segítik. A fedélközbe lejut a napfény a falakba épített, fém borítású járatokon át, majd üveggömbök szórják szét. Éjjel pedig fénykövek szolgáltatják a félhomályt az ablaktalan szinteken is. Több szinten található csatornázás és vízcsap, főként persze a fenti erődökben. A kovácműhelyeket és az Albornenak szentelt templomi orgonát a hajótestből kilógó karokon elhelyezett vertikális szélforgók működtetik. A lépcsőfordulók és a szintek jelölve vannak egyszerű ábrákkal, színekkel, hogy ne tévedjen el az írástudatlan katona se. A hat fő lépcső 4-5 láb széles, biztonságos meredekségű, hogy akár egy teljes pajzsos, lándzsás osztag gyorsan tudjon rajta masírozni szükség esetén.

Ha valaki nem rutinos tengerjáró, hajós, azt azért meglepheti, hogy nagyobb hullámvázás idején a hajó hallhatóan recseg, ropog, különösen az alsóbb szinteken. A nagy hajók gerincgerendáját tudatosan rugalmasra tervezik, hogy hullámvázás esetén ne törjenek ketté a hullámgerincen megülve a saját súlyuk alatt, így valamennyire az egész hajó hajlik, bár ez egy-egy nézőpontból szemlélve nem látványos, csak hallható. Ezzel együtt a hajó nagyon stabil. Legfeljebb komoly hullámvázás, viharos idő esetén érződhet, hogy mozog.

Harci szabályok és mágikus védművek

Harc és gyors manőverek:

A főfedélzeten, illetve az attól felfelé elhelyezkedő szinteken nincsen semmi korlátozás.

Az **árbócok** magasságában már vagy vállalja valaki a leesést harc vagy sietség esetén (körönkén ügyességpróba), vagy a harc helyhez kötve módosítóival teheti a keresztárbócok gyilokjáróin, illetve a kötélzeten függve erre jön még rá a jelentős hátrány (MTK 52.o.: -25 Ké/Té/Vé/Cé). Futni a kereszt, illetve az orrárbócon a kötél tánc képzettséggel lehet (ETK 113.o.) +30%-os módosítóval.

A zavaró tényezők lentebb kezdődnek **a hadifedélzeten és a fedélközben**. Az alacsony belmagasságok, a belógó kellékek, gerendák nem kedveznek a kalandozók körében népszerű, helyigényes harcmódoroknak. Sokkal inkább a fegyelmezett, zárt alakzatoknak:

- Ugrás képzettség bónusza nem használható. A kis belmagasság, a kellékek, ládák, belógó kikötési lehetőségek ellehetetlenítik. KM engedélyével kis méretű egyének, körülményektől függően maximum 25%-ot használhatnak kb tigrisbukfenc jellegű mutatóványokra.
- Azok a kétkézű forgatott fegyverek, amiket lendíteni kell, jelentős hátrányt szenvednek el (MTK 52.o.: -25 Ké/Té/Vé). Kifejezetten szűró fegyverek, mint pl.: lándzsa, dárda, ez alól mentesülnek.
- Az alsóbb szinteken a déli órákat leszámítva mindenhol a harc félhomályban módosítói érvényesek (ETK 93.o.: -15 Ké / -30 Té / -35 Vé / -70 Cé). Ha valaki rendelkezik vakharc képzettséggel (ETK 100.o.), levonásai természetesen enyhébbek.

Mágikus védművek:

A Selmo a mana síkján szemlélve elképesztő mennyiségű manát köt meg. Nem csak rúnateremmel rendelkezik, ami az egész hajót védi, de a felszentelt szentélyek, az kisebb mágikus védművek, a tércsapda terem, az alsóbb gerendák mágikus megerősítései, a mechanomágikus szerkezetek, mind-mind csak úgy világítanak a mágia síkjára érzékenyek számára.

A főfedélzettől lefelé a -9. szinten található két nagyobbacska terem. Az egyik fala hajóhoz képest szokatlan, kőből van rakva. Ebben fém verettel a kőpadlóba foglalva található:

