

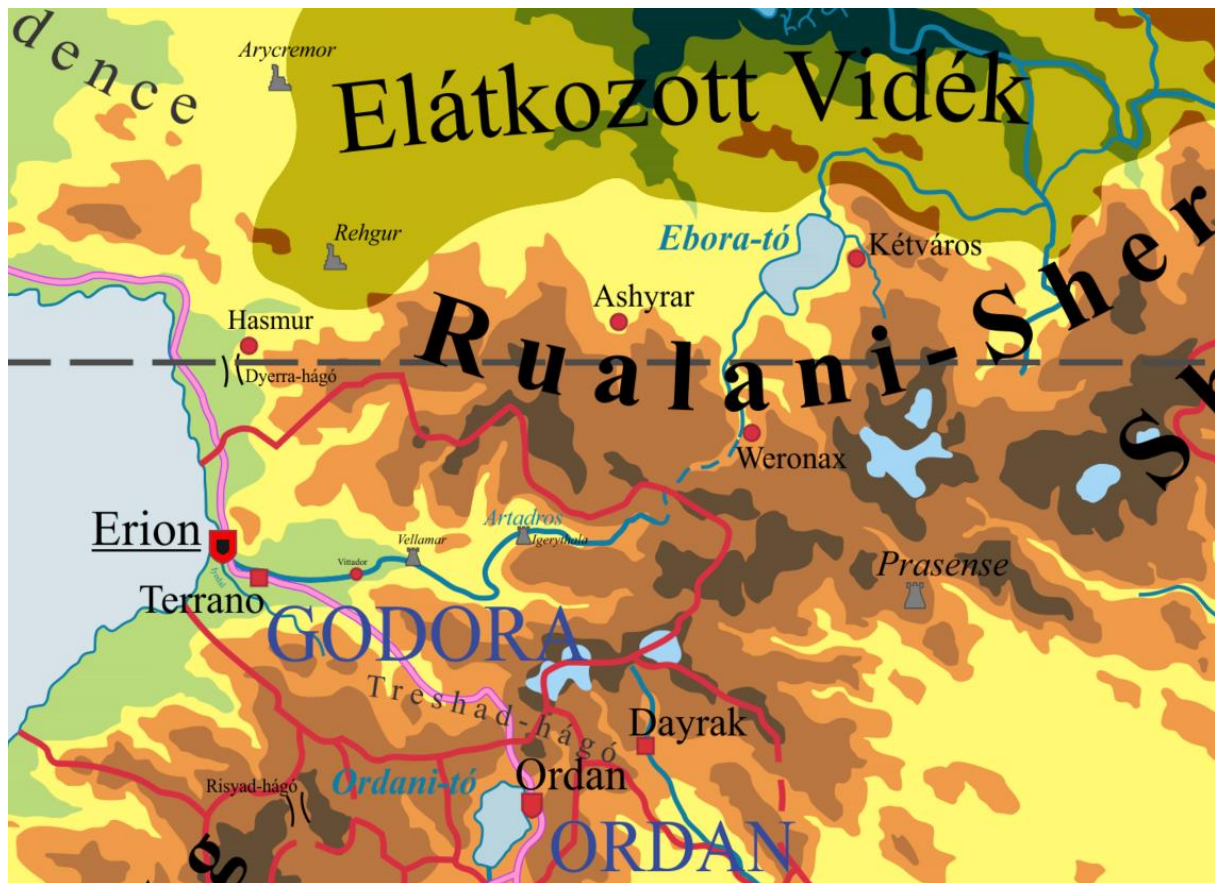
## Előszó

*Ez egy rövid kis kiegészítő, ami 2016-os Befogók kalandmodul (<https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2016/05/Nova-Befog%C3%B3k-kaland.pdf>) utóélete kapcsán született meg, azzal együtt használható igazán jól. Nem akar semmi világmegváltó dolgot, csak az adott kalandban szereplő Befogók társaságát aktualizálni P.sz. 3720-ra, bemutatni az aktuális tagokat NJK-ként statisztikákkal és játéktechnikai dolgokkal. Mesélőként én szoktam használni őket, a világom részét képezik, s azért készítettem el őket ilyen formában, mert gondoltam hátha akadna más is, aki a világa részévé tenné. Az NJK-kat bármilyen kalandhoz fel lehet használni belőle szövetségesnek vagy ellenfélnek, s talán a kiegészítő végigolvasása ötleteket szül ilyen témájú kalandokhoz is.*

*Tisztelettel: Lord Nova*

## Befogók

A Befogók egy olyan, változó összetételű, viszonylag nagy létszámú (8-15 fő) kalandozócsapat, akik arra szakosodtak, hogy az erioni dzsád arénatulajdonosoknak fognak be ritka (és nagyon drága) állatokat és szörnyeket a dzsád rendszerű gladiátorviadalokra. (Bővebben erről Titkos Fóliáns 227-228.o. [vagy HBG]). A központjuk Erion és környéke, s befogóútjaik során is Godora viszonylagos közelségében maradnak. Jellemzően keleti irányba mennek, néha a Sheral délnyugati lábához Dayrak térségébe, de gyakrabban északkeletre. Hasmur, Ashyrrar, Weronax, Kétváros, valamint az Elátkozott Vidék déli peremterületei azok, ahol tevékenykednek. Nagyon veszélyes, de siker esetén nagyon jövedelmező munka az övék, ezért évente 1-3 ilyen utat tesznek meg, melyek hetekig, néha akár hónapokig tartanak, két út között pedig jellemzően Erionban és környékén laknak, s jól élnek. (<https://kalandozok.hu/ynev/?#5/5458/10494> )



