

A kalóz



Most egy olyan kasztról lesz szó, mely a Miracle Adeptia első kiadása óta – azaz csaknem tizenhárom éve – az el nem ismertség méltánytalan homályában tengődik. Talán félelmetes hírük az oka, hogy a Shanice bérci között komorló kolostor bölcs szerzetesei mellőzték kódexeikből e kaszt képviselőinek tetteit, talán csak nem volt senki, ki megbízható szemtanúként számot adott volna cselekedeteikről – ám a titkokról, végre, lehull a lepel.

Ki ne hallott volna a tengerek haramiáiról, a hajósok rémálmaiban szereplő vízi tolvajokról – a hírhedt kalózokról? A vízi kereskedelem sápszedői, az egyszerű tengerészek életének megkeserítői (vagy épp kioltói), rablók, csalók, gyilkosok. Igaz, nem dolgoznak oly óvatos módszerekkel, mint a tolvajok, a bárdok finom modorától és stílusától pedig meglehetősen távol állnak, azért ízig-veéig szerencsevadászok ők (s hát az egyszerű, durva martalócokon kívül vannak közöttük szép számmal igazán dörzsölt kikötői vagányok, piperkóc tengerészkapitányok, elszegényedett nemesifjak és ki tudja még hányféle kalandozólélek). Akárcsak a többi szerencsevadásznak, az ő megélhetésük is a mások által összegyűjtött javaktól függ; ismerniük kell a vízi útvonalakat, a kikötők megbízható információ-forrásait és orgazdáit. Legfontosabb értesítéseiket általában tengerparti városok matrózkocsmáiban,

rakpartokhoz közeli lebujaiban szerzik – nem véletlen, hogy gyakorta fordulnak meg efféle helyeken. Jellemzően heves vérmérsékletűek, folytonos veszélyben élnek (kiszámíthatatlan viharok, rájuk vadászó igazságszolgáltatás, legendának hitt, ám annál valóságosabb tengeri szörnyetegek stb.), így nem sok lelkükből fakadó akadály van, hogy részt vegyenek bárminő mulatságban, melynek lehetősége felkínálkozik számukra – legyen az egy kincses gálya kifosztása, egy széltől is óvott nemeskisasszony elcsábítása, vagy csak egy jó kis kocsmai hírig. Életük java részét a tengereken (esetleg egyéb fontos vízi utak mentén, például a Lardoron vagy a Fendor-tengeren) töltik, képességeik gyakran elérik, nemritkán meghaladják a tengerparti országok haditengerészetének tagjaiét – ami nem csoda, hisz gyakran pártolnak át közülük a kalózokhoz a könnyebb meggazdagodás, a szabadabb élet reményében, vagy pusztán a kalandok kedvéért. Ebből látszik, hogy a tengeri haramiák nem lebecsülendő ellenfelek, sőt: Antoh óvjon tőle, hogy kalózokkal akadj össze vízi utazásaid során!

A kaszt legtöbb képviselője az emberek közül kerül ki, de előfordulnak közöttük kalandvágyó félelfek, egykori gazdáiktól szökő nemes orkok, mindenhol felbukkanó, sorsüldözött wierek, sőt, elvértve, renegát elfek is, kiknek megzavarta elméjét Wyddan, a hamis kalahora –



nem is beszélve a Riegoy-öböl kalózkodó törpéiről, valamint az orkok tengermelléki törzseinek tagjairól! (A khálok, macskák lévén, eleve irtóznak a kiterjedt vizektől, a dzsennekre és az amundokra pedig kár is a szót vesztegetni...)

A tengerek martalócai nem szerveződnek klánokba, mint a tolvajok, ám az előfordul, hogy néhány kalózkapitány szövetkezzék egy nagyobb zsákmány megszerzése érdekében. Éppen ezért klánházaik, központjaik sincsenek, ám olykor-olykor szárnyra kapnak kósza híresztelések eldugott öblökben, térképen nem szereplő szigeteken rejtőző kalóztanyákról, sőt, parányi, szabadelvű kalózköztsaságokról – gondoljunk csak Talavrára!

Elhanyagolhatóan kevesen jutnak el a kalózok közül addig, hogy saját hajójuk fölött parancsnokoljanak, s még kevesebben, kinek nevét és tetteit az igazságszolgáltatás hű szolgálain kívül bárki megjegyezze. E „krémbe” tartozik például a Quironeia legrettegettebb tengeri rablója, a Kék Kalóz, az aszisz Calyon, ki hírhedt hajójával, a különleges, kék vitorlázatú Kardhallal számtalan sikeres rajtaütést hajtott végre. Mikor évekig tartó üldözés után sem sikerült elfognia senkinek – pedig már üzték nemcsak Toron, Abaszisz és Tiadlan flottái, hanem a Quiron-tenger minden rendű-rangú városállamának hajói is, nem is beszélve a szabad vadászokról, sőt, az ork Árnyékjárókról és a Viharkeltőkről, valamint a korgok tengeri portyázóiról -, a legkülönbélebb hatalmak próbálták meg oldalukra csábítani. Calyon azonban senkinek sem volt hajlandó beadni a derekát – annál sokkal többre becsülte a szabadságot -, hogy a rettegett Családnak végül mégis sikerült behálóznia, az annak tudható be, hogy képesek voltak túsul ejteni a Kék Kalóz kedvesét, a dwoon Mirellt, kit azóta is Obrat bevehetetlen erődjében „látnak vendégül” jó üzleti kapcsolatuk zálogaként. Tehát ha valakit a P. sz.-i XXXVII-ik és XXXVIII-ik század fordulóján egy duzzadó kék vitorlaktól hajtott, karcsú hajó kalózzal fosztanak ki a Quiron-tengeren, az biztos lehet benne, hogy eltulajdonított javainak egy (nagyobb) része a Kobraák szervezetét fogja gazdagítani...

E röpké háttérismertetés után most lássuk a Kalóz, mint Szerencsevadász alkaszt játéktechnikai leírását az Első Törvénykönyv szerint! (Azért e szabályrendszert választottam, mert magam is ezzel játszom a megjelenése óta.)

Képességek

A kalózok leginkább fürgeségükre, ügyességükre hagyatkoznak, ám a kemény tengerészélet gyakran fizikai erejüket is kivételesre edzi. Állóképességük átlag feletti, s bár alapvetően erős szervezetre van szükség e nehéz életmód folytatásához, egészségüket meglehetősen kikezdi az egyhangú táplálkozás következtében fellépő betegségek és a kikötői tivornyák, ezért nem is érheti el a faji maximumot. Szellemi képességeik általában átlagosak, bár már szót ejtettünk heves vérmérsékletükről, mely az alacsonyabb Asztrál-képességben mutatkozik meg.

Kalóz kaszt karakteralkotás I. táblázat

Erő	2K6+2+Kf
Állóképesség	K10+10
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	K10+8
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	3K6

Kalóz kaszt karakteralkotás II. táblázat

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	10
HM/szint	9 (3)
Kp alap	6
Kp/szint	8
Ép alap	6
Fp alap	6
Fp/szint	K6+3

Harcérték

A kalózok a háborgó tengereken vagy a rohanó folyókon hánykódó hajókon vívott csatáiknak köszönhetően igen ügyes és erős harcosok. Nem vetik meg a nyílt harcot s az ellenfél hátulról való leszúrását sem. Harcértékük talán a legjobb a Szerencsevadászok között: KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 10. Minden Tapasztalati Szinten 9 Harcérték Módosítót kapnak, melyből kötelesek 3-3 pontot TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni, a többi szabadon szétoszthatják KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között. Ezen felül a kalóz KÉ-je minden Tapasztalati Szinten 1-gyel nő, még akkor is, ha nem áldoz rá külön Harcérték Módosítóiból.

Életerő és fájdalomtűrés

A friss levegőn sok testmozgással eltöltött időnek köszönhetően a kalózok igen életerősek és a fájdalmat is meglehetősen jól tűrik. Ép alapjuk 6, Fp alapjuk szintén 6, amelyhez szintenként (már 1. szinten is!) még k6+3 Fp járul.

Képzettségek

A kalózoknak sok képzettséget kell ismerniük vízi életmódjukból kifolyólag, s emellett még rengetegre van szükségük ahhoz, hogy az alvilágba egyenrangú félként beilleszkedhessenek. Ezen képzettségek egy részét eleve megkapják, a többi elsajátításához pedig Kp-ik viszonylag magas száma biztosítja a lehetőséget: Kp alapjuk 6, amihez szintenként további 8 Kp járul.

Képzettségeik 1. szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
1 Fegyverdobás	Af
Ökölharc	Af
Belharc	Af
Harc helyhez kötve	Af
Időjóslás	Af
3 nyelvtudás	3,2,2
Hajózás	Af
Értékbecslés	Af
Csomózás	Af
Tengerjárás	Af
Úszás	Af
Kocsmai verekedés	Af
Mászás	45%
Esés	20%
Ugrás	20%
Kötéltánc	25%

*A kalóz szintenként 20%-ot kap, amit szétoszthat százalékos jártasságai között, de egyre szintenként maximum 15%-ot áldozhat.

Egy kalóz a fenn felsoroltak mellett más képzettségeket is megtanulhatott előélete során; amennyiben Előttörténetében kellően megindokolja (s a Mesélő beleegyezik), a Játékos választhat az alábbi táblázatból két képzettséget, melyeket karaktere INGYEN megkap az első Tapasztalati Szinten. E két képzettségen fölül, természetesen, bármelyiket megtanulhatja a táblázatban szereplők közül, illetve elsajátíthat bármilyen jártasságot azon kívül is, azokért azonban a szokásos módon Kp-ival kell fizetnie. Ez a választás nem kötelező – arra való, hogy színesítsük karakterünket! -, a Játékos akár dönthet úgy is, hogy nem él vele (hisz kalóz karaktere az alpból megkapott képzettségekkel is életképes), sőt, a KM-mel megegyezve határozhatnak a képzettségek véletlenszerű megállapításáról is. Ez utóbbi esetben 2k6-tal kell kétszer dobni, és a kapott eredmények alapján lehet a táblázatból a bónusz képzettségeket kiolvasni – ekkor, persze, az Előttörténetet kell a képzettségekhez igazítani. Két azonos dobás esetén a másodikat meg kell ismétlni.

2K6 Képzettség	Fok/%
2 Térképészet és írás/olvasás 1	Af
3 Hamiskártya	Af
4 Etikett	Af
5 Szexuális kultúra	Af
6 Mellébeszélés 2	Af
7 Szakma 3	Af
8 Halászat	3,2,2
9 Zsebmetszés	Af
10 Idomítás 4	Af
11 Legendaismeret 5	Af
12 Álcázás/álruha	Af

1 Ezt a két képzettséget csak párban lehet választani, ám a fenti szabály szerint egynek számítanak; természetesen, ezeket is meg lehet tanulni külön-külön, ám akkor a szokásos módon kell rájuk Kp-t áldozni.

2 A képzettség elsajátításához a karakternek minimum 10-es Intelligenciával kell rendelkeznie.

3 Valamely hajózáshoz, tengerészethez kapcsolódó mesterség, például: hajóács, kötélverő, vitorlakészítő stb.

4 Egyetlen, tengerészek által kedvencként tartott állatfaj idomítása, például: majom, papagáj stb.

5 Csak tengerészlegendákra vonatkozik
Képzettségek a további szinteken:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Kötelékből szabadulás	Af
3. Belharc	Mf
3. Csomózás	Mf
4. Harc helyhez kötve	Mf
4. Kocsmái verekedés	Mf
5. Fegyverdobás	Mf
6. Hadvezetés (tengeren)	Af
10. Tengerjárás	Mf

Megjegyzés: Természetesen a kalózok is rendelkeznek a mindenkit megillető alapképzettségekkel, úgymint Kultúra, Helyismeret és Éberség. A tolvajokhoz hasonlóan már 1. szinten Mf-ű helyismerettel bírnak vadászterületükön (ld. Második Törvénykönyv), illetve, ha százalékos képzettségként használják a helyismeretet, a kalózoknak is jár a szerencsevadászok 4k6+6%-os bónusza (ld. Rúna IV./5.). Éberségük megegyezik a tolvajokéval, azaz: alapból 15%, melyhez hozzáadódik a kalóz Tapasztalati Szintjének

kétszerese, valamint annyi százalék, amennyit Képzettség-pontjaiból erre áldoz (szintenként maximum 15%).

Különleges képességek

A kalózok, mivel szinte egész életüket hajón töltik, imbolygó fedélzeten jobban harcolnak, mint a „szárazföldi patkányok”. A tengerhez nem szokott lényeket ugyan nem zavarja a harcban a nyugodt tenger hullámozása (ti. harcértékeiket nem sújtják levonások), ám a kalózok képesek előnyt kovácsolni a csatátér himbálózásából; egy vízi ütközetben a következő bónuszok illetik meg őket: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5, CÉ: +5. Természetesen, ha a tenger viharos, s a fedélzeten küzdőknek már levonásokkal kell harcolniuk, a kalózok még mindig jobb helyzetben vannak, mert az őket sújtó negatív módosítókból kivonhatják a fent említett bónuszokat.

Amennyiben egy kalóz van olyan ügyes, leleményes vagy szerencsés, hogy idejekorán ne végezzék ki, küldjék hullámsírba vagy vessék életfogytiglani gályarabságba, és sikerül annyi tapasztalatot gyűjtenie, hogy magas szintre lépjen, akkor a tapasztalatszerzés folyamán végrehajtott cselekedetei miatt már bizonyosan igen nagy hírnévre tett szert. Játéktechnikailag ez a következőt jelenti: amennyiben használják az Ismertség Esélye opcionális szabályt (ld. Rúna II./3.), a kalóz a 13. Tapasztalati Szintre lépve automatikusan kap 10 IP-t, mellyel rögtön lép egy Ismertségi Szintre is; ha nem használják a fenti szabályt, akkor egy kalóz híressége – vagy hírhedsége – a 13. TSZ-re lépve az alábbi következményekkel jár: ha felismerik, személye rettegést vagy hajbókolást vált ki az átlagemberekből, kik nem is nagyon mernek ellentmondani neki; ádáz fejdadászok és a törvény szolgálai kutatják nyomát; ha egy csatában nyilvánvalóvá válik kiléte, az oldalán harcolók Bátorságához +2, ellenfeleiéhez pedig –2 jár.

Tapasztalati szint

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-165	1
166-340	2
341-700	3
701-1520	4
1521-3200	5
3201-6400	6
6401-12000	7
12001-23500	8
23501-47000	9
47001-69000	10
69001-91000	11
91001-135000	12
További szint:	34000

Felszerelés, fegyvertár

A kalózok induló pénzüsszege megegyezik a többi szerencsevadászával (azaz K10 arany, már ha használja még valaki ezt az őskövületté merevedett szabályt). A fegyverek közül leginkább a kisebb méretű, ám mégis nagy sérülést okozó eszközöket kedvelik: általánosan elterjedt a különféle kések, török, hajítóbárdok és -dárdák, valamint a fegyverként is bevethető kampók, csáklyák

használata; a Quironeián előszeretettel forgatják a rövidkardot és a szigonyt, míg a Gályák Tengerén inkább a kagylóbontót (ld. Rúna V./1.) és a rövid tengerészszablyát részesítik előnyben. (A tengerész kard a lovasszablyánál rövidebb, tömörebb fegyver, ám széles, súlyos pengéje csaknem akkora sebzést képes okozni, mint szárazföldi rokona, jókora kosara pedig hatékonyan segíti forgatóját a védekezésben. Értékei: Tám.: 1, Sebzés: k6+1, KÉ: 7, TÉ: 14, VÉ: 16, Súly: 1,8, Ár: 1a 2e.) A kalózok soha nem viselnek nehézvértet (hogyanisne!), a könnyűek közül is inkább csak a nemesebb testrészeiket s végtagjaikat védő páncélokot hordják.

2006.05.23.

Szerző: Kiss Zoltán

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is.