Indianernes skat

Scenariet forgår i Caribien i herrens år 1658. England er i krig med spanien og den store pirat havn Port Royal er et af Caribiens midtpunkter. Det er piraternes store tid og scenariet skal køres som en god gammel Flynn film.

Spillerne skal helst igemmen scenariet uden for mange skrammer. Det skal dog siges at, hvis de tror at de kan alt så bør de få sig en slem overraskelse. Men kampende skal være mere filmiske end realistiske og spillerne skal have lov til at gøre ting som viser heltemod og godt rollespil, som passer til genren.

Da scenariet spilles i sturmbanger skal der også tages højde for at der er nogle, som ikke har prøvet at spille diceless rollespil før. Det er derfor meget vigtigt at GM giver en god beskrivelse af hvad der forgår så spillerne har nogle ting at arbejde med.

Scenariet er indelt i tre hovedafsnit. I det første afsnit skal spillerne skaffe et søkort/skattekort der viser vejen til en stor indianerskat. Der vil komme nogle problemer undervejs, men ikke noget som driftige spillere skulle have særligt svært ved at gennemføre. Hvis der er problemer så gør det nemmere for spillerne at afslutte 1.ste del for denne part af scenariet skal bare sætte spillerne igang med selve plottet (og give dem en føling med deres characters, og diceless roleplaying).

Efter en begivenhedsløs rejse kommer vi så til anden del af scenariet, hvor spillerne skal prøve at skaffe sig indianernes skat, på den hemmelige ø. Her vil de dog støde ind i de grumme indianere som er igang med at skulle ofre en skøn spansk kvinde. Spillerne skal så rede kvinde, erobre skatten og slippe væk.

Den tredie del af scenariet starter når spillerne retunere til kysten, for her er deres skib blevet opbragt af en ond piratjæger, som også er forlovet med den spanske kvinde (imod hendes vilje). spillerne skal så med list prøve af få deres skib tilbage og til sidst drage bort mod solnedgangen, med guldet og heltinden.

Der ligger ikke nogen dybere bevæggrunde bag handlingerne i plottet (måske med undtagelse af den spanske kvinde), og de enkelte afsnit og NPC'er er beskrevet på en så stereotyp måde at enhver GM selv kan bygge ovenpå, hvad der sker undervejs i scenariet. Faktisk er mange af indslagene i scenariet skrevet som foreslag til hvad der kan ske. Og enhver inspiration og udbygning vil kun glæde de to forfattere, så længe den ovenstående plotlinie og genren ikke bliver ødelagt.

Da dette er et 'diceless' adventure så skal alle GM huske at alt hvad der sker er roleplaying, også alle kampscener. De spilles ikke som om nogen skulle vinde noget, men rollespilles i stedet for at forøge underholdningen og spændingen.

Der præsenteres ikke nogen løsnig på slutproblemet. Men da spillerne ikke har noget valg, så muligør deres eget initiativ kun en endnu mere tilfredsstillende afslutning, især hvis slutningen bliver episk, spændende og heltemodig.

Vi vil ikke (som traditionen normalt foreskriver) komme med en beskrivelse af de enkelte PC'er da det normale character sheet er udformet på en måde som hurtigt præsentere PC'en så man får et indblik i hvem han/hun er, hvordan han/hun ser ud og opføre sig, og hvad han/hun kan.

GM's bør se hver eneste PC grundig igennem så de forstår dem og kan præsentere dem for spillerne på en underholdende måde, der giver dem lyst til at spille personerne. Og lad være med at fortælle at Jean er en kvinde.

Der er vedlagt en GM liste over PC'erne som reference, så GM aldrig behøver at spørge spillerne om hvor gode de er til noget. Hver gang de vil gøre noget, kan GM bare hurtigt skimme listen igennem (hvis han ikke kan huske folks færdigheder) og nemt afgøre hvad der sker.

1. afsnit.

Scenariet begynder i Port Royal, hvor vores gæve pirater har fået et tip om at der skulle være en gammel pirat ved navn "Lame Willie", som skulle have et skattekort over en stor indfødt skat. Og som de gode pirater de er, kan de ikke sige nej til sådan et eventyr.