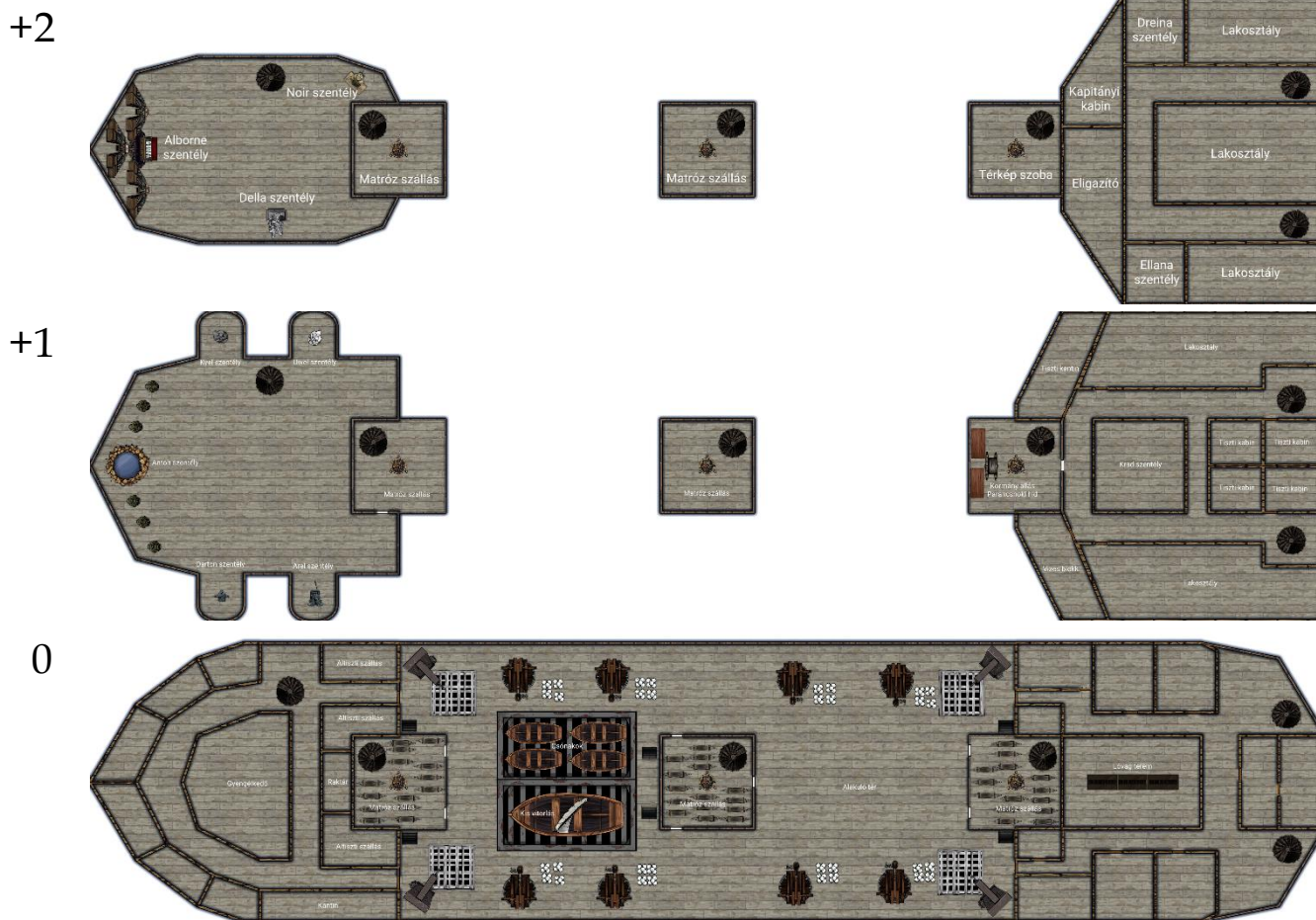
- Tércsapda varázsjel - 120 láb sugarú gömbben, minden 7E-t nem meghaladó térmágiát magához vonz, azok oda jönnek létre (teleport, térkapu, távolbahatás stb.).
- Egy acél rácsos cella veszi körül.
- Körben 20E tűz, 40E elemi erő, 50E asztrál- és mentálmágia bezáró varázskör. Ugyanaz, mint a védő varázskör (ETK 310.o.), csak mindent benn tart.

Szintén ezen a szinten található a rúnaterem. Míg a hajó szerte beágyazott rúnasorok a szerkezeti stabilitásért felelnek, a rúnaterem hatásai az egész hajón a következő védelmeket adják:

- Minden 2E-nél nagyobb tüzet, természetest vagy mágikust, a rúnaterem lefojt 2E-re.
- Villámmágia és egyéb villámok (papi mágia, természetes vihar) erősségéből levon 5E-t.
- A pyarr isteneknek és legfőképp Adronnak köszönhetően minden rontásból 4E-t, minden átokból 15E-t tompít a terem a hadihajó fedélzetein és beltéreiben.