Mivel gyakoriak a halálesetek, valamint sokan vannak, akik ha elég pénzt gyűjtöttek, abbahagyják, a Befogók összetétele sűrűn változik. Ezen kiegészítőben az aktuális, P.sz. 3720 eleji helyzetet szeretném bemutatni 8 NJK-val. Ők a következők:

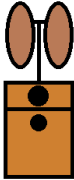
- „Főnök”: 8. szintű yllinori sas, már több mint 5 éve a Befogók vezetője. Remek íjász.
- „Fenyő”: 6. szintű kotariai hegyivadász, a másik „nagy öreg” a szakmában. Jó íjász.
- „Fogas”: 5. szintű yllinori medve, a csapat legjobb nyomolvasója.
- „Pukkancs”: 6. szintű goblin boszorkánymester, a csapat méregkeverője, herbalistája, értékbecslője, térképésze és mágiahasználója, akinek a villámai nagyon hasznosak a befogáshoz, ráadásul ő tudja a legjobban azt is, hogy milyen szörny mely része ér sokat alapanyagként Erionban.
- „Kovács”: 6. szintű udvari ork erigowi talpas, a csapat legjobb kocsihajtója, emellett „szerelője és karbantartója”, valamint legerősebb tagja, s így elsődleges rakodója.
- „Vércse”: 6. szintű erigowi számszeríjász, jó lövész és a csapat legjobb csapdaállítója.
- Rashid: 7. szintű bahrada, az erioni dzsad arénatulajdonosok embere, a különféle állatok és szörnyek elleni harc szakértője, valamint a csapat másik „erős embere”.
- Juszuf: 4. szintű hadzsiból lett 4. szintű Doldzsah-pap, az erioni dzsad arénatulajdonosok embere, a csapat második embere (alvezére), mágikus gyógyítója, valamint kapcsolattartója az elme útján Erionnal az utak alatt.

Ez a 6 ember, 1 udvari ork és 1 goblin férfi számít a Befogók gerincének jelenleg, s általában 3 kétlovas szekérral (1 felszereléses és 2 ketreces) és 2 könnyű harci lóval indulnak útnak.

## Úton



Főnök megy elöl könnyű harci lován, mutatja merre menjenek és figyeli a veszélyeket.



Utána következik a felszereléses szekér, becenevén „Spájz”. Ezen a szekéren vannak a felszerelési tárgyak, tábori holmik, élelem, és minden olyan cucc, amit nem tartanak maguknál. Ezt a kocsit Fogas hajtja, Pukkancs pedig a tetején ül a leponyvázott utazótáskákon és ládákon, s onnan figyeli a magasból a környezetet kézi nyílpuskájával a keze ügyében.



Harmadik a sorban az egyik ketreces szekér, melyen Kovács a hajtó, s mellette ül Vércse a könnyű nyílpuskájával biztosítóként. Ezt a ketreces kocsit elnevezték az erigowiak „Erin”-nek.



Negyedik a sorban a másik ketreces szekér, amelyen a két dzsad utazik. Rashid a hajtó, Juszuf mellette ül és figyel. Juszuf és Rashid „Huri”-nak nevezték el ezt a kocsit, de a többiek gyakran csak „Dzsaddia”-ként hivatkoznak rá.



Az utolsó s így a hátvéd Fenyő, aki könnyű harci lován követve a szekereket hátrafelé is figyel.

Ezzel a felállással Főnök és Pukkancs előre, jobbra és balra figyelnek és biztosítanak, Vércse és Juszuf jobbra és balra, Fenyő pedig jobbra, balra és hátra. Összességében a mini-karaván teljes környezetét szemmel tudják tartani, s miközben a hajtóknak csak a kocsihajtással kell foglalkozniuk, mindig van készenlétben több távolsági fegyver támadás esetére. Ha harcolniuk kell valakivel vagy valamivel Főnök és Fenyő nem lovasharcolnak, hanem ellovagolnak valamelyik kocsi fedezékébe, ott leszállnak a lóról, majd gyalogosként, íjjal harcolnak, lehetőleg egy kocsi fedezékéből. Főnök, Fenyő, Vércse és Pukkancs távolsági harcosok, míg Fogas, Kovács, Juszuf és Rashid közelharcosok. Ennek megfelelően igyekeznek felállni bármilyen ellenféllel szemben: a közelharcosok előre, a távolságiak hátra. Fontos megjegyezni, hogy a szekerek és a lovak a közlekedés miatt kellene nekik, de az akcióikat gyalogosan csinálják, s alapvetően együtt, csapatként, nem szétszóródva kisebb csoportokra.