Piraten holder til på en kro ved navn "The Spyglass". Han kan kendes på at han mangler begge ben og har en kraftig hang til rom. Kroen er en lille skummel kro, hvor byens værste afskum kommer, et sted hvor selv ikke de hårde PC'er kommer. Kroen er udsmykket med ting fra skibe, som taljer, net, reb og hvad der ellers kan få folk til længes efter havet.

Når spillerne dukker op, kan de få øje på lame Willie over i et hjørne med en flaske rom som er næsten tom. Han sidder sammensunket over bordet og når man kommer over til ham kan man høre at han sidder og nynner en gammel sømands sang.

Willie skal være svær at handle med. Men hvis spillerne er flinke og skaffer noget rom, bliver han meget medgørelig, men han skal dog lige fortælle en historie om den gang han var en stor pirat på de syv have og han har det med at ånde folk i hovedet med sin kraftige rom ånde.

Lige når de har fået kortet kommer en af spillernes arvefjender "Rapid John" ind i kroen med 5 af hans blodtørstige mænd. Idet han ser vores helte kommer han med eder og forbandelser. Han har nemlig også hørt om kortet og da han ser spillerne ved han godt hvad der forgår og kaster sig i kamp for at få kortet.

Kampen med Johns mænd er en nævekamp indtil en eller anden trækker våben.

Når spillerne slipper væk med kortet skal GM fortælle dem, at det kan godt være at John er et dumt svin, men han har mange venner. Så det er nok bedst at de forlader byen så hurtigt som muligt.

Spillerne må ikke komme mere til skade end at de kan komme sig på turen til øen. Hvis GM kan så skal han kort fortælle om sørejsen og om hvor godt det er at komme tilbage på havet, men det er ikke alpha og omega at gøre det.

2. afsnit.

Det kort som spillerne har fået er ikke et traditionelt skattekort, med en ø og et kryds. Det er derimod et søkort som angiver hvordan man kan finde den hemmelige ø, hvor den store indianerskat ligger gemt. Kortet fortæller også at øen er omkranset af store rev, og at den eneste vej indtil land, er en stor bugt som skæ'r ind i øen.

Der er skevet med tekst på kortet, at man skal finde den store klippe og her søge den hemmelige dal, hvor ıtten er i et tempel. Der stod også noget længere nede på k tet men denne del er revet af.

Når spillerne ankommer, to dage efter en ubehaglig storm, kan de se en lille junglebeklædt ø, hvor en stor vulkan dominere den ene halvdel. En god sømand vil også lægge mærke til de krusninger i havet omkring øen som afsløre de enorme rev som omkranser den. Den bugt, som de skal sejle ind i er nem at finde og mens de sejler derind (eller hvis de laver en omsejling af øen) så vil udkigsposten se en klippe stikke op ad junglen ca. midt på øen. Til GM: brug selv kortet til at give en beskrivelse af øen, men lad være med at vise det til spillerne.

Inde i bugten er der en smuk strand, og i retning af klippen løber der en bæk ud i bugten. Det er selvfølgelig denne som de gæve pc'er skal følge.

Hvad spillerne ikke ved er at der bor en stamme af vammelige indianere på øen, og de er ikke glade for at slippe deres skat. De er i det hele taget ikke glade for nogen som helst.

Den anden ting som spillerne ikke ved er, at ca. 2 dage før de ankom til øen forliste et andet skib på et af skærene. Ombord på dette skib var den skønne Teresa, datter af guvernøren i Havanna. Hun var stukket af hjemmefra fordi hun ikke ville giftes med den onde piratjæger, Don Fernandez, som hendes far har trolovet hende med. Hun og en enkel sømand (Jose) var de eneste overlevende fra forliset (husk at nævne at der er et stormvejr på turen til øen). Den skønne Teresa blev taget til fange af de grumme indianere, men Jose gemte sig og han er siden stukket til søs på en lille tømreflåde.

Når spillerne er gået i land og er draget ind i junglen, kan man lade dem møde alle de grimme ting som en jungle kan rumme. F.eks. giftige slanger, aligatore (sat ud af de slemme indianere) og særligt spændende er kviksand.

Når spillerne er blevet trætte af jungle, skal de endelig ankomme til klippen. Her vil de nok undersøge den for skjulte indgange (de kan ikke finde den under vandfaldet). Der er ikke nogen indianere ude i dag da de alle er til ritual. Endelig finder spillene den hemmelige vej til den endnu mere hemmelige dal. Et par klatreture og spænding med højder kunne passe ind her.

Efter meget striden med den svære sti op i klippen (indianerne er meget adræte) kommer spillerne op til den meget hemmelige dal. Her vil de opdage at et ritual er igang. En masse barbarisk klædte indianere er på vej i en procession fra en landsby til en Aztekisk pyramide. I midten af processionen sidder der en smuk hvid kvinde på en bærestol iklædt afslørende klæder. Dette er selvfølgelig den skønne Teresa (Kaptajn Richart's hjerte burde slå et ekstra slag når han får hende beskrevet). Hun holder stolt sit hoved højt, men rædslen kan ses i hendes øjne, hvis man ser efter i en kikkert.

Spillerne skal nu igang med en redningsaktion/nedslagtning, men der er over 100 indianere, så hvis spillerne bare kaster sig hoveløst ud i en melee kamp, så afsluttes scenariet nok her.

Til sidst skal kampen afsluttet oppe på pyramiden, hvor kaptajnen helst burde redde den skønne Teresa (lidt pulp?), og den smukke kvinde vil, for en kort stund, falde i heltens arme, indtil hun fatter sig.

Men! Henne fra landsbyen skal der komme strømmende så mange indianere spillerne ikke på nogen måde kan kæmpe sig fri igen (hus t det tager tid at lade deres våben). De almenlige indianere tør dog ikke gå op på selve pyramiden lige med det samme. Det bør dog være klart at de nok kommer over deres tøven på et eller andet tidspunkt.

Selve pyramiden er lidt af et dungeoneering afsnit. Bag alteret på toppen af pyramiden, er der et lille hus, med et hul i. Der er en stige (en træstamme med pinde på tværs) der går ned i hullet. Midvejs er der nogle af trinene som vil bryde sammen. Nedenfor stigen, går der en gang, som er fyldt med slangehuller og meget giftige og aggresive slanger!

Bag ved slangegangen går der en trappe nedad, men lige før denne trappe er der en løs sten, og hvis man træder på denne sten, så vil en stor blok blive sænket ned og spærre vejen til trappen. Stenen er ikke mere end et par tommer tyk og lidt krudt eller en kannonette kan sagtens bryde den.

Neden for trappen går der en klippegang som er fyldt med slam. Gangen buer nedad, og på det dybeste sted er der et hul i slammet, hvor en person kan falde i. Handlekraftige spillere skulle nok kunne redde den uheldige.

Endelig når PC'erne frem til deres mål. En stor grotte, hvor lys fra en revne i klippen falder på en forgyldt statue af en dæmonisk indiansk afgud. Hvad der dog fanger spillenes øjne er et fantastisk glimt fra gudens hænder, hvor han holder en kæmpestor diamant. Forand guden ligger der en stor bunke af aztekiske guldsmykker fyldt med ædelstene, hvis spillerne ikke har taget noget med til at have skatten i kan det være et problem at fragte den. Rene har under alle omstændigheder taget en sæk med, ligemeget hvad hans spiller har sagt.

Men der er et sidste problem inde i hulen, og det er en gammel præst som sidder vagt oppe i en næsten usynlig alkove i hulen. Så hvis ikke en af spillerne siger at de kigger efter andet end skatten (og de skal være meget opmærksome), så vil de opdage at der er noget galt, når den første ... NPC sømand bliver ramt af en giftpil fra præstens pusterør.

Når spillerne har dræbt den lede præst vil lyde oppe fra gangen vise at indianerne nu er kommet over deres frygt. Der er ikke meget tid til at samle skatten op, medmindre at nogen holder indianerne tilbage. Hvis spillerne undersøger hele grotten, vil de finde en skjult bagudgang, kun kendt af præsterne (og den sidste døde for lidt siden), bagved statuen. Spillerne kan slippe bort uden at blive opdaget af indianerne hvis de er smarte. Bagudgangen fører ud til bag det vandfald som starter bækken ned mod stranden, som man kan se på kortet over den hemmelige dal.

