

Gorviki kalózok

avagy az Éjrája legénysége

Előszó:

Amikor az ember hajós kalandot, vagy hosszabb hajóutat mesél, gyakori színesítő és hangulati elem a kalóztámadás, amikor az elvetemült tengeri martalócok megtámadják azt a hajót, amelyen a kalandozók utaznak. Ilyenkor, ha nem különösen fontos a történet szempontjából, a mesélő csak úgy körülbelül, hasracsapás-szerűen határozza meg az ellenség értékeit, netalántán helyben improvizálja az egész jelenetet a kalózhajó típusától, a kalózok harci taktikáján át egészen a harcértékeikig. Jelen írás részben ezen próbál változtatni, alternatívát nyújtani a mesélők számára egy kidolgozott kalózbagázssal, akiket (szükség esetén kisebb-nagyobb módosításokkal) be lehet vetni ilyen esetekben, részben pedig egy hosszabb távú felhasználásra is alkalmas csapatot ad azoknak, akik esetleg olyan életutat mesélnek, mely a tengeren játszódik. Ugyan a címben gorviki kalózok szerepelnek, s alapvetően egy konkrét, elég kemény gorviki kalózbagázs, melyet én tartósabb felhasználás végett, elég részletesen kidolgoztam, nagyon könnyen átalakíthatóak bármely területre...

Gandarre kapitány és az Éjrája története:

Gandarre kapitány, a veterán kalóz, bár az emberei számára hihetetlennek tűnik, nem volt mindig az Éjrája kapitánya. Hosszú évekig szolgált a Fekete medúza nevű kalózhajón, ahol lépésről lépésre elsőtisztté, majd felettese halálával kapitánnyá küzdötte fel magát. Két esztendeig volt a Fekete medúza kapitánya, mikoris túl nagy fába vágta a fejszét egy felfegyverzett shadoni kereskedőhajó megtámadásával Corma-dina nyugati részén, shadoni vizeken. A katasztrófába torkollt támadás éjszakáján a sérült, viharvert hajó és megfogyatkozott legénysége zátonyra futott. A Fekete medúza elsüllyedt, s alig tucatnyian éltek túl az ezt követő időket. A túlélők végül visszajutottak Gorvik egyik kikötővárosába, hajójuk és pénzüik nélkül azonban szétszéledtek. Gandarre ezt követően hónapokig masszív alkoholistaént tengette életét, amíg meg nem neszelte, hogy Corione város néhány kereskedője egy kisebb kalózhajó felállítását tervezik. A veterán kalóz felhasználva nagy tapasztalatát és még meglévő kapcsolatait elintézte, hogy ő legyen a készülő hajó kapitánya, s értő szemmel maga válogatta ki leendő legénységét a legalkalmasabb jelentkezők közül. Amióta az Éjrája kifutott, több tucat –többségében shadoni- hajót támadott meg, sokszáz arany értékű árut szerzett s adott tovább jutányos áron a hajót pénzelő corionei kereskedőknek, miközben a legénység egy része elhullott, ám folyamatosan új tagokkal töltődött fel. Az Éjrája immáron közel tíz esztendeje járja a Gályák tengerének és néha a Keleti óceánnak a parthoz közeli vizeit, egyike lett a viszonylag ismertebb kalózhajóknak, néhány kevésbé ismert legenda és történet is fűződik már hozzá és kapitányához...

Az Éjrája:

Az Éjrája egy viszonylag kicsi, mozgékony, háromárbcos vitorlánhajó. Földi viszonylatban leginkább egy karavellának felel meg. Hossza 22 méter, szélessége 6 méter, első két árbocán négyszögletű vitorla, a hátsó árbocán lantvitorla van, középső és egyben legmagasabb árbocának tetején árbockosár található. Evezői nincsenek, csak a vitorláira hagyatkozik, könnyen irányítható, fürge, viszonylag kis merülésű hajó. A hátulján a tatfelépítményen van a kormánykerék, a kapitány innen manőverezi a hajót. Ez alatt, a tatfelépítményben található a kapitány szobája, mely egyben a hajózáshoz szükséges eszközök raktáraként is funkcionál. A fedélzet alatti szinten kap helyet a hajókonyha, a legénységi szállás, ahol a matrózok függőágyaikban himbálózva pihenhettek, valamint a hajó boszorkánymesterének mini-laboratóriuma. Ez alatt pedig csak egyetlen szint található már, a hajó alja, ahol a tókesúly található, meg néhány holmi, mint például tartalék kötelek, máshova el nem férő, elraktározandó zsákmány, tartós élelmiszer. A hajó fedélzetén, az első és a második árboc között található egy maximum tizenkét személy szállására alkalmas csónak, mely mentőcsónakként is funkcionálhat, de elsődlegesen arra használják, hogy ezzel szállnak partra, ha olyan helyen köt ki a hajó, ahol nincs kikötő, és nem tud emiatt a partig menni a hajó – például szigetekenél... Mivel az Éjrája nem csatahajó, hanem inkább üss és füss taktikára építő, gyorsan támadó majd gyorsan eltűnő, fürge kalózhajó, nincs rajta nehézfegyverzet. Sem hely, sem szükség nincs igazán rajta naftavetőknek, mivel nem csatára, hanem megcsáklózására, gyors átszállásra, kereskedőhajók megszállására, elfoglalására készült. Ennek megfelelően komolyabb fegyverzet rajta mindössze négy dárdavető, 1-1 a hajó első harmadánál, egy jobbra, egy balra állítva, a másik kettő pedig hasonlóképp a hajó kétharmadánál. Ezekkel a dárdavetőkkel szükség esetén kétméteres dárdák is löhetőek, ám alapvetően nem erre vannak felszerelve, hanem négyágú kampós végű, kötélre erősített csáklókat lönek ki, melyek megakadnak a megtámadni kívánt hajó fedélzetén, majd pedig a köteleket húzva segítik a két hajó közelebb kerülését és ez által a kalózok átszállását.