Alaprajzok

Áttekintő



-1



-2



-3



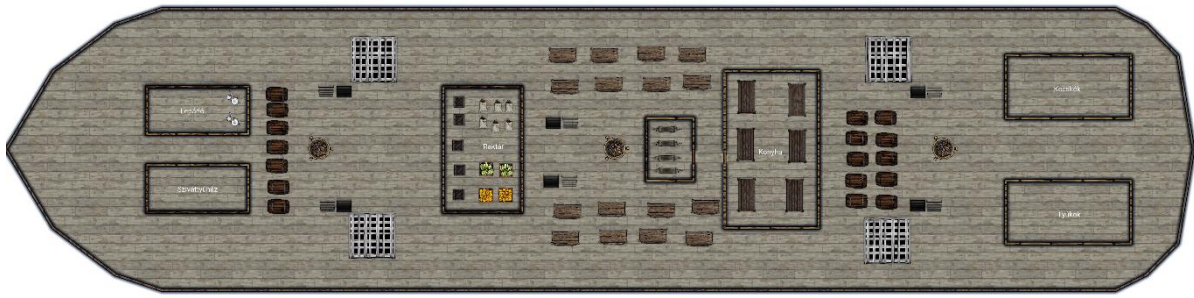
-4



-5



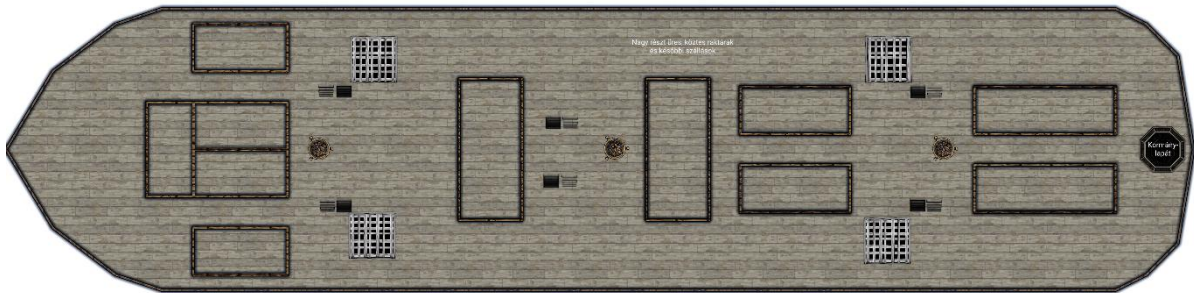
-6



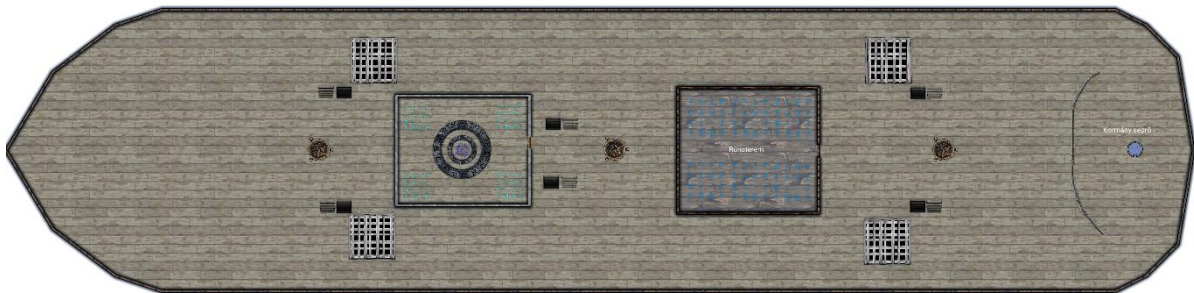
-7



-8



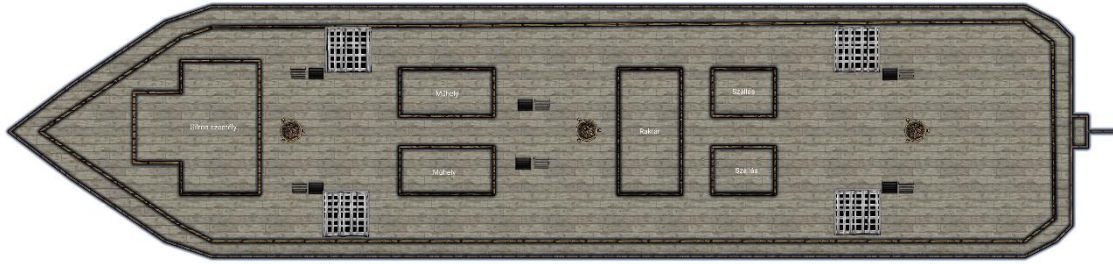
-9



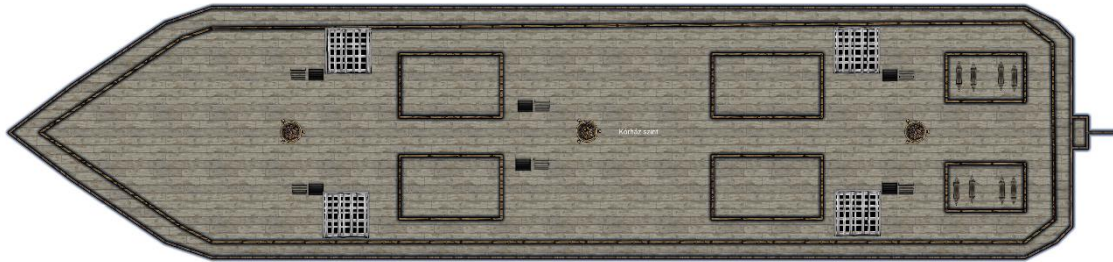
-10



-11



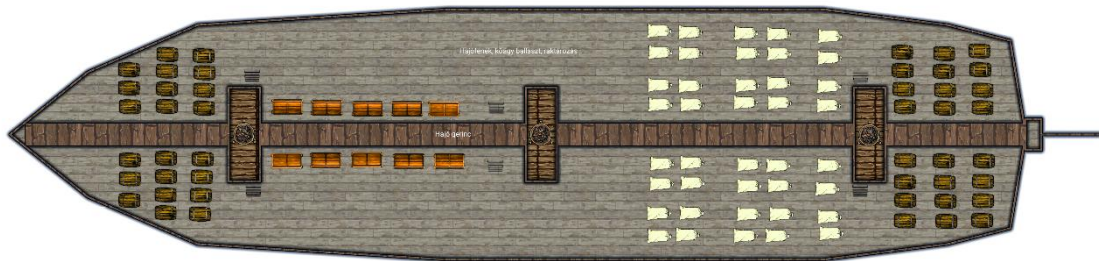
-12



-13



Fenék



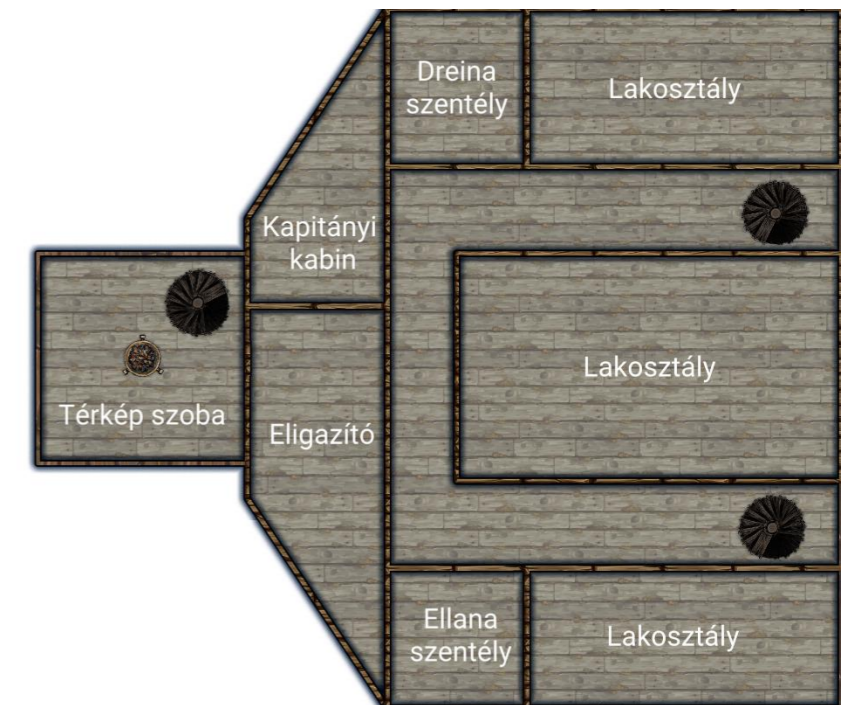
Főfedélzet és felépítmények

Második emelet (+2. szint)

Az első két árbóctornyot és a központi árbóc megfigyelő házát leszámítva ez a legfelső zárt szintje a hajónak. A tornyokban matrózok vannak elszállásolva, akinek függőágyai a mennyezetről és gerendákról lógnak le, kevéske személyes holmijuk pedig a függőágyak alatt málházsákban vagy ládában található.

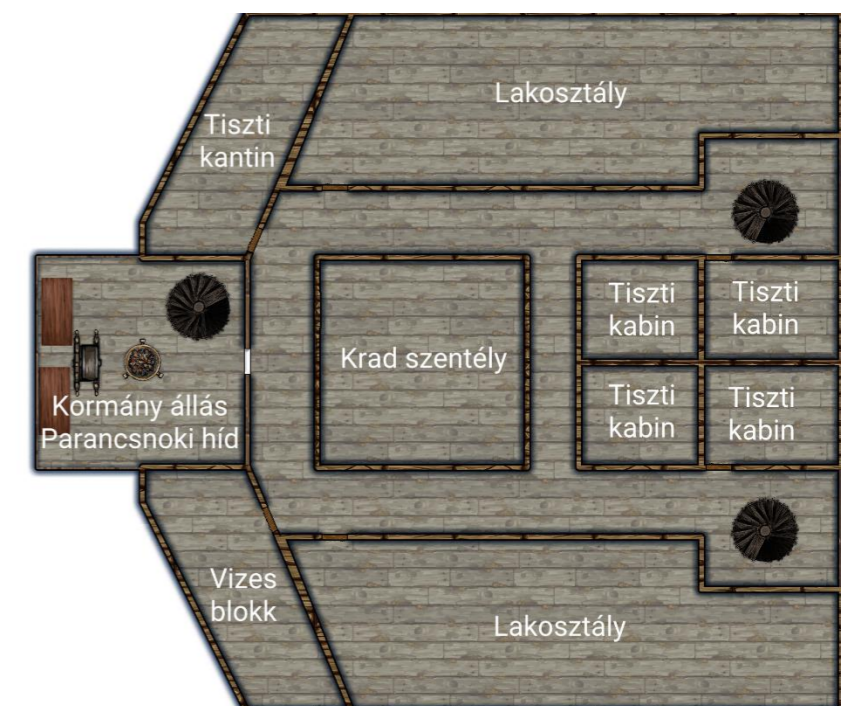
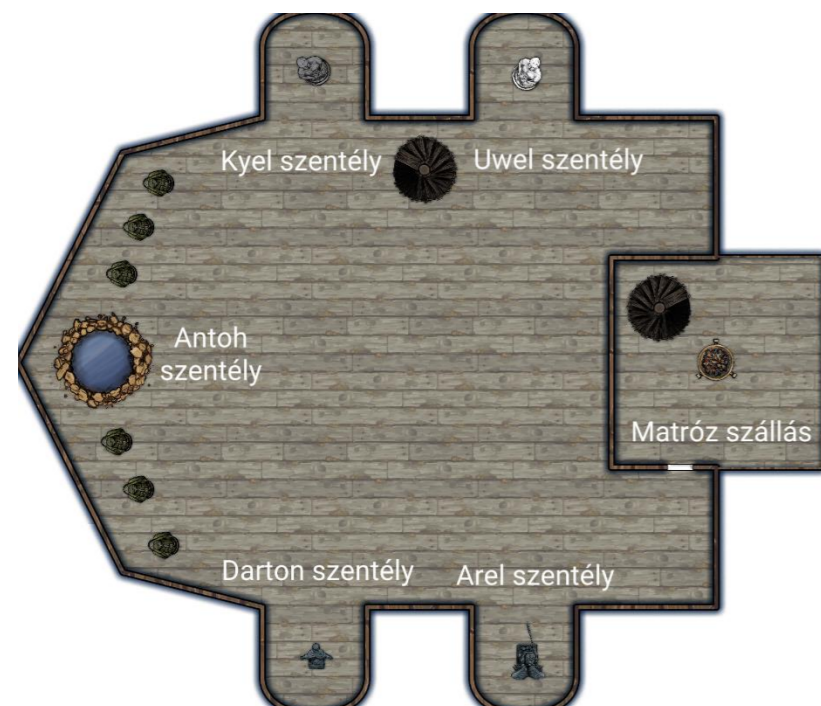
Az elülső, katedrális felépítmény felső szintje Alborne, Noir és Della szentélyeit tartalmazza. Alborne szentélyének része egy, a teret leuraló, hatalmas templomi orgona, amit a Tanítók rendjéből származó Essan Brunda felszentelt és képes is mágikus hangszerként használni. Hatását az egész hajóra ki tudja terjeszteni.

A hátsó erődítmény felső szintje tartalmazza a kapitányi kabint, mellette az eligazító helységet és a hátsó árbóctoronyban a térképészeti szobát. Itt található három, jelenleg több szobás lakosztályként tagolt és berendezett nemesi szállás is. A szállások a hajó későbbi élete során átépítésre fognak kerülni, tiszti szállások lesznek a mostani lakosztályok helyén. A lakosztályoknak és a kapitányi kabinnak is van több kisebb, nagyobb erkélye. Szintén ezen a szinten helyezkedik el Dreina szentélye és az Ellana szentély is.



Első emelet (+1. szint)

Az első két árbóctorony itt is matróz szállás. A harmadik árbóctoronyban itt kap helyet a kormányállás, ahol mindig legalább két kormányos és egy navigációs tiszt foglal helyet. Az aktuális térképek, tájolók, navigációs eszközök is itt kapnak helyet.



A katedrális alsó emeletét Antoh szentélye dominálja, ami a hajó orrának túlnyúlását kihasználva, az oltár alatt egy kút jellegű nyílást is tartalmaz, amin keresztül egyenesen az óceánba lehet áldozatot bemutatni. Ebben a nagy térben helyezkedik el Kyel, Uwel, Darton és Arel szentélye is. Elhelyezkedésük okán közelebb vannak a fő- és hadifedélzetekhez, ha a csatahajónak szüksége lenne erre.

A hátsó erőd ezen szintjén két újabb lakosztály került kialakításra, megint csak egyedi belső elrendezéssel, valamint a tiszti szállások és kiegészítő helységek. Szintén itt helyezkedik el, közel a parancsnoki és kormányos pozícióhoz a Krad szentély.

Főfedélzet (0. szint)

A két felépítmény közötti főfedélzet hossza 90 ynevi láb, szélessége 37 láb. Az árbóctornyokban itt már mindhárom szobát matrózok foglalják el. A hátsó fele a főfedélzetnek alakuló és gyakorlatozó tér, amit alapvetően üresen tartanak. Az első fele rácsos állványzaton a partraszálló csónakokat és kishajtót szállásol. Ezek mind stabilan le vannak kötözve, letakarva ponyvával, hogy ne gyűlhessen bennük a víz. Mozgatásukat, vízretételüket a hajókötézzel, daruzással oldják meg, ha szükséges. A főfedélzet két oldalán sorakoznak forgósámolyokon a katapultok. Mellettük rendezett halmokban a lövedékek, letakarva, lehálózva, hogy ne tudjanak elszabadulni. Itt található még a gyülekezőre vagy vészjelzésre alkalmas hajóharang is, illetve innen eresztik le parancsra a sebességmérő kötelet.



A főfedélzet négy sarkában találhatóak a 8x8 láb nagyságú daruzási aknák, amik egészen a hajófenéig lehetővé teszi a mellettük álló eszközök segítségével az ellátmány vagy akár az élő állat mozgatását. Azokon a szinteken, ahol nem használják épp az aknát, ráccsal fedik le biztonsági okokból.

Az elülső felépítmény alja a katedrális alatt, a hadifedélzetekhez közel, tartalmazza a gyengélkedőt. Itt találhatóak továbbá altishti szállások, kisebb átmeneti raktárak, kantin, illetve amit még mesélőként jónak látsz.

A hátsó erőd alsó része már főként az admirális, illetve a földi haderő tisztjeinek van kialakítva. Található itt egy lovagterem is, illetve egy tárgyaló, a legnagyobb tiszti szállás előterében.

Hadi fedélzetek

Íjász és partraszálló hadifedélzet (-1. szint)

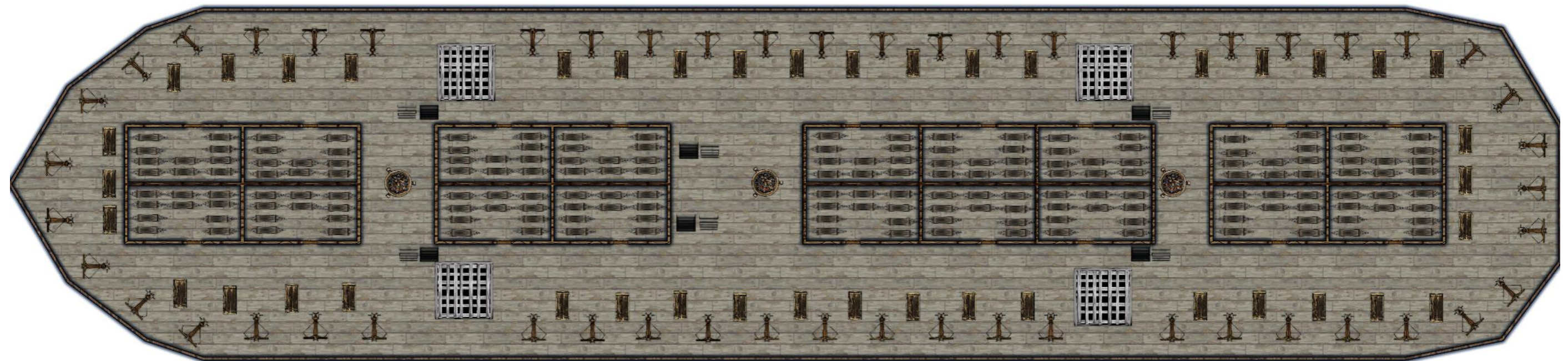
A hajó legnagyobb egybenyíló légterű szintje. Erre a fedélzetre még lenyúlnak a roppant árbóctornyok, a főfedélzet alá. Az első és hátsó toronytérben matróz szállások vannak, de a középsőben az Adron szentély kapott helyet. Ide nem is vezet le külön lépcső a fölötte lévő helységből. Azért itt kapott helyet Adron szentélye, hogy aránylag közel legyen a rúnatermekhez és a hajó mágikus középpontjához, valamint mert itt foglal helyet a hadihajó egyik kulcs eleme, egy térmágikus varázkör. A kör egy masszív fémlemez a padlózatba foglalva, amibe belevésték a rúnákat, rajzolatokat. Segítségével a hajó varázslója képes nagy méretű térkaput nyitni, amin keresztül csapatokat lehet átjuttatni.

Ütközet esetén a szint oldalán rengeteg, vaskos zsalugátért lehet felemelni és nyílzáport zúdítani az alacsonyabban lévő célpontokra. A külső falak mentén ott is van mindenhol ehhez a horgonypont, a nyíltartóknak, esetlegesen tárolók és fáklyatartók szurkos cserepeknek. A keresztgerendákon kikötési pontok sorakoznak, jelezve, hogy ez a fedélzet is teljes mértékben belakható függőágyakkal.



Ballista hadifedélzet (-2. szint)

A következő hadifedélzetet a falak mentén sorakozó ballisták és mellettük a lerögzített ládáknál felhalmozott lövedékek uralkodják. Középen a katonák szállásai tizedekre osztva. Egyelőre minden osztagnak jut külön körlet, de itt is láthatóak a kikötési pontok a gerendákon. A külső nyílásokat itt is vaskos zsalugátérek zárják el, amikből csak egy-egy van kitámasztva fény és szellőzés végett.



Naftavető hadifedélzet (-3. szint)

Ezen a szinten is találhatóak legénységi szállások, valamint itt már a hadigépek karbantartásához, üzemeléséhez szükséges anyagok raktárai is megtalálhatóak.

A falak mellett, szellős elrendezésben rézzel borított masinériák, a rettegett naftavető sorakoznak. Mindegyik előtt elhúzható panelekkel lehet szélesre tární a kilátást. A hadigépeket fémkör veszi körbe, amikbe savval rúnasorokat marattak. Ezek teszik lehetővé, hogy a lángot a hajó mágikus védelme ne oltsa ki, valamint azt is, hogy ha valami balul ütne ki, akkor a belobbanó nafta ne tudjon tovább terjedni.

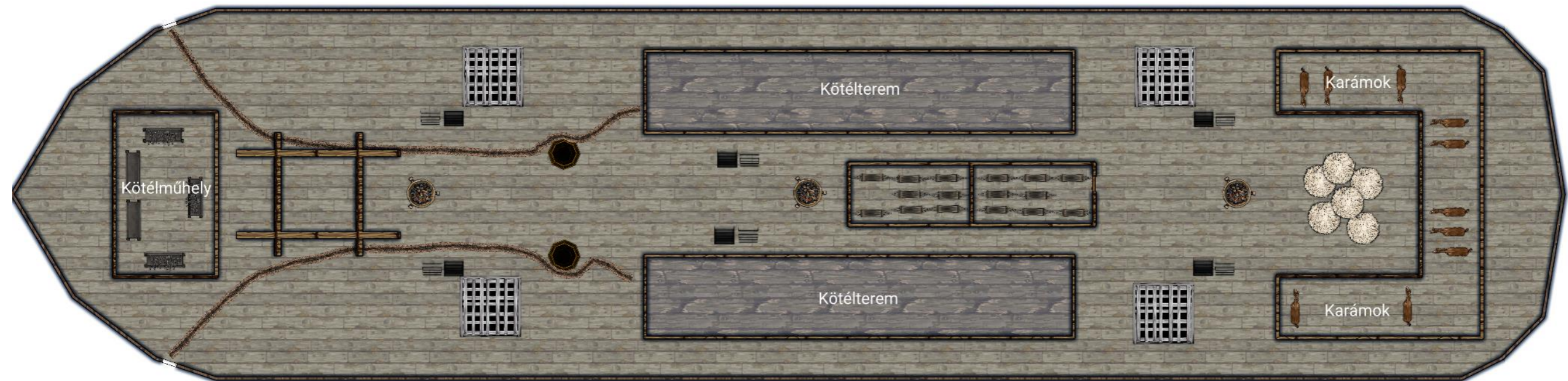
**Alsóbb, köztes szintek****Vitorla fedélzet (-4. szint)**

Itt található a vitorlázat javításához műhely és a falak mentén bálákban tartalék vásznak. Valamint ide tudják kötelekkel, darukkal leengedni a vitorlák egy részét, ha szükséges lenne bevonni őket vihar miatt. Alapvetően a keresztvitorlákat fel tudják tekerni a yardokra, de a szélső, a köztes és az orrvitorlák egy részét itt lent tárolják. Szintén található itt egy szállás a műhely személyzetének.



Kötél fedélzet (-5. szint)

Ide húzzák be a horgony kötélzetet. Fából készült, rácsos falú helységekben tárolják a comb vastagságú köteleket, hogy rendesen ki tudjanak száradni. Ha a Gilron papok gépei működnek, akkor azok intézik a horgony fel- és leeresztés izomszakasztó munkáját, ha nem akkor a katonákat is be kell fogni a vagy tucatnyi tonnát mérlegelő vasmacskákhoz. Ezen a szinten is a műhelyben dolgozóknak van szállás, valamint a hajó végében vannak karámok arra az esetre, ha a katonaság mellett háts jóságokat is szállítanának.

**Konyha fedélzet (-6. szint)**

Ez a szint az ellátásért felel. Konyhát, átmeneti raktárt, haszonállatokat találni itt. Van szállás az itt dolgozóknak. Kémény vezet ki a hajó oldalán a konyhából és a sósvíz lepárlóból. Bár állítólag jó pénzért nem csak vizet főznek itt le a derék konyhaművészek. Ezen a szinten van a szivattyúház is, amivel adott esetben a hajó aljából lehet az ott meggyűlt vizet felszivattyúzni és a falakon kívülre juttatni.

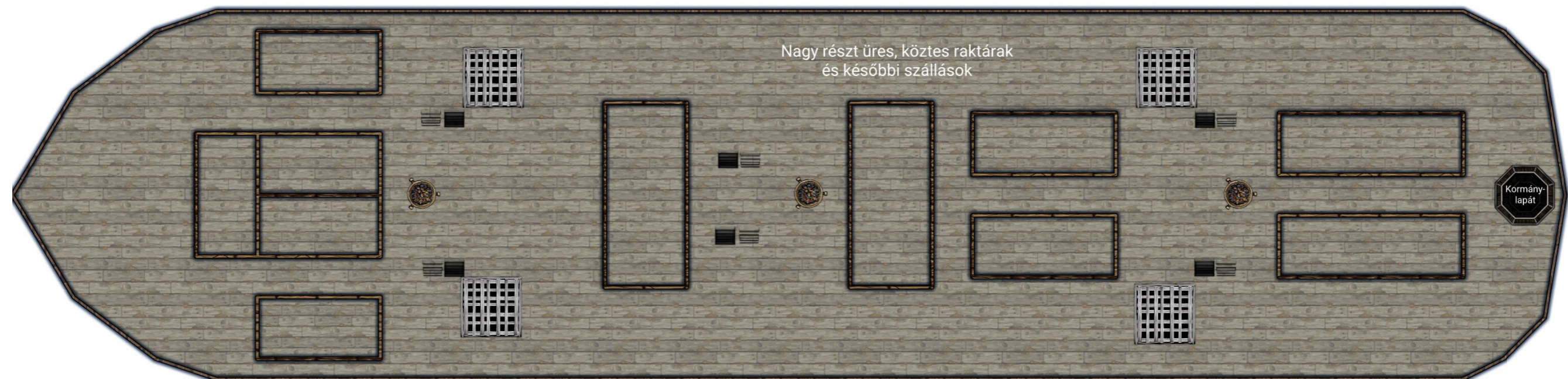


Börtön, körletek és kincstár fedélzet (-7. szint)

Az itt elhelyezkedő szállások nagyrészt üresek, ahogy az esetleges hadifoglyoknak vagy rendbontóknak kialakított cellák, zárkák is. A hajó farában helyet kapó kincstárak (egy a pénzeknek, egy a tárgyi értékeknek) biztos zárok mögött helyezkednek el. Itt található a zsoldostáshoz is a kassza, valamint a könyvelők irodája, szállása.

**Köztes raktárak fedélzete (-8. szint)**

Az itt elhelyezkedő raktárak nagyobb részt üresen állnak. Súlyelosztás miatt a mostani, kis számú utazóhoz az árut inkább az alsó raktárakban halmozták fel, de ha több, mint kétezer embert kell ellátni, itt is meg fog telni minden. Itt helyezkedik el továbbá a kormánylapát felső csomója, ha a kormány kötérendszer meghibásodása esetén hozzá kellene nyúlni. Az itteni első raktárba, a hajó orrába költözött be a kiteszített istennő, pár titkos követője.



Rúna fedélzet (-9. szint)

Több szempontból is a hajó egyik legfontosabb fedélzete. Irányítás szempontjából fontos, hogy itt helyezkedik el a kormányseprő, azaz a kormánylapátot mozgató mechanika.

A hajó közepe fele haladva vaskos falú, mágiával lezárt ajtóju teremhez jutunk, a Selmo védelmi rúnaterméhez. Bejutni csak az Adron pap vagy a hajó varázslója segítségével lehet, akik birtokában vannak a varázssónak, ami a mágikus pecsétet feloldja. Odabent a falakon mágiával teli rúnák izzanak körös körül. A szemközti falon, az egyik rúnacsoport alatt üres helyre is felfigyelhet a szemlélődő. Ha a következő évtizedek, évszázadok alatt új varázslót neveznének ki a fedélzetre, ide írhatja fel a nevét rúnamágiával, hogy a termágikus védelmek alól feloldozást, kivételt kaphasson. A felírás hasonló tudást igényel, mint a Személyes Aura varázsjelnél (ETK 312.o.).

A még előrébb elhelyezkedő terem szintén egy mágikus jelekkel telerótt helység. Meglepő módon ennek falait kőből rakták és kívülről záródó ajtaján nyitható kémlelőnyílás van. Odabenn kőlapokon fémveretes védőkörök gyűrűjében egy kör alakú, fém bötröncella helyezkedik el. Annak közepén pedig a [mágikus védműveknél](#) leírt tércsapda.

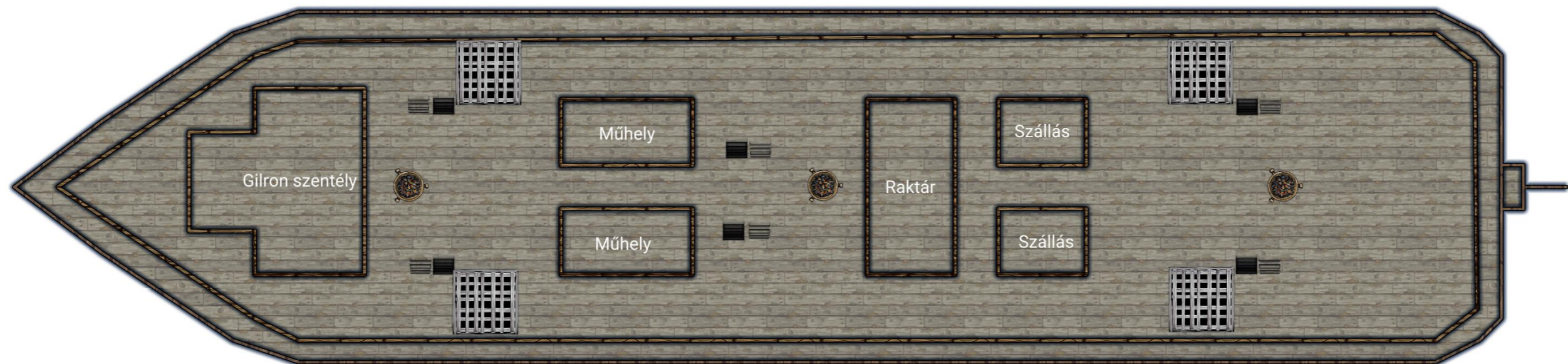


Vízvonal környéki és az alatti szintek**Ácsok fedélzete (-10. szint)**

A vízvonalhoz közelítve a hajótest duplafalúvá válik. Vízbetörés esetén ez valamennyi védelmez is jelenthet, valamint a két fal közötti közlekedő részben tudnak mozogni a hajóácsok és a szükséges javításokat eszközölni. Ezen a szinten két fa megmunkáló műhely is van. Az egyikben a hajótest, a másikban az árbóc vagy egyéb munkálatokhoz szükséges eszközökkel, hellyel. Itt is a szinten belül van a mesterek szállása, valamint a hajó középvonalában vannak vaskos gerendák és egyéb faanyagok lekötözve. Itt a fejfölötti gerendázaton már masszívabb kötési pontok vannak kialakítva, hogy adott esetben csigarendszerrel, kötelekkel tudják mozgatni a rönköket.

**Kovács fedélzet (-11. szint)**

Ezen a szinten helyezkedik el Gilron szentélye, közel a fegyver és egyéb kovácsokhoz. Egy komolyabb sereget szállító hadihajó sem lehet teljes fegyverkovácsok nélkül. A melegt részben mágia védte és mágikusan kivételezett kovácstüzek adják, amiknek kéménye egy magasabb szinten bukkan ki a hajó oldalán.



Kórház (-12. szint)

Egy relatív üres szint, ami bár be van rendezve, de igazán még nincs használatban, mondhatni szerencsére. A kórtermeken túl hátul vannak itt szállások a szanitécéknek.

**Alsó raktárak (-13. szint)**

Ezek a raktárak már részben kihasználtak, bár még van közöttük üres szép számmal.



Hajófenék

A hajó legalja. Vaskos kőágy biztosítja a tőkesúlyt. Látszik a hajó gerince, derengenek rajta helyenként a megerősítő rúnák és a nagy mennyiségű ömlesztett áru is itt került elhelyezésre. Hordókban ser és bor, tisztavíz. Zsákokban gabona, óriási mennyiségű szárított hús és mellettük frissen tartó rúnák. A szinten a fal túloldalán tornyosuló víztömeg hűtő hatása miatt kifejezetten hűvös van.