## Célpontok

Mivel nincsenek sokan és csak két ketreces szekérral dolgoznak, a Befogók főleg a kevés, de értékes prédára mennek rá. Hiába könnyebb medvét vagy farkast találni, azok nem érnek annyit, s hamar megtelik velük a két ketrec. Főbb célpontjaik:

- Hópárduc (Bestiárium 16.o.): 80 arany élve, 5-10 arany egy prém, a Sheralon a hóhatár fölött a fenyvesekben, hat rá a mérég, 1 ketreces szekérbe simán elfér 1 pár
- Nganga (Bestiárium 22.o.): dzsungelben a Sheral lábánál, hat rá a mérég, 1 ketreces szekérbe 1 kifejlett hím fér el, de kicsiből több is
- Malbohaury (Bestiárium 148.o.): a Sheral égbenyúló szikláin, mérég nem hat rá, nem kell élve, a szarva kell neki, ami nagyon drága alapanyag
- Pteropta (Bestiárium 183.o.): a Sheral-hegységben, hat rá a mérég, csak a kicsik férnek be a ketreces szekérbe, a kifejlett maximum darabokban
- Querda (Bestiárium 185.o.): Elátkozott Vidék és környéke, hat rá a mérég, a ketreces szekéren akár 4 is elfér, kisebbekből akár több is
- Wywern (Bestiárium 217.o.): hegyvidékek, Sheral, mérég hat rá, elfér egy belőle egy ketreces szekérben, de csak nagyon kényelmetlenül (kb mint egy ember egy 1x1x1 m-es kockában), nem tudja kitárni a szárnyait
- Zagnol (Bestiárium 221.o.): az Elátkozott Vidék környékén, mérég hat rá, egy ketrecben elfér kettő gond nélkül

## Mérgek

A Befogók eszköztárában fontos szerephez jutnak a mérgek, ugyanis sok értékes állat nem immunis rájuk, így az egyik legjobb módja az élve elfogásuknak az, ha nem halálos mérgeket alkalmaznak. Mérgezett hegyű nyílvevesszők, számszeríjlövedékek és hajítódárdák segíthetnek a célpontba juttatni a matériát, melytől az kidől, s csak el kell cipelni a ketrechez.

A Befogók által használt mérgek:

- **Altató** (ETK 382.o.): 3. szintű (Egészség-próba +1-el), idegrendszerre ható (II.) mérég, mely vagy hatástalan (semmi) vagy alvást okoz. Gyorsan hat (1k6 kör), de csak rövid ideig (1k6x10 perc). Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű gél, készítése a legtöbb vajákos előtt ismert. Ára adagonként 5 ezüst (ha Pukkancs készíti, akkor olcsóbb). Ebből mindig visznek magukkal, jellemzően nyílvevesszők és hajítódárdák hegyét mérgezik vele. Elég gyenge, csak kisebb állatok ellen hatásos.
- **Altató extra:** a sima Altató erősebb verziója – Sansz mester receptúrája alapján készíti Pukkancs. Lényege, hogy egy viszonylag egyszerű alkímikus eljárással sűríti a mérget, így 1 adag méréghez 3x annyi alapanyag kell, de cserébe jóval erősebb, töményebb mérget kapnak. 6. szintű (Egészség-próba -2-vel), ára adagonként 15 ezüst, minden másban megegyezik a sima Altatóval. Ezt gyakran használják, mindig visznek magukkal belőle. A tapasztalat azt mutatja, hogy kb 80% eséllyel kiüt egy byzont vagy orrszarvút, 60%-al egy nagymacskát, ngangát vagy pteroptát, de a medvék és querdák ellen gyakran ez is kevés.