Az Éjrája legénysége:

Az Éjrája, lévén nem túl nagy hajó, nem bír túl nagy legénységgel, ellenben kalózkokról lévén szó, a legénység minden tagja ért a fegyverforgatáshoz. A hajó teljes legénysége 40 fő. A legénység egyes tagjait szabályrendszerileg, statisztikailag is kidolgoztam, ezek az adatok külön megtalálhatóak (lentebb), így itt ezekre nem térek ki.

A legénység – a ranglétra szerint növekvő sorrendben:

- Újoncok: 12 fő. A harcokban elhullt kalózok pótlására besorozott, még tapasztalatlan tengeri rablók. Gandarre kapitány személyesen válogatta ki őket Gorvik kikötőiben a megüresedett helyekre jelentkező alvilági figurák, rablók, matrózok, és egyéb kikötői aljanép soraiból. A kapitány alapból csak a legalkalmasabb figurákat engedte a hajójára, ám ezek közül is sokan elesnek az első összecsapásban, vagy az egymás közötti cívódásokban. Ranagol nem túri meg a gyengéket... A „természetes” kiválasztódás pedig egy ilyen kemény bagázsban különösen érvényesül... Kezdetben

csak a fedélzetet sikálják, a köteleket ellenőrzik, harc esetén nem ők mennek át a megtámadott hajóra.

- Matrózok: 10 fő. Az újoncokból, ahogy telnek-múlnak a hónapok, majd az évek, matrózok lesznek. Ők már tudnak mindent, amit egy kalóznak tudnia kell. Belejöttek már ebbe az életformába, de nem érdemelték még ki, hogy harc esetén az első hullámban legyenek. Ők azok, akik a hajót irányítják. Az újoncok tőlük tanulhatnak, de egyben a „zöldfülűek” legkegyetlenebb kíznói is ők, akik nem olyan régen estek át hasonló gyötrelmeken, épp ezért nehezítik pusztán szórakozásból az újoncok dolgát.
- Harcosok: 10 fő. Ők azok a veterán kalózosok, akik a matrózok közül kiemelkedve, sok harcot megjárva, teljesítményükkel kiérdemelték, hogy az első hullámban lendülhessenek át a megtámadott hajó fedélzetére. Félelmet és kegyelmet nem ismerő, veszélyes ellenfelek ők.
- Elit harcosok: 4 fő. A harcosok közül is kiemelkedő, nevesített NJK-k, akik legalább 5-6 éve szolgálják már Gandarre kapitányt – még hozzá kiváló teljesítménnyel. Név szerint:
 - „Tompá” Defarro: Nem az eszéről híres, sokat is ugratják emiatt. „Tompá, mint a buzogánya” – mondják. Van neki ugyanis egy arannyal és ezüsttel díszített, gömb fejű egykezes buzogánya, amit nagyon nagy becsben tart, mindig tisztogat, de sosem használ. Nagyon jól dobálja hajítóbárdjait, általában a második hullámban harcol.
 - „Villámkezü” Rokko: A legénység egyik ikonikus és népszerű alakja, a dobótőreit halálos gyorsasággal és pontossággal dobáló, nagydumás, szerencsejátékos Rokko, aki egyben a banda egyik legravaszabb tagja is. Nem csak hogy tud írni és olvasni, de még az elme hatalmát is bírja. Defarrot állandóan lealázza célbadobásban, de azért mégis csak megmérkőznek újra és újra. A „Tompá” rühelli is emiatt.
 - „Mesélős” Marcello: Vagy ahogy sokan egyszerűen hívják: „Tudor”. Rokkoval karöltve a banda másik nagydumása. Sok történetet és legendát ismer, szeret mesélni, okoskodni, tréfálkozni. Emellett van egy lantja is, amin meglehetősen jól játszik. A kalózbagázs legfőbb jókedvesinálója, a társasági élet központja. Emellett tagadhatatlanul jó harcos is.
 - Szigony Tirk: Vagy ahogy a háta mögött sokan hívják: „Égett”. Az arca jobb fele, a jobb kezének nagy része, a válla, meg a mellkasának egy része is meglehetősen ronda egy évekkal ezelőtti égési sérüléstől. Magának való, szótlan figura, de tagadhatatlanul kiváló harcos, senki sem forgatja olyan halálosan a szigonyt a hajón, mint ő. Harcokban mindig az első hullámban kap helyet.
 - Vezérkar: 4 fő. A kapitány, az elsőtiszt, a boszorkánymester és a tolvaj. Konkrétan:
 - „Sebes” Ordo: Az Éjrája elsőtisztje, egyben a hajó legnagyobb tekintélyű harcosa, a támadások vezetője. A kapitány helyetteseként és jobb kezeként ő felel a legénység megregulálásáért, az újoncok okításáért, a fegyverzetért, s egyben ő vezeti a támadásokat az első hullámban. Tekintélyes, erős, nagydarab, kegyetlen figura, akivel senki sem mer ujjat húzni. Testét hegek és tetoválások borítják.
 - „Vigyori” Alessio: A kalózbanda leginkább szárazföldi embere a szakmája szerint tolvajként induló Alessio, aki az elfoglalt hajók átkutatásáért, a rejtett kincsek megtalálásáért felel. Amikor kikötnek valahol, ő segít a kapitánynak intézni a

szárazföldi ügyeket, ő keres és talál vevőt az olyan zsákmányra, amit nehezebb vagy macerásabb elpasszolni. A kapitány bal keze, és nem mellesleg harcban is megállja a helyét a kalózok között.