Hvis spillerne slipper afsted uden af indianerne opdager hvordan, vil de overtroiske barbare tro at spillerne er store troldmænd og vil derfor opgive enhver form for anslag imod spillerne sidenhen. Hvis spillerne derimod kæmper sig ud af gangen, så er resten næsten håbløst, da indianerne vil angribe spillerne gang på gang tilbage igennem junglen. Spillerne ville måske overleve dette, men der vil vente den en grim overraskelse tilbage på stranden!

3. afsnit.

I mellemtiden er der sket noget nede i bugten. Den sømand som slap væk fra øen (Jose), er blevet fundet af den frygtede piratjæger Don Fernandez, som havde sat efter det skib som Teresa var flygtet bort på.

Jose har fortalt Fernandez om skibrudet og om de frygtelige indianeres bortførelse af den skønne Teresa. Ferr lez har derfor sejlet til øen hvor han overraskede det op..krede piratskib inde i bugten. Hans folk har opbragt piratskibet og lagt dets besætning i jern.

Men denne sejr betyder intet for Don Fernadez, som er opslugt af tanken om at den skønne Teresa er i de lumske indianeres magt. Hvad kan de ikke have gjort ved hende? Derfor har han landsat størstedelen af hans besætning på stranden og bevæbnet dem alle. Dette er hvad spillerne ser når de vender tilbage til stranden.

Hvis spillerne har indianerne i ryggen, så vil de larme så meget at Don Fernandez's mænd automatisk vil opdage dem. Don Fernandez er dog ikke en barbar og vil bekæmpe de ugudlige indianere før han vil gøre noget ved piraterne. Men derefter vil de blive taget til fange. Don Fernandez har over 200 mand på stranden.

Hvis spillerne derimod er kommet tilbage i ro og mag, så vil de nok skjule sig. Den skønne Teresa kan fortælle hvem den spanske kaptajn er og vil med foragt beskrive hans brutalitet og dårlige manere. Kort tid efter at spillerne er kommet ned til stranden drager Don Fernandez og hans mænd ind i land og efterlader kun nogle få mænd til at passe på bådene. Det skulle helst være sen eftermiddag på dette tidspunkt.

Her skal spillerne til at planlægge lidt. Ude i bugten kan man se at Don Fernandez's galeon har lagt sig op ad spillernes skib. Og det ser ikke ud som om at der er særligt mange mænd derude, men nok til at de kan sønderskyde en robåd med pirater. Den bedste plan ville være at svømme ud til skibet, overtage kontrollen med det og befri piraterne før at der kan komme forstærkninger fra land. Hvis spillerne ikke kan se dette så kom med nogle antydninger til Rene's spiller. En anden måde kunne være at foregive at man har taget Teresa som gidsel. De stakkels søfolk vil ikke vove at risikere hendes liv. Teresa vil dog have noget imod denne plan.

Hvad der end sker, ender det nok med at spillerne drager bort. Men det er for farligt at manøvrere galeonen ud af bugten og udenom revene om natten, og selv for piratskibet vil det være farligt.

Så når spillerne drager ud næste morgen vil Don Fernadez stå på stranden og forbande dem og sværge at han vil få hævn.

Men mere om dette næste år.

NPC'er

Rapid John

Denne pirat er nok en konkurent, men han er også en 'ærlig' pirat og er imod drab pirater imellem. Han kan både slås som en gentleman og som en rigtig rå pirat. Spillerne vælger selv udfra deres handlinger, hvordan han reagere på dem, men han er kun grædig, ikke blodtørstig.

Reasonable Strong	Fencing - Good
Reasonable Fast	Brawling - Good
Good Health	Guns - Experienced
Normal Will	
Reasonable Alert	

Big Bob

Denne mand er med Rapid John og er den stereotype kæmpe. Han er ca. 2 meter høj og ikke særlig smart.

Very Strong	Swordmanship - Trained
A little Slow	Brawling - Good
Reasonable Health	
A little weak Will	
Normal Perception	

Average Seaman/Pirate

Disse folk er både resten af Rapid Johns mænd og viser også hvad de menige pirater på skibet kan. Der er 15-35 stykker på piratskibet, alt efter hvad masteren mener er passende.

Reasonable Strenght	Guns - Trained
Reasonable Dexterity	Brawling - Experienced
Reasonable Health	Swordmanship - Trained
Normal Will	Seaman - Experienced
Normal Perception	

Average Marine Soldier

Disse folk er de marine soldater som Don Fernandez har med på hans galeon. Det meste af besætningen på hans skib har samme færdigheder som piraterne.

Reasonable Strenght	Guns - Experienced
Reasonable Dexterity	Brawling - Experienced
Reasonable Health	Spears & Staves - Experienced
Normal Will	Swordmanship - Experienced
Normal Perception	Seaman - Basic Training

Average Indian

Disse er de skumle, grumme og meget usympatiske indianere. De foretrækker at slås i jungle, hvor de kan gemme sig og skyde pile efter de larmende helte.

Normal Strenght	Spears - Experienced
Reasonable Dexterity	Bows - Good
Reasonable Health	Hunting - Experienced
A little weak Will	Stealth - Good
Reasonable Alert	

Indian Priest

Disse er de særdeles skumle, grumme og rigtigt usympatiske indianere præster hvis største fornøjelse er at ofre smukke hvide kvinder til deres dæmoniske afgud. De er også ret fanatiske og ofre gerne deres liv for deres gud.
De bruger altid gift i deres pusterør. Der er en 3-4 af dem plus den gamle i hulen.

Normal Strenght	Knife - Experienced
Normal Dexterity	Blowgun - Experienced
Normal Health	Stealth - Good
Strong Will	Priest - Experienced
Reasonable Alert	

Don Fernandez

Denne mand er en simpel brutal mand som anser sig selv for en rigtig gentlemand Derfor vil han reagere positivt på god opførsel, og kun hvis han blev rigtig sur kunne han drømme om at skade en ung pæn kvinde.

Reasonable Strong	Fencing - Very Good
Quick and Nimble	Guns - Good
Good Health	Brawling - Good
Normal Will	Sea Captain - Very Good
Normal Perception	
	English - Fluent
	French - Fluent

Teresa

Hun ligner en lille meget smuk kvinde, men Teresa er også en viljestærk dame, med egne markante meninger om hvad der er rigtigt og forkert. Derfor vil kun forelske sig i vores piratkaptajn, hvis han opføre sig korrekt og rigtigt.
Hun vil heller ikke gå af vejen for at hjælpe PC'erne, men hun vil aldrig indlade sig på noget så babarisk som kamp (medmindre at vores kaptajn er i livsfare og hun har forelsket sig i ham).

Weak	Noblewoman - Experienced
Reasonable Dexterity	Physician - Trained
Reasonable Health	
Strong Will	French - Fluent
Alert	English - Fluent

Captn. Richards

Reasonable Strong
Fast and Graceful
Reasonable Health
Very Strong will
Alert

Very lucky from time to time

Good looking & charismatic

Read & Write

Romantic
Gentleman
Overconfident

Fencing - Expert
Guns - Good
Navigator - Good
Ship Captain - V. Good
Swimming - Good
Unarmed brawling - Good

French - Fluent
Spanish - Fluent
English - Native

Move : 86

Rene

Normal Strenght
Quick and nimble
Reasonable Health
Reasonable Will
Alert

A little lucky

Attractive

Common Sense.

Youngest man.

Guns - Experienced
Mechanics - Good
Seaman - Novice
Servant - Trained
Stealth - Very Good
Swimming - Good
Swordmanship - Experienced
Thief - Very Good
Unarmed - Experienced

English - Knows a little
French - Native.

Move : 74

Umba

Extremly Strong
Normal dex.
Strong Health
Normal Will
Normal Perception

No Luck.

A little good looking

Resistant to pain

Very loyal.
Acts stupid.

Cook - Very Good
Guns - Trained
Seaman - Good
Swimmer - Good
Swordmanship - Very Good
Unarmed - Good
Wrestling - Very Good

English - Fluent

Move : 70

Old Ben

Weak
A little clumsy
Strong Health
Reasonable Will
Normal Perception

No Luck.