- **Csicsikamacsika:** Pukkancs saját receptje, melyet alapvetően a hópárducok befogására talált ki, de aztán a querdák ellen legalább annyira jól jött sokszor. A koncepció lényege, hogy az Altató és az Altató extra nem hat elég gyorsan – rosszabb esetben 1 perc is kell neki, s annyi idő alatt egy olyan gyors és veszélyes állat, mint a hópárduc messzire juthat, vagy rosszabb esetben közelharcban megküzd azzal, aki meglőtte. Ráadásul a hópárduc ellenállóbb a mérgeknek a legtöbb nagymacskánál, ezért olyan mérgek kell ellene, aminek a másodlagos hatása is erős. A Csicsikamacsika 4. szintű (Egészség-próba +0-val), idegrendszerre ható (II.) mérgek, melynek hatása alvás vagy bódulat. Azonnali hatású (1k10 szegmens), rövid ideig ható (1k6x10 perc) fegyvermérgek, melynek ára adagonként 42 ezüst. Mivel ez egy elég drága mérgek, csak olyan állatok ellen használják, amik ellen szükséges és megéri. Nagy előnye, hogy ha az elsődleges hatás nem is jön be, a másodlagos hatástól bódult állat gyorsasága, ügyessége és harcértékei annyira lecsökkennek (ETK 381.o.), hogy jó eséllyel nem tud elmenekülni, el lehet fogni lasszókkal és dobóhálókkal.
- **Kobramarás** (ETK 382.o.): Pukkancs ismeri a receptjét (Erionban tart is néhány kobrát az alapanyagért), s mindig készít néhány adagot biztonsági okokból. Ez a mérgek nem befogáshoz van, hanem öléshez. Ha egy adott állatot vagy szörnyet nem élve kell elfogni, csak le kell vadászni, s az nem immunis a mérgeknek, akkor használják. Összetett, 5. szintű (Egészség-próba -1-el) fegyvermérgek, melynek fő komponense a kígyó mérgek. Az izomrendszerre hat (III.). Görcsöt vagy halált okoz, hatása azonnali (1k10 szegmens) és görcs esetén hosszú ideig tart (1k6 nap).
- **Vérizzító** (ETK 383.o.): Pukkancs egyik kedvenc mérgek, amiből mindig cipel magával pár adagot, bár drága és ritkán hasznos befogáshoz – sokkal jobb erioni utcai harcra. A goblin mérgekkeverő egy Gorvikból (Új-Godonból) elszármazott „füvesembertől” szerezte a receptet, s a kézi nyílpuskája lövedékein használja előszeretettel olyan ellenfelek ellen, akik bántani akarják (tehát „önvédelmi mérgek”). 6. szintű (Egészség-próba -2-vel) gorviki fegyvermérgek. A véráramba jutva (IV.) fejt ki azonnali (1k10 szegmens), egyszeri hatását. Áldozata mind enyhébb (3k6 Fp), mind súlyosabb (6k6 Fp) esetben perzselő kint érez egész testében (Fp-vesztés). Kiveri a hideg verejték, Gyorsasága és Ügyessége bármennyi volt is, 5 körre 10 alá csökken. Egy adag ára 12 arany (de Pukkancs Erionban a teljes felszerelésével jóval olcsóbban el tudja készíteni képzettségeinek hála).

## Általános megjegyzések a 8 NJK-hoz

A karakterlapjaikon leírtak mellett mindegyik Befogó rendelkezik az alábbi képzettségekkel: helyismeret Erionra, Godorára és a fentebb leírt befogó-helyekre AF, vadonjárás AF ezen területekre (erdő, hegy, dzsungel, Elátkozott Vidék pereme – amerre járnak, arra megvan az AF mindegyiküknek), állatismeret AF (nem a + harcértéket adó verzió, pusztán a vadászott-befogni kívánt állatok szokásainak, előfordulási helyeinek, életmódjainak ismerete).



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

<b>Név:</b> Trin Gorhan „Főnök”
<b>Faj:</b> ember (yllinori ilar)
<b>Kaszt:</b> harcos (yllinori sas)
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> Arel
<b>Szülföld:</b> Yllinor
<b>Egyéb:</b> Yllinori sasból lett kalandozó, majd szörnyvadász és befogó, később a Befogók vezetője. Kiváló íjász.

<b>Szint:</b>	8	<b>TP:</b>	
<b>KÉ</b>	32	<b>ÉP</b>	12
<b>TÉ</b>	55		
<b>VÉ</b>	107	<b>FP</b>	92
<b>CÉ</b>	82	<b>FP/szint</b>	k6+4

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 28
Pszi-pont/szint: +3

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	3
Statikus	28	28
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	31	31



<b>Vértezet:</b> abbitac s-ing
MGT: 0
SFÉ: 4

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Ugrással	
visszacsapó íj	MF	2	3	40	CÉ: 8	100	Táv180	107	115	1k10
+ célzással					+35	135				
nyílvető	AF	3	10	42	CÉ: 15	97	Táv 30	107	115	1k3+2
rövid kard	MF	2	9	46	12	77	14	131	139	1k6+1
abbit rövid	MF	2	10	47	14	79	16	133	141	1k6+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
pszi	AF	erdőjárás	AF	hadvezetés	AF
fh. visszacsapó íj	MF	vadászat/halászat	AF	célzás	MF
fh. rövid íj	AF	herbalizmus	AF	( 1 kör koncentrációval +35 CÉ )	
fh. rövid kard	MF	sebgyógyítás	AF	lopózás	26%
fh. nyílvető	AF	nyomolvasás/eltüntetés	AF	rejtőzködés	26%
ökölharc	AF	hangutánzás	AF	mászás	55%
úszás, futás, lovaglás	AF	kocsihajtás	AF	esés	14%
szakma: íjkészítő	AF	időjóslás	AF	ugrás	41%
írás/olvasás	AF	idomítás	AF	(+8 VÉ ha van elég hely)	

Beszélt nyelv	Szint
ilanori	5
közös	4
elf	4
shadoni	3
nomád	2
dzsad	2

<b>Vagyon:</b> 23 arany, 40 ezüst, 38 réz (valamint sok arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> Szellő nevű könnyű harci ló, Bolyhos nevű vadászkutya, SKCS, visszacsapó íj tegezettel és nyílvesszőkkel, rövid kard (yllinori sasok), abbitacél rövid kard, abbitacél sodronying, nyílvető: a kahrei nyílpuskához hasonló mechanikus gyorstüzelő számszerű, 5 lövedéket tartalmazó tárral és abbitacél hegyű lövedékekkel; 1 db 10 ÉP-s gyógyital, mérgek (Altató és hasonlók).
Összpontosítás pszi (TF 84.o.): 2 szegmens alatt 8 pszi-pontért +40 CÉ.