- „Sápatag”: A hajó magitora. Igazi nevét még a kapitány sem tudja, múltját titkoló boszorkánymester. Addigi életét maga mögött hagyva, talán egy kellemetlen szituációból menekülve döntött úgy, hogy beáll a kalózok közé, akikkel gyümölcsöző együttműködést építettek ki. Mágikus hatalmával támogatja a kalózokat, valamint mérgeket készít számukra, cserében kedvező arányban részesül a zsákmányból. A hajó egyik legcsendesebb, legfélelmetesebb alakja. Sok kalóz rejtett, néma rettegéssel tekint rá. Bár a sebesültek ellátásában ő a legképzettebb ember a hajón, senki sem szívesen kerül a kezei közé...
- Gandarre kapitány: Az Éjrája kapitánya, a kalózok vezére. Magas, tekintélyt parancsoló figura. Oldalán lévő kardja: Sárkánykarom, olyan legendás, mint ő maga. Ő a legtapasztaltabb kalóz a hajón, igazi tengeri medve, aki sokat megélt már. Kevés olyan kiváló kalózkapitány hajózik a Gályák tengerének vizén, mint ő. Tekintélyét csak növeli, hogy még az elme hatalmát is birtokolja.

Az Éjrája kalózainak harci taktikája:

Az Éjrája gyorsaságára és mozgékonyaságára építve támadja meg a kisebb kereskedőhajókat. Könnyedén utoléri, oldalról megközelíti a megtámadni kívánt hajót, aztán megcsákyázza. Miközben az újoncok és a matrózok a hajót irányítják és a dárdavetőket kezelik, a harcosok már megszórhatják ijaikkal és nyílpuskáikkal a másik hajót, előre is ritkítva az ellenség sorait. Amikor azonban már olyan közel van egymáshoz a két hajó, hogy kötélen át lehet lendülni, akkor jön a konkrét támadás. Először is mindenki, akire nincs szükség a hajó irányításához, célzó- és dobófegyverekkel ösztüzet zúdít a megtámadott hajó fedélzetén lévőkre, elsődlegesen a fegyverforgatókra és a vezetőnek, tisztnek tűnő egyénekre. Mivel ilyenkor már elég jó esély van a találatra, a jobb lövészek mérgezett nyílveszőket használnak. Mérgeik változatosak lehetnek: a legjobb lövészek a legveszélyesebbnek tűnő ellenfelekre használhatnak Kobramarással preparált nyílveszőket, dobótöröket, míg a többiek leginkább Vérizítőval preparálják fegyverüket, esetleg gyengébb hatású, görcsöt vagy rosszulletet okozó mérgekkel. Ezután indul az első hullám. Az első hullám kötélen lendül át a másik hajóra a többi kalóz fedezete alatt. Az első hullám: „Sebes” Ordo, Szigony Tirk, és a 10 „Harcos” besorolású kalóz. Ők közelharcban igyekeznek legyűzni a védőket, miközben társaik célzó és dobófegyverekkel segítik őket, ügyelve arra, hogy ne társaikat lőjjék, valamint a boszorkánymester a veszélyesebbnek tűnő ellenfelekre varázsolhat. Távolagságtól függően, ha tud, akkor leginkább rontásokat alkalmaz (főleg Izzó idegek és Fájdalom), ha nem, akkor villámokat lőhet, vagy kézi nyílpuskájával lőhet mérgezett lövedékeket. Közben az Éjrája úgy manőverez együtt a megtámadott hajóval, hogy olyan közelségbe kerüljenek, hogy az Éjrája oldalának közepe tájékán lévő, kampós végű pallót átlendítve beleakadjon a másik hajó oldalába, és immáron szabad legyen ezen keresztül az átjárás a két hajó között. Ha ez sikerül, akkor indul a támadás második hulláma. A második hullám: „Tomba” Defarro, „Villámkezü” Rokko, „Mesélős” Marcello, valamint a helyzettől függően 10-12 fő az újoncok és a matrózok