Old cripple.

Reputation
Read & Write

Wooden leg
Claw.

1st Mate - Very Good
Guns - Master
Gunner - Good
Navigator - Very Good
Swimming - Novice
Swordmanship - Good
Unarmed - Good

French - Fluent
Spanish - Good
English - Native.

Move : 32

Bill 1'st gunner.

Strong
Normal dex.
Good Health
A little weak will
Notices Almost anything

No Luck

Plain

Almost deaf
Shouts
A little crazy.

Guns - Good
Gunner - Master
Seaman - Very Good
Swimming - Good
Swordmanship - Good
Unarmed - Very Good

English - Native.

Move : 62

Jan(e)

Reasonable strong for a woman.
Quick and Nimble
Good Health
Normal Will
Very Alert

Sometimes she's a little lucky.

Attractive

Read & Write a little
Flexible Joints.

Fiery Temper
Stubborn
Self-Reliant

Climbing - Good
Fencing - Very Good
Guns - Good
Physician - Experienced
Sea(wo)man - Experienced
Swimmer - Very Good

English - Native.

Move : 78.

CELLAR
WINE RACK
ALE & BEER BARRELS
TOOLS, OIL, & LAMPS
SPARE CHAIRS
STAIRS UP
CISTERN
PANTRY

The Spyglass
NULLI SECUNDUS
G.

STREET LEVEL
BENCH
FIREWOOD
KITCHEN
STAIRS DOWN
STOVE
DOG KENNEL
LATRINES
GATE
STAIRS UP
BAR
BARTOP
TABLE 1.
TABLE 2.
TABLE 3.
TABLE 4.
SNUG (LOUNGE)
TABLE
MAIN BAR ROOM

FIRST FLOOR
FOUR POSTED BED
BEDSIDE TABLE
6.
4.
2.
1.
STAIRS DOWN
STANDARD ROOMS
LUXURY SUITE
DESK
7.
5.
3.
DESK
OWNER'S ROOM

Indianernes Ø:

Klippen

Den hemmelige dal
Landsby
Hule indgang til beboelse
Sø
Vej
Pyramide
Vandfald
Træer
Bæk
hemmelige sti
Jungle
Til strand
100 m

Under Pyramiden

The Swordfish

The Swordfish

Crew 30-50 (incl. PC's)

Armament: 12 9 pounders
4 4 pounders

Poop
Quarter-deck
Foremast
Forecastle (F'ocsl)
Mainmast
Mizzenmast
Main-deck
Gun-deck
Cockboat
Gallery
Tiller
Bowsprit
Rudder
Stem
Stern
Capstans
Keel
Bilge
Orlop
Hold

Sturmbanger

Pts. 86

Name : Captain Richards

Description : A 25 years old privateer captain, who's a former nobleman from England. He's a Flynn type hero, and a fine character.

Basic Attributes :

Reasonable Strong	5
Fast and Graceful	15
Reasonable Health	5
Very strong Will	15
Alert	10

Appearance : He's a good looking charismatic man with dark hair and eyes. He's 5'10" and weights 160 lbs. — 6

Social Standing : He a captain on a privateer (not pirate!) ship. — 5

Abilities :

He can both read & write	5
He's very lucky from time to time	6
He's a little romantic	-4
And a real gentleman	-6
He's a little too confident and likes danger	-5

Skills :

Fencing - Expert	5*
Guns - Good	3*
Navigator - Good	4
Ship Captain - Very Good	5
Swimming - Good	3*
Unarmed Brawling - Good	3*
[illegible]	-
French - Fluent	3
Spanish - Fluent	3
English - Native	-

Weapons & Armor :

Heavy Rapier
2 Heavy flintlock pistols
Large knife

Possessions :

Other Equipment :

A lot of things in his cabin that identifies him as a real gentleman.

Sturmbanger

Pts. 58

Name : Jan(e)

Description : A young daughter of a wealthy landholder on Jamaica who ran away. Disguised as a boy she has joined the crew on the Swordfish. she's 17.

Basic Attributes :

Reasonable strong for a woman	–
Quick and Nimble	10
Good Health	10
Normal Will	–
Very Alert	15

Appearance : She's good looking with a healthy body and long legs. She has short blonde hair and blue eyes. She's 5'5" and weights 125 lbs. 4

Social Standing : She's the lookout on the ship. –

Abilities :

She can read & write a little	3
She has flexible joints	4
Sometimes she's a little lucky	3
She has fiery temper	–5
She's stubborn	–5
And she's too self-reliant	–5
She's attracted to Rene but wont show it.	–

Skills :

Climbing – Good	4
Fencing – Very Good	5
Guns – Good	4
Physician – Experienced	3
Sea(wo)man – Experienced	3
Swimmer – Very Good	5
English – Native	–

Weapons & Armor :

Light Rapier
Knife
Pistol

Possessions :

Other Equipment :

Sturmbanger

Pts. 72

Name : Rene

Description : A half spanish, half french young man. He's the captains side-kick and has often saved him from perilous situation. He's only 15.

Basic Attributes :

Normal Strenght	-
Quick and Nimble	10
Reasonable Health	5
Reasonable Strong Will	5
Alert	10

Appearance : A good looking but a little 'boyish' looking young man. He has sandy hair and brown eyes. He's 5'8" high and weights 133 lbs. 4

Social Standing : He's the captains sidekick 1

Abilities :

He's a little lucky	4
He posses a common sense and just know when something is too stupid or too dangerous.	5
He's the youngest man on the ship	-4

Skills :

Guns - Experienced	3
Mechanics - Knows a lot	4
Seamand - Novice	1
Servant - Trained	2
Stealth - Very Good	5
Swimming - Good	4
Swordmanship - Experienced	3
Thief - Very Good	5
Unarmed brawling - Experienced	3
English - Knows a little	2
French - Native	-

Weapons & Armor :

Cutlass
Pistol
Knife

Possessions :

Other Equipment :

Tools of the trade.

Sturmbanger

Pts. 73

Name : Umba

Description : A 32 years old negro. He's the strongest man on the ship, everyone likes him and sometimes even his cooking.

Basic Attributes :

Extremly Strong	20
Normal Dexterity	-
Strong Health	15
Normal Will	-
Normal Perception	-

Appearance : He a very large negro with gigantic muscles. He has a large pleasant smile. He's 6'4" and weights 240 lbs. 2

Social Standing : He's the cook on the ship -

Abilities :

He's resistant to pain	7
He's very loyal	-3
He act a little stupid, but he isn't.	-

Skills :

Cook - Very Good	5
Guns - Trained	2
Seaman - Good	4
Swimmer - Good	4
Swordmanship - Very Good	5
Unarmed Brawling - Good	4
Wrestling - Very Good	5
English - Fluent	3

Weapons & Armor :

Gigantic Tulwar

2 Heavy Pistols.

Possessions :

Cabys.

Other Equipment :

Sturmbanger

Pts. 41.

Name : Old Ben

Description : A 50 years old crippled but very experienced pirate with a loud voice and a lot of vigor. He has lost his left hand and right calf.

Basic Attributes :

Weak	-10
A little clumsy	-5
Strong Health	15
Reasonable Strong Will	5
Normal Perception	–

Appearance : He was once a handsome and charismatic man, and an echo of it shows in his eyes if you look at them. He has white hair, brown eyes and a hooked nose -2

Social Standing : He's the 1'st mate on the ship 3

Abilities :

He's has a reputation as a dangerous man.	3
He can both read and write	5
He has a wooden leg	-6
And a claw instead of his left hand	-6
- but he's dangerous when using it in melee	

Skills :

1.st Mate - Very Good	5
Guns - Master	8
Gunner - Good	4
Navigator - Expert	6
Swimming - Novice	1
- He was once a good swimmer.	
Swordmanship - Good	4
Unarmed brawling - Good	4
	-
French - Fluent	3
Spanish - Good	4
English - Native	-

Weapons & Armor :

A special musket he can use and even load even though he has lost his left hand.

Cutlas

Possessions :

Other Equipment :

Pipe and a lot of smelling tobaco

Parrot (a hundret years old, he says.)