Erő	14
Gyorsaság	18
Ügyesség	18
Allóképesség	18
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	14
Akaraterő	16
Asztrál	12
Érzékelés	18

<b>Név:</b> Kartan Bal „Fenyő”
<b>Faj:</b> ember (kotar)
<b>Kaszt:</b> harcos (kotariai hegyivadász)
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> pyarroni, főleg Arel
<b>Szülőföld:</b> Kotaria
<b>Egyéb:</b> Kotariai hegyivadászból lett karavánkísérő, zsoldos, majd alkalmi kalandozó, befogó és szörnyvadász.

<b>Szint:</b>	6	<b>TP:</b>	
<b>KÉ</b>	25	<b>ÉP</b>	12
<b>TÉ</b>	52		
<b>VÉ</b>	103	<b>FP</b>	80
<b>CÉ</b>	55	<b>FP/szint</b>	k6+4

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: -
Foka: -
Max Pszi-pont: -
Pszi-pont/szint: -

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	6
Statikus	34*	34*
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	36	40

<b>Vértezet:</b> bőrvért
MGT: 0
SFÉ: 1



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Ugrással	
rövid íj	MF	2	5	35	CÉ: 4	69	Táv 90	103	113	1k6
+ célzással					+35	104				
hajítódárda	AF	2	8	33	13	65	5	108	118	1k6+1
bozótvágó kés	AF	2	10	35	12	64	10	113	123	1k6+2
jégcsákány	AF	2	7	32	11	63	8	111	121	1k6+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. rövid íj	MF	helyismeret (Kotaria) (AF)	60%	írás/olvasás	AF
fh. bozótvágó kés	AF	hegységjárás, erdőjárás	AF	hangutánzás	AF
fh. vadászkés	AF	hegymászás	MF	csapdaállítás	AF
fh. jégcsákány	AF	csomózás	MF	célzás*	MF
fegyverdobás: hajítódárda	AF	nyomolvasás/eltüntetés	AF	kötéltánc	31%
belharc, ökölharc	AF	vadászat/halászat	AF	mászás	88%
futás, úszás, lovaglás	AF	sebgyógyítás	AF	esés	31%
időjósítás	AF	harc bizonytalan alapon	AF	ugrás	51%
kultúra (pyarroni)	AF	festészet/rajzolás	AF	(+10 VÉ ha van elég hely)	

Beszélt nyelv	Szint
kotar közös	5
pyarr közös	4
yllinori ilar	4

<b>Vagyon:</b> 5 arany, 9 ezüst, 100 réz (valamint 25 arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> rövid íj, hozzá tegez és nyílvevesszők, 3 db hajítódárda, bozótvágó kés, jégcsákány, vadászkés, könnyű bőrvért, mászófelszerelés, SKCS, Deres nevű könnyű harci ló felszerszámozva, 10 adag 6. szintű Altató méreg (ETK 382.o., csak ez erősebb és drágább verzió) (nyílvevesszőkre, befogáshoz).
*Statikus pajzsait egy erioni goblin kalandozó/befogótársa építette: Sansz.
*Célzás MF: 1 kör célzással +35 CÉ.

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

<b>Név:</b> „Fogas” Rusen
<b>Faj:</b> ember (tarran)
<b>Kaszt:</b> harcos (yllinori medve)
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> Arel
<b>Szulőföld:</b> Yllinor
<b>Egyéb:</b> Vadonjáró könnyűgyalogos hegyi ember, aki megjárta a kráni határt többször is, mielőtt Erionba költözött.

<b>Szint:</b>	5	<b>TP:</b>	
---------------	---	------------	--

<b>KÉ</b>	18	<b>ÉP</b>	15
-----------	----	-----------	----

<b>TÉ</b>	68		
-----------	----	--	--

<b>VÉ</b>	104	<b>FP</b>	66
-----------	-----	-----------	----

<b>CÉ</b>	4	<b>FP/szint</b>	k6+4
-----------	---	-----------------	------

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

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	3
Statikus	20	20
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	23	23

<b>Mana-pontok</b>
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

<b>Vértezet:</b> bőrvért
MGT: 0
SFÉ: 1

<b>Pajzs:</b> közepes pajzs
MGT: 1 (MF miatt 0)
VÉ: 35

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Pajzzsal	
egyk.	MF	2	5	28	12	90	11	125	160	1k10+3
+ugrás							ugrás	+5 VÉ	165	
pajzzsal csapás	MF	1				68				1k6+3
lándzsa	AF	2	4	22	12	80	12	116	151	1k10+1
hajítódárda	AF	2	8	26	13	81	5	109	144	1k6+2

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
pszi	AF	fh. lándzsa	AF
fh. egykezes csatabárd	MF	fegyverdobás: hajítódárda	AF
pajzshasználat	MF	kocsihajtás, térképészet	AF
úszás, futás, lovaglás	AF	írás/olvasás	AF
harci láz	AF	festészet/rajzolás	AF
erdőjárás	MF	mászás	45%
belharc, ökölharc	AF	esés	10%
csapdaállítás, időjóslás	AF	ugrás	26%
nyomolvasás/eltüntetés	MF	(ugrásból +5 VÉ ha van elég hely)	