közül vegyesen. Ha tiszta a terep, akkor mind a pallón mennek, ha még javában dül a harc a fedélzeten, akkor a második hullámnak csak fele megy a pallón, a másik fele kötélén lendül át. Mikor ez bekövetkezik, akkor az Éjrája legénységének már több mint fele a megtámadott hajón lesz, ilyenkor van az, hogy ha a kalózok állnak nyeresre, akkor átmerészkedik a boszorkánymester (Sápatag) és a tolvaj („Vigyori” Alessio) is, segíteni a harcban, ha viszont egyértelműen vesztesre állnak a kalózok, akkor inkább visszavonulnak – ki a pallón, ki kötélén – az Éjráján maradt néhány újonc és matróz újjainak és számszerijainak fedezete alatt. Ha a kalózok győzelemre állnak, akkor az Éjráján alig 10-12 ember marad: a kapitány, a hajó irányításához feltétlenül szükséges matrózok, meg néhány íjász/számszeríjász, akik fedezhetik az esetleges visszavonulást, meg figyelnek, nehogy valaki ellenség megpróbáljon átjönni a kalózhajóra. Ez esetben a kalózok a megtámadott hajón mindenkit megölnek, aki ellenáll, aki megadja magát, azokat pedig egy helyre gyűjtik, megkötözik, és őrzik, amíg Alessio irányítása alatt átkutatják és kirabolják a hajót. Miután minden mozdítható értéket átvittek az Éjrájára, Gandarre kapitány szemügyre vételezi a foglyokat. Ha van köztük olyan, aki jó pénzért eladhatónak tűnik rabszolgának (pl nagyon csinos nő, tehetséges mesterember), akkor azokat is átviszik az Éjrájára, a többiekről meg a kapitány dönt a hangulatának és a megelőző harcnak függvényében. Ha a hajó elszántan ellenállt és sok kalóz megsebesült-meghalt a harcban, akkor a többi foglyot összekötözve a tengerbe dobják, esetleg megkínózzák, a nőkön erőszakot tesznek és hasonlókat, vagy csak egyszerűen megkötözve hagyják őket és rájuk gyűjtik a hajót. Ha a hajó a kalóztámadásra rögtön megadta magát, nem állt ellen, és egy kalóz sem halt vagy sebesült meg, akkor egyszerűen kirabolják őket, elviszik a fegyvereiket is, aztán pedig kioldozzák őket, és mehet tovább ki-ki a maga útján. Ilyen esetben a kapitány igazán kedves is tud lenni, ironikus humorával megköszöni az adományokat, és senkinek sem esik bántódása. Tehát a totális mészárlástól a békés kirablásig bármi megtörténhet, és ez a teljhatalmú kapitánytól függ. Amennyiben viszont a kalózok visszavonulni kényszerülnek, úgy a megtámadott hajó elhagyása után gyorsan levágják a csákyás köteleket, felhúzzák a pallót, az íjások pedig gyújtónyílra váltanak, s a tüzes nyílvesszőkkel a másik hajó vitorlátát célozzák, valamint néhány olajjal teli agyagkorsót és égő fáklyát is áthajítanak a másik hajóra. A lényeg, hogy minél nagyobb kárt okozzanak, aztán könnyedén eltűnjenek. Ha esetleg üldözőbe veszik őket, akkor gyorsan a dárdavetőket átszerelik, hogy csákyás végű kötelek helyett dárdákat lőjenek, s üzembe is helyezik őket. Semmi esetre sem adják könnyen a bőrüket, a hajójuk mozgékonyására és gyorsaságára alapoznak. Ha nagyobb hajó üldözi őket kitartóan, akkor sekélyebb vizek felé veszik az irányt, és megpróbálják olyan helyre csalni, ahol ők még el tudnak menni, de a nagyobb hajó zátonyra fut. A boszorkánymester nem fukarkodik a mágiájával gond esetén, a Hatalom Amulettjéből is felhasználja a benne tárolt mágikus erőket, és szükség esetén akár két alkalommal is feltölti magát Hatalom Italával. Gandarre kapitány pedig, ha esetleg az Éjráján folya a harc, akkor átadja a kormánykereket egy matrózának, ő maga pedig kardjának különleges erejét használva veti bele magát a küzdelembe. Végző esetben pszi-rohamot is használ, ami kombinálva a lángoló kardjával már bármilyen ellenfélre veszélyes lehet...

Statisztika – NJK-k karakterlapjai:

Erő	14
Gyorsaság	15
Ügyesség	15
Allóképesség	16
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	12
Akaraterő	14
Asztrál	12
Érzékelés	15

Név: „Újoncok”
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik és környéke
Egyéb: a hajó ranglétrájának legalján lévő emberek, akik még nem rég óta úzik a kalózmesterséget; matrózok

Szint:	1	TP:	50
---------------	---	------------	----

KÉ	21	ÉP	12
TÉ	39		
VÉ	89	FP	24
CÉ	5	FP/szint	k6+4



Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	4
TME	2	4



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	AF	1	7	28	15	54	17	106	112	1k6+2
szigony	AF	1	4	25	15	54	10	99	105	1k10+1
tőr	AF	2	10	31	8	47	2	91	97	1k6
kés	AF	2	10	31	4	43	0	89	95	1k5
dobótőr	AF	2	10	31	11	50	2	91	97	1k6
hajítóbárd	AF	2	9	30	10	49	4	93	99	1k6
rövid íj	AF	2	5	26	4	9	Táv:90	89	95	1k6
k. nyílpuska	AF	1	2	23	16	21	Táv:50	89	95	1k6+1
n. nyílpuska	AF	1/3	0	21	15	20	Táv:60	89	95	1k10+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szigony vagy szablya	AF	kocsmái verekedés	AF		
fh. tőr vagy kés	AF	ökölharc	AF		
fh. rövid íj vagy nyílpuska	AF	belharc	AF		
fd. dobótőr vagy hajítóbárd	AF				
úszás	AF				
időjósítás	AF			mászás	35%
tengerjárás	AF			ugrás	34%
hajózás	AF			kötéltánc	24%
csomózás	AF			esés	11%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	1

Vagyon: 1k6 ezüst és 3k10 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya vagy szigony, tőr vagy kés, 1-3 dobótőr vagy hajítóbárd, rövid íj vagy könnyű nyílpuska vagy nehéz nyílpuska, hozzá egy tegez 20 nyílveszővel vagy 20 számszeríjlövedéssel, kalóz fejkendő, könnyű ruházat, rum, bor, egyéb alkoholos italok, egy pakli kártya vagy kockák, lopott holmik, tetoválások, sebhelyek, hiányzó fogak...
néhányan lehet harcban könnyű bőrvértje vagy kis kerek pajzsa

Erő	14
Gyorsaság	15
Ügyesség	15
Allóképesség	16
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	12
Akaraterő	14
Asztrál	12
Érzékelés	15

Név: „Matrózok”
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik és környéke
Egyéb: már hónapok, vagy akár évek óta kalózkodnak, átéltek már ezt-azt, de még nem váltak igazi harcos kalózzá

Szint:	2	TP:	250
---------------	---	------------	-----

KÉ	23	ÉP	12
TÉ	44		
VÉ	93	FP	32
CÉ	5	FP/szint	k6+4



Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	4
TME	2	4



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	AF	1	7	30	15	59	17	110	119	1k6+2
szigony	AF	1	4	27	15	59	10	103	112	1k10+1
tőr	AF	2	10	33	8	52	2	95	104	1k6
kés	AF	2	10	33	4	48	0	93	102	1k5
dobótőr	AF	2	10	33	11	55	2	95	104	1k6
hajítóbárd	AF	2	9	32	10	54	4	97	106	1k6
rövid íj	AF	2	5	28	4	9	Táv:90	93	102	1k6
k. nyílpuska	AF	1	2	25	16	21	Táv:50	93	102	1k6+1
n. nyílpuska	AF	1/3	0	23	15	20	Táv:60	93	102	1k10+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szigony vagy szablya	AF	kocsmái verekedés	AF		
fh. tőr vagy kés	AF	ökölharc	AF		
fh. rövid íj vagy nyílpuska	AF	belharc	AF		
fd. dobótőr vagy hajítóbárd	AF				
úszás	AF				
időjósítás	AF			mászás	44%
tengerjárás	AF			ugrás	46%
hajózás	AF			kötéltánc	36%
csomózás	AF			esés	20%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	1

Vagyon: 1k6+2 ezüst és 4k10 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya vagy szigony, tőr vagy kés, 1-3 dobótőr vagy hajítóbárd, rövid íj vagy könnyű nyílpuska vagy nehéz nyílpuska, hozzá egy tegez 20 nyílveszővel vagy 20 számszeríjlövedékkal, kalóz fejkendő, könnyű ruházat, rum, bor, egyéb alkoholos italok, egy pakli kártya vagy kockák, lopott holmik, tetoválások, sebhelyek, hiányzó fogak...
néhányan lehet harcban könnyű bőrvértje vagy kis kerek pajzsa

Erő	14
Gyorsaság	15
Ügyesség	15
Allóképesség	16
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	12
Akaraterő	14
Asztrál	12
Érzékelés	15

Név: „Harcosok”
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik és környéke
Egyéb: veterán kalózkodók, akik a tiszték és elit emberek mellett először hatolnak a megtámadott hajó fedélzetére

Szint:	3	TP:	450
---------------	---	------------	-----

KÉ	25	ÉP	12
TÉ	49		
VÉ	97	FP	40
CÉ	5	FP/szint	k6+4



Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	4
TME	2	4



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	AF	1	7	32	15	64	17	114	124	1k6+2
szigony	AF	1	4	29	15	64	10	107	117	1k10+1
tőr	AF	2	10	35	8	57	2	99	109	1k6
kés	AF	2	10	35	4	53	0	97	107	1k5
dobótőr	AF	2	10	35	11	60	2	99	109	1k6
hajítóbárd	AF	2	9	34	10	59	4	101	111	1k6
rövid íj	AF	2	5	30	4	9	Táv:90	97	107	1k6
k. nyílpuska	AF	1	2	27	16	21	Táv:50	97	107	1k6+1
n. nyílpuska	AF	1/3	0	25	15	20	Táv:60	97	107	1k10+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szigony vagy szablya	AF	kocsmái verekedés	AF		
fh. tőr vagy kés	AF	ökölharc	AF		
fh. rövid íj vagy nyílpuska	AF	belharc	AF		
fd. dobótőr vagy hajítóbárd	AF	hadvezetés (tengeren)	AF		
úszás	AF	értékbecslés	AF		
időjósítás	AF			mászás	50%
tengerjárás	AF			ugrás	52%
hajózás	AF			kötéltánc	42%
csomózás	MF			esés	29%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	1

Vagyon: 3k6 ezüst és 5k10 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya vagy szigony, tőr vagy kés, 1-3 dobótőr vagy hajítóbárd, rövid íj vagy könnyű nyílpuska vagy nehéz nyílpuska, hozzá egy tegez 20 nyílveszővel vagy 20 számszeríjlövedéssel, kalóz fejkendő, könnyű ruházat, rum, bor, egyéb alkoholos italok, egy pakli kártya vagy kockák, lopott holmik, tetoválások, sebhelyek, hiányzó fogak...
néhányuknak lehet harcban könnyű bőrvértje vagy kis kerek pajzsa

Erő	16
Gyorsaság	13
Ügyesség	14
Allóképesség	17
Egészség	16
Szépség	9
Intelligencia	8
Akaraterő	13
Asztrál	9
Érzékelés	15

Név: „Tompa” Defarro
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülföld: Gorvik
Egyéb: tompa, mint a buzogánya

Szint:	4	TP:	1000
---------------	---	------------	------

KÉ	16	ÉP	13
-----------	----	-----------	----

TÉ	65
-----------	----

VÉ	94	FP	48
-----------	----	-----------	----

CÉ	4	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	0	3
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	29	32

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: bőrvért
MGT: 0
SFÉ: 1

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
egyk. csatabárd	AF	1	5	19	12	77	11	105	109	1k10+2
tőr	AF	2	10	26	8	73	2	96	100	1k6
hajítóbárd	MF	2	9	25	10	85	4	98	102	1k6+2
dobótőr	AF	2	10	26	11	76	2	96	100	1k6
n. nyílpuska	AF	1/3	0	16	15	19	Táv:60	94	98	1k10+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. egykezes csatabárd	AF	ökölharc	AF		
fh. tőr	AF	fegyverdobás: dobótőr	AF		
úszás	AF	fegyverdobás: hajítóbárd	MF		
időjóslás	AF	fh. nehéz nyílpuska	AF		
tengerjárás	AF	kocsmái verekedés	AF		
hajózás	AF	belharc	AF	mászás	34%
csomózás	MF			ugrás	24%
hadvezetés (tengeren)	AF			kötéltánc	14%
térképészet	AF			rejtőzködés	28%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4

Vagyon: 5 ezüst és 16 réz
Felszerelés: egykezes csatabárd, tőr, 3 hajítóbárd, 2 dobótőr, nehéz nyílpuska, tegez, 20 számszeríjlövedék, szegecsekkel kiverett bőrvért, vasalt bakancs, fekete gaty, szakadt piszkosfehér felső, kockagurító és két kocka, bicska, valamint egy általa nagyon nagy becsben tartott, arannyal és ezüsttel díszített, gömb fejű egykezes buzogány, amit persze úgy zsákmányolt...

Erő	13
Gyorsaság	18
Ügyesség	17
Allóképesség	15
Egészség	13
Szépség	16
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	16

Név: Rokko („Villámkezü Rokko”)
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: legendásan gyors kezű törvető

Szint:	5	TP:	2500
---------------	---	------------	------

KÉ	29	ÉP	10
-----------	----	-----------	----

TÉ	73		
-----------	----	--	--

VÉ	105	FP	56
-----------	-----	-----------	----

CÉ	7	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 20
Pszi-pont/szint: +3

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	5
Statikus	20	20
Dinamikus	10	10
Egyéb	-	-
TME	33	35

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
ököl	AF	2	10	39	4	77	1	106	114	1k2
tőr	AF	2	10	39	8	81	2	107	115	1k6
szablya	AF	2	7	36	15	88	17	122	130	1k6+2
dobótőr	MF	2	10	39	11	94	2	107	115	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. tör	AF	pszi (pyarroni)	AF		
fh. szablya	AF	ökölharc	AF		
úszás	AF	belharc	AF		
időjóslás	MF	vakharc	AF		
tengerjárás	AF	írás/olvasás	AF		
hajózás	AF	hamiskártya	AF		
csomózás	MF	fegyverdobás: dobótőr	MF	mászás	31%
hadvezetés (tengeren)	AF			ugrás	42%
térképészet	AF			kötéltánc	17%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	1

Vagyon: 12 arany, 6 ezüst, 54 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya, tör, könnyed ruházat, 6 dobótőr az övön és 1-1 a csizmaszárakban, térdig érő bőrcsizma, díszes kalap, aranygyűrű, aranynyaklánc, karikafülbevaló a bal fülben, méregfiolák – bennük különféle mérgek

Erő	13
Gyorsaság	14
Ügyesség	15
Állóképesség	14
Egészség	14
Szépség	14
Intelligencia	15
Akaraterő	13
Asztrál	13
Érzékelés	15

Név: „Mesélős” Marcello („Tudor”)
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: a kalózbanda mesemondója, jókedvcsináló tréfamestere

Szint:	5	TP:	1800
---------------	---	------------	------

KÉ	23	ÉP	11
-----------	----	-----------	----

TÉ	57
-----------	----

VÉ	109	FP	53
-----------	-----	-----------	----

CÉ	5	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	3
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	32	32

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: kis, kerek pajzs
MGT: 0
VÉ: 20

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Pajzzsal	
szablya	MF	2	7	35	15	82	17	136	141	1k6+2
+ kis pajzs	AF						+20	156	161	
tőr	AF	2	10	33	8	65	2	111	116	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szablya	MF	pajzshasználat	AF		
fh. tőr	AF	lefegyverzés	MF		
úszás	AF	írás/olvasás	AF		
időjóslás	MF	legendaismeret	AF		
tengerjárás	AF	történelemismeret	AF		
hajózás	AF	heraldika	AF		
csomózás	MF	éneklés/zenélés	AF	mászás	20%
hadvezetés (tengeren)	AF	hangutánzás	AF	ugrás	25%
térképészet	AF			kötéltánc	15%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	2
nomád	1

Vagyon: 1 arany, 8 ezüst, 69 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya, kis kerek pajzs, tőr, lant, furulya, kés, tűzszerszám, pipa, pipadohány, kalóz fejkendő, fenőkö, bor, rum, pálinka, kártya, kockák, tinta, toll, néhány ív papír, egy zsák kacat és látszólag értéktelen rabolt holmi, könnyed ruházat, fekete mellény ezüst hímzéssel (drága, rabolt holmi), kabalanyaklánc nagy cápafoggal, állandó mosoly egy hiányzó metszőfoggal

Erő	15
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Allóképesség	15
Egészség	15
Szépség	6
Intelligencia	11
Akaraterő	12
Asztrál	8
Érzékelés	15

Név: Szigony Tirk („Égett”)
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: szigonya a mindene

Szint:	4	TP:	1200
---------------	---	------------	------

KÉ	26	ÉP	12
-----------	----	-----------	----

TÉ	58
-----------	----

VÉ	108	FP	45
-----------	-----	-----------	----

CÉ	7	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	0	2
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	29	31

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szigony	MF	2	4	35	15	83	10	128	135	1k10+1
tőr	AF	2	10	36	8	66	2	110	117	1k6
dobótőr	AF	2	10	36	11	69	2	110	117	1k6
ököl	AF	2	10	36	4	62	1	109	116	1k2+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szigony	MF	ökölharc	AF		
fh. tőr	AF	fegyverdobás: dobótőr	AF		
úszás	AF	fegyvertörés (szigonnyal)	MF		
időjóslás	AF	kocsmái verekedés	AF		
tengerjárás	AF	fegyverismeret	AF		
hajózás	AF	belharc	AF		
csomózás	MF			mászás	22%
hadvezetés (tengeren)	AF			ugrás	39%
térképészet	AF			kötéltánc	17%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	3

Vagyon: 3 ezüst és 42 réz
Felszerelés: háromágú szigony, öv, rajta bal oldalt tőr egy díszes hüvelyben, az övének bőr tokokban összesen négy dobótőr, bicska, tűzszerszám, lenge fehér felső, sötétbarna nadrág, bakancs

Erő	17
Gyorsaság	13
Ügyesség	16
Állóképesség	17
Egészség	18
Szépség	9
Intelligencia	12
Akaraterő	15
Asztrál	9
Érzékelés	14

Név: „Sebes” Ordo
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: sok tetoválás és nagyon sok heg

Szint:	6	TP:	3000
---------------	---	------------	------

KÉ	18	ÉP	15
-----------	----	-----------	----

TÉ	78
-----------	----

VÉ	108	FP	66
-----------	-----	-----------	----

CÉ	6	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	0	5
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	29	34

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	MF	2	7	30	15	103	17	135	140	1k6+3
egy. csatabárd	MF	2	5	28	12	100	11	129	134	1k10+3
kés	AF	2	10	28	4	82	0	108	113	1k5+1
ököl	MF	2	10	28	4	82	1	109	114	1k6+3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szablya	MF	hadvezetés (tengeren)	AF		
fh. egykezes csatabárd	MF	térképészet	AF		
fh. kés	AF	kétkezes harc	MF		
úszás	MF	belharc	AF		
időjóslás	MF				
tengerjárás	MF				
hajózás	AF			mászás	21%
csomózás	MF			ugrás	26%
ökölharc	MF			kötéltánc	16%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad	1

Vagyon: 10 arany, 8 ezüst, 65 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya és rövid nyelvű egykezes csatabárd (alapvetően ezekkel harcol, jobb kézben a szablya, balban a bárd), kés, fejkendő a fejen, lenge fehér felső, bő szárú, térdig érő, fekete nadrág, vasalt orrú bőrbakancs
a jobb és a bal felkarja, a mellkasa és a háta különféle tengeri szörnyekkel és hajós motívumokkal tetovált

Erő	13
Gyorsaság	17
Ügyesség	18
Allóképesség	13
Egészség	14
Szépség	15
Intelligencia	16
Akaraterő	13
Asztrál	13
Érzékelés	18

Név: „Vigyori” Alessio
Faj: ember
Kaszt: tolvaj
Jellem: Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: jellegzetes vigyora gyakran jelenik meg arcán

Szint:	6	TP:	3000
---------------	---	------------	------

KÉ	29	ÉP	8
-----------	----	-----------	---

TÉ	53
-----------	----

VÉ	99	FP	53
-----------	----	-----------	----

CÉ	24	FP/szint	k6+3
-----------	----	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	3
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	32	32

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	AF	2	7	36	15	68	17	116	132	1k6+2
tőr	AF	2	10	39	8	61	2	101	117	1k6
dobótőr	MF	2	10	39	11	74	2	101	117	1k6
k. nyílpuska	AF	2	2	31	16	40	Táv:50	99	115	1k6+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szablya	AF	kötélékből szabadulás	AF	esés	55%
fh. tőr	AF	csomózás	AF	ugrás	81%
fh. könnyű nyílpuska	AF	hátbaszúrás	AF	zárnyítás	88%
fegyverdobás: dobótőr	MF	írás/olvasás	AF	lopózás	58%
értékbecslés	MF	építészet, kocsihajtás	AF	rejtőzködés	46%
kocsmái verekedés	MF	lovaglás, futás, úszás	AF	kötéltánc	78%
belharc	MF	szexuális kultúra	AF	zsebmetszés	53%
mellébeszélés	AF	kétkezes harc	MF	csapdafelfedezés	73%
emberismeret	AF	mászás	93%	titkosajtó keresés	73%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	5
közös	5
dzsad	4
nomád	3
ilanori, kráni	2, 2

Vagyon: 30 arany, 12 ezüst, 85 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya, két tőr, két kés, 8 dobótőr (2-2 az övében, 1-1 az alkarjaira, 1-1 a lábszáraira rögzített tokokban), könnyű nyílpuska, tegez, benne 20 lövedék (nyílvessző), tolvajkészlet, kártya, kockák, könnyed ruházat, mérgek, bor, rum, és bármi, ami éppen kellhet
1 db 5 ÉP-s gyógyital (elrejtve, végszükség esetére tartogatva)

Erő	11
Gyorsaság	16
Ügyesség	16
Állóképesség	13
Egészség	15
Szépség	11
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	15
Érzékelés	14

Név: „Sápatag” („a magitor”)
Faj: ember
Kaszt: boszorkánymester
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: mindig sápadt a bőre

Szint:	6	TP:	5000
---------------	---	------------	------

KÉ	31	ÉP	8
-----------	----	-----------	---

TÉ	36
-----------	----

VÉ	90	FP	42
-----------	----	-----------	----

CÉ	35	FP/szint	k6+1
-----------	----	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 29
Pszi-pont/szint: +4

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	5	5
Statikus	29	29
Dinamikus	14	14
Egyéb	-	-
TME	48	48

Mana-pontok
Max MP: 42
MP/szint: 7
Feltöltődés: Hatalom Itala

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
szablya	AF	2	7	38	15	51	17	107	110	1k6+2
tőr	AF	2	10	41	8	44	2	92	95	1k6
dobótőr	AF	2	10	41	11	47	2	92	95	1k6
kézi nyílpuska	AF	2	3	34	14	49	Táv:30	90	93	1k3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. tőr	AF	hátszúrás	MF		
fh. szablya	AF	sebgyógyítás	AF		
fh. kézi nyílpuska	AF	élettan	AF		
fegyverdobás: dobótőr	AF	alkímia	AF		
pszi (pyarroni)	MF	vallásismeret	AF		
írás/olvasás	AF	történelemismeret	AF	lopózás	66%
méregkeverés/semlegesítés	MF	úszás	AF	rejtőzés	66%
herbalizmus	MF			mászás	18%
álcázás/álruha	AF			ugrás	18%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	4
dzsad,nomád	3, 3
toroni	2
ilanori	1

Vagyon: 25 arany, 5 ezüst, 75 réz
Felszerelés: (kalóz)szablya, tőr, kézi nyílpuska, tegez, 20 lövedék, 4 dobótőr, csuklyás köpeny, sötétszürke ruházat, mérgek, gyógynövények, golyos, hordozható mini-laboratórium, különféle alapanyagok és szárított növények
10 adag Hatalom Itala
Hatalom Amulettje (benne 42 MP)
Mérgektől óvó amulett (+1-es)

Erő	15
Gyorsaság	13
Ügyesség	13
Allóképesség	16
Egészség	16
Szépség	13
Intelligencia	17
Akaraterő	17
Asztrál	15
Érzékelés	15

Név: Gandarre kapitány
Faj: ember
Kaszt: harcos (tengeri vadász)
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol
Szülőföld: Gorvik
Egyéb: a kalózok kapitánya, veterán „tengeri medve”

Szint:	9	TP:	25000
---------------	---	------------	-------

KÉ	24	ÉP	13
-----------	----	-----------	----

TÉ	76
-----------	----

VÉ	126	FP	91
-----------	-----	-----------	----

CÉ	3	FP/szint	k6+4
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 35
Pszi-pont/szint: +3

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	5	7
Statikus	35	35
Dinamikus	15	20
Egyéb	-	-
TME	55	62

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
Sárkánykarom	MF	2	11	40	25	111	27	163	173	1k6+4
(kalóz)szablya	MF	2	7	36	15	101	17	153	163	1k6+2
tőr	AF	2	10	34	8	84	2	128	138	1k6
ramiera	AF	2	8	32	17	93	14	140	150	1k6+1
ököl	AF	2	10	34	4	80	1	127	137	1k2+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. szablya	MF	térképészet	MF	lovaglás	AF
fh. tőr	AF	belharc	AF	értékbecslés	AF
fh. ramiera	AF	kocsmái verekedés	AF	szakma: hajóács	AF
úszás	MF	hamiskártya	AF		
időjóslás	MF	álcázás/álruha	AF		
tengerjárás	MF	írás/olvasás	AF		
hajózás	MF	lefedgyezés	MF	mászás	48%
csomózás	MF	ökölharc	AF	ugrás	53%
hadvezetés (tengeren)	MF	pszi (pyarroni)	AF	kötéltánc	43%

Beszélt nyelv	Szint
gorviki	5
shadoni	4
közös	5
dzsad	3
nomád	2

Vagyon: 125 arany, 34 ezüst, 256 réz (kincsesládában a kabinjában)
Felszerelés: Sárkánykarom (rúnakard: +4 KÉ +10 TÉ +10 VÉ +2 sebzés, plusz varázsszóra naponta egyszer aktivizálható, 1 percig tartó 3k6-os tűzkard), tőr, ramiera, kés, könnyed ruházat, kapitányi kalap, kihúzható távcső, térképek, hajózáshoz szükséges egyéb eszközök, kellékek, valamint rum és bor, meg ami kell... Emellett a kincsesládájában elrejtve 2 db 5 ÉP-s és 1 db 15 Fp-s gyógyital a nyakában pedig egy +1-es méregellenállás amulettje (Mérgektől óvó amulett)



Megjegyzés: A nevesített NJK kalózok közül azoknak, akiknek nincs pszije, de mégis vannak statikus pajzsai, Sápata, a boszorkánymester épített pajzsokat az elméje köré.

Utószó:

Ez az írás a M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái szerepjáték Első Törvénykönyv és annak kiegészítői alapján, azok szabályrendszerére készült. Remélem, hogy tudtam vele segíteni azoknak, akik ilyesmit kerestek, és remélem, hogy lesznek, akik érdemben használni tudják meséléseik során. Ez csak egy rajongói alkotás, mely természetesen szabadon felhasználható, terjeszthető, másolható...

Novák Róbert (Lord Nova)

2012.07.18.