Beszélt nyelv	Szint
ilanori	5
tarran	5
közös	4
kráni	4

**Vagyon:** 2 arany, 5 ezüst, 45 réz

**Felszerelés:** egykezes csatabárd, kerek fa közepes pajzs, bőrvért, SKCS, lándzsa, 6 db hajítódárda, vadászkesz, trófea nyaklánc általa megölt ragadozó fenevadak fogaiból, útinapló, toll, tinta, szénceruza, papír, térképek, 10 adag Altató (fegyvermérés a hajítódárdákhoz)

#### Altató

3. szintű, idegrendszerre ható (II.) mérge, mely vagy hatástalan (semmi) vagy alvást okoz. Gyorsan hat, de csak rövid ideig. Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű gél, készítése a legtöbb vajások előtt ismert. Ára adagonként 5 ezüst.

(továbbá 25 arany egy erioni dzsad bankházban)



Erő	10
Gyorsaság	19
Ügyesség	18
Allóképesség	15
Egészség	16
Szépség	10
Intelligencia	14
Akaraterő	14
Asztrál	14
Érzékelés	19

<b>Név:</b> „Pukkancs” Trokka
<b>Faj:</b> goblin
<b>Kaszt:</b> boszorkánymester
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> Menegle és Doldzsah és Arel
<b>Szülföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> Erionban született és tanult, goblin és ember mesterektől. Szeret alapanyagokat gyűjtögetni mindenhez.

<b>Szint:</b>	6	<b>TP:</b>	
---------------	---	------------	--

<b>KÉ</b>	30	<b>ÉP</b>	9
-----------	----	-----------	---

<b>TÉ</b>	40
-----------	----

<b>VÉ</b>	95	<b>FP</b>	55
-----------	----	-----------	----

<b>CÉ</b>	43	<b>FP/szint</b>	k6+1
-----------	----	-----------------	------

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

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	4	4
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	33	33

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

<b>Vértezet:</b> bőrvért
MGT: 0
SFÉ: 1

Főleg villámokat használ, mert azok csak Fp-t sebeznek s így kiválóak élve el/befogáshoz.
---

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
kézi nyílpuska	AF	2	3	33	CÉ: 14	57	Táv 30	95	100	1k3
vándorbot	AF	2	2	32	7	47	14	109	114	1k6
tőr	AF	2	10	40	8	48	2	97	102	1k6
dobótőr	AF	2	10	40	11	51	2	97	102	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. bot, tőr, kézi nyíl.	AF	szakma: szeszfőző	AF
fegyverdobás: dobótőr	AF	alkímia	AF
írás/olvasás, festészet/rajz	AF	erdőjárás, mocsárjárás	AF
álcazás/álruha	AF	értékbecslés, térképészet	MF
méregkeverés/semlegesítés	MF	lopózás	95%
herbalizmus, pszi	MF	rejtőzés	41%
hátbaszúrás	MF	mászás, esés	11%
lovaglás, úszás	AF	ugrás	26%
kocsihajtás	AF	(ugrásból +5 VÉ ha van elég hely)	



Beszélt nyelv	Szint
közös	5
dzsad	5
toroni	3
aszisz	3
erv	2

<b>Vagyon:</b> 7 arany, 13 ezüst, 49 réz
<b>Felszerelés:</b> Rejtőzés köpenye (ETK 394.o.) (+60% Rejtőzés, ha aktiválja [101])
Vándorbot (ETK 392.o.) (mindig tudja merre van észak, varázsszó sem kell)
+1-es Mérgektől óvó amulett (ETK 389.o.) (ő készítette), 10 adag Hatalom Itala, kézi nyílpuska, hozzá tegez és lövedékek, tőr, 4 db dobótőr, SKCS, mérgek.
(ETK 382-383.o.) 10 adag Altató, 10 adag Álomkenőcs, 10 adag Kenderfű,
3 adag Nyelvoldó, 3 adag Vérizzító, 3 adag Kobramarás, 8 adag Csicsikamacsika

Erő	20
Gyorsaság	14
Ügyesség	14
Allóképesség	19
Egészség	20
Szépség	10
Intelligencia	12
Akaraterő	15
Asztrál	10
Érzékelés	14

<b>Név:</b> „Kovács” Treg
<b>Faj:</b> udvari ork
<b>Kaszt:</b> harcos (erigowi talpas)
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> pyarroni, főleg Arel
<b>Szülőföld:</b> Erigow
<b>Egyéb:</b> Erigowban született és nevelkedett, katonai képzését az erigowi talpasoknál kapta. Kovács akart lenni.

<b>Szint:</b>	6	<b>TP:</b>	
<b>KÉ</b>	17	<b>ÉP</b>	17
<b>TÉ</b>	74		
<b>VÉ</b>	113	<b>FP</b>	80
<b>CÉ</b>	4	<b>FP/szint</b>	k6+4

<b>Pajzs:</b> nagy pajzs
MGT: 5 (MF miatt 0)
VÉ: 50

Pszij-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	0	5
Statikus	32*	32*
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	32	37

<b>Vértezet:</b> félvért
MGT: 6 (MF miatt 0)
SFÉ: 5



Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Pajzssal	
Hadipöröly	MF	2	9	31	21	105	11	134	184	1k6+9
+ pajzs	MF	1				74				1k6+6
lándzsa	AF	2	4	21	12	86	12	125	175	1k10+4
kétk. buzogány	AF	1	0	17	7	81	6	119		3k6+6
hajító dárda	AF	2	8	25	13	87	5	118	168	1k6+5

Képzetség	Fok	Képzetség	Fok	Képzetség	Fok
fh. harci kalapács	MF	kocsihajtás	MF	belharc, hadrend	AF
fh. lándzsa	AF	lovaglás	AF	(shadoni páros, tiadlani kettős,	
fh. kétkezes buzogány	AF	szakma: kovács	AF	falkataktika – TF 245-247.o.)	
fh. lasszó	AF	szakma: patkolókovács	AF	csapdafelfedezés	24%
fegyverdobás: hajítódárda	AF	szakma: fegyverkovács	AF	titkosajtó keresés	14%
pajzshasználat	MF	szakma: páncélnakos	AF	mászás	10%
nehézvért viselet	MF	szakma: kerékgyártó	AF	esés	25%
úszás, futás	AF	írás/olvasás	AF	ugrás	12%
erdőjárás	AF	hadvezetés (nehézgyalog)	AF	(+2 VÉ ha van elég hely)	

Beszélt nyelv	Szint
erv	5
közös	4
Szava járása:	
Hadipöröly, vele	
pöröly! Elkalapállak!	

<b>Vagyon:</b> 5 arany, 6 ezüst, 15 réz (valamint 20 arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> Hadipöröly: súlypont eltolásos, mesteri minőségű, abbitacél egykezes harci kalapács; kétkezes buzogány (kétkezes harci kalapács), nagy pajzs, félvért, lándzsa, lasszó, 3 db hajítódárda, SKCS, utazó kovácsuccok. Kiváló kocsihajtó és „mindenes” szakember: a kocsik, fegyverek, páncélok, fém felszerelések javításához elég jól ért. Hajítódárdáit mérgezi is, ha kell. Statikus pajzsait Juszuf építette (Doldzsah-pap Befogó/kalandozótárs).

Erő	13
Gyorsaság	17
Ügyesség	17
Allóképesség	16
Egészség	16
Szépség	12
Intelligencia	15
Akaraterő	13
Asztrál	13
Érzékelés	18

<b>Név:</b> „Vércse” Alver
<b>Faj:</b> ember (erv)
<b>Kaszt:</b> harcos (erigowi íjász)
<b>Jellem:</b> Rend
<b>Vallás:</b> pyarroni, főleg Arel
<b>Szülföld:</b> Erigow
<b>Egyéb:</b> Erigowban nevelkedett, vadász családból származott, katonai kiképzését a számszeríjászknál kapta.

<b>Szint:</b>	6	<b>TP:</b>	
<b>KÉ</b>	23	<b>ÉP</b>	13
<b>TÉ</b>	55		
<b>VÉ</b>	107	<b>FP</b>	75
<b>CÉ</b>	52	<b>FP/szint</b>	k6+4

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 24
Pszi-pont/szint: +3

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	3
Statikus	24	24
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	27	27

<b>Vértezet:</b> abbitac. s-ing
MGT: 0
SFÉ: 4



<b>Pajzs:</b> kis pajzs
MGT: 0
VÉ: 20

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Pajzzsal	
k. számszeríj	MF	2	2	30	CÉ: 16	78	Táv 50	107		1k6+1
+összpontosít					+30	108				
nyíl. szurony	AF	2	3	26	10	65	10	117		1k6
lándzsa	AF	2	4	27	12	67	12	119	139	1k10
rövid kard	AF	2	9	32	12	67	14	121	141	1k6+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. könnyű számszeríj	MF	szakma: íjkészítő	AF
fh. nehéz számszeríj	AF	szakma: bőrműves	AF
fh. rövid kard, lándzsa	AF	vadászat/halászat	MF
fh. nyílpuska szurony	AF	csapdaállítás	MF
pajzshasználat, időjölés	AF	erdőjárás, hegyjárás	AF
úszás, futás, lovaglás	AF	nyomolvasás/eltüntetés	AF
hadvezetés, belharc	AF	mászás, esés	10%
kocsihajtás, hadrend	AF	ugrás (+5 VÉ a fentihez)	25%
írás/olvasás, pszi	AF	lopózás, rejtőzködés	10%



Beszélt nyelv	Szint
erv	5
közös	5
toroni	2
aszisz	2

<b>Vagyon:</b> 6 arany, 12 ezüst, 27 réz (valamint 20 arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> könnyű számszeríj szuronnal, tegezzel és lövedékekkel, vadászkés, abbitacél sodronying, kis pajzs, rövid kard, lándzsa, SKCS, tartalék nyílhegyek, eszközök csapdakészítéshez, nyúzáshoz, állatfeldolgozáshoz, mérgek (pl Altató). Hadrend: shadoni páros, tiadlani kettős, falkatakтика. (TF 245-247.o.) Ugrásból +5 VÉ ha van elég hely. Kedvenc pszi-diszciplínája az Összpontosítás: lövésre 6 pszi-pontért +30 CÉ, de gyakran használja %-os próbákra is (TF 84.o.)

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

<b>Név:</b> Rashid
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> bahrada
<b>Jellem:</b> Rend, Halál
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szülőföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> Erioni bahradából lett befogó, problémamegoldó, elit verőember a dzsad arénatulajdonosok szolgálatában.

<b>Szint:</b>	7	<b>TP:</b>	
<b>KÉ</b>	21	<b>ÉP</b>	15
<b>TÉ</b>	88		
<b>VÉ</b>	122	<b>FP</b>	95
<b>CÉ</b>	6	<b>FP/szint</b>	k6+5

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 25
Pszi-pont/szint: +3

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	4
Statikus	25	25
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	27	29



<b>Vértezet:</b> gladiátorvért*
MGT: 0
SFÉ: 5

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Ugrással	
két tahdzsi	MF	2+2	13	39	22	120	17	149	159	1k6+7
-  - ismétlő csel	MF	2		39		152		149	159	1k6+7
-  - védő	MF	2		39		120		176	186	1k6+7
lándzsa	AF	2	4	25	12	100	12	134	144	1k10+5
+ pajzs	MF	1				88	+35	169	179	1k6+5

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. tahdzsi	MF	nehézvért viselet	AF	írás/olvasás	AF
fh. lándzsa	AF	pajzshasználat	MF	vadászat/halászat	AF
fh. handzsár	AF	állatismeret	AF	hadrend	AF
fh. korbács	AF	futás	AF	(shadoni páros, tiadlani kettős,	
fh. dárda	AF	kétkezes harc	MF	falkataktika – TF 245-247.o.)	
fh. dobóháló	AF	pszi (pyarroni)	AF	mászás	12%
fh. lasszó	AF	lovaglás	AF	esés	45%
ökölharc, belharc,	AF	kocsihajtás	AF	ugrás	50%
birkózás	MF	úszás	AF	(+10 VÉ ha van elég hely)	

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	4
Állatok ellen	
+3KÉ +10TÉ +5VÉ	

<b>Vagyon:</b> 8 arany, 15 ezüst, 75 réz (valamint 70 arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> Erő kesztyűje (+4 Erő: 17 helyett 21) (sebzésbe beleszámolva)
Abbitozott mestermunka gladiátorvért direkt rá készítve; két abbitacél, mesteri minőségű, súlypont eltolásos tahdzsi; abbitozott mestermunka kerek pajzs.
Alapvetően két tahdzsijával szeret harcolni, pajzsát a hátán hordja. Ha viszont állattal vagy szörnyel harcol, néha inkább lándzsát használ (szálfegyver, roham feltartása), s mellé pajzsot vagy dobóhálót. Van 2 db 5 ÉP-s gyógyitala is.

Erő	16
Gyorsaság	17
Ügyesség	17
Allóképesség	16
Egészség	16
Szépség	12
Intelligencia	13
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	15

<b>Név:</b> Juszuf
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> hadzsiból lett Doldzsah-pap
<b>Jellem:</b> Rend, Halál
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szülőföld:</b> El Hamed
<b>Egyéb:</b> El Hamedben született dzsad hadzsiból lett Doldzsah-pap, az erioni dzsad arénatulajdonosok elit embere.

<b>Szint:</b>	4/4	<b>TP:</b>	
---------------	-----	------------	--

<b>KÉ</b>	35	<b>ÉP</b>	12
-----------	----	-----------	----

<b>TÉ</b>	78
-----------	----

<b>VÉ</b>	115	<b>FP</b>	91
-----------	-----	-----------	----

<b>CÉ</b>	7	<b>FP/szint</b>	k6+2
-----------	---	-----------------	------

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 32
Pszi-pont/szint: +4

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	5
Statikus	32	32
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	35	37

<b>Mana-pontok</b>
Max MP: 36 (Természet, Lélek)
MP/szint: k3+6
Feltöltődés: ima

<b>Vértezet:</b> abbitac. s-ing
MGT: 0
SFÉ: 4

<b>Pajzs:</b> élezett peremű kis pajzs
MGT: 0
VÉ: 20

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Ugrással	
szent tahdзи	MF	2	13	53	22	110	17	142	147	1k6+2
+ pajzs	MF	1				78	+20	162	167	1k6+2
lándzsa	AF	2	4	39	12	90	12	127	132	1k10
+ pajzs	MF	1				78	+20	147	152	1k6+2
hajítódárda	AF	2	8	43	13	91	5	120	125	1k6+1

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. tahdзи	MF	kultúra: dzsad; erkölcs	MF	pajzshasználat	MF
fh. handzsár	AF	helyismeret: Erion	MF	lefejezés	MF
fh. lándzsa, jatagán	AF	vallásismeret: Doldzsah	MF	hadvezetés, hadrend	AF
harci láz	AF	írás/olvasás	AF	(shadoni páros, tiadlani kettős,	
fegyverdobás: hajítódárda	AF	pszi (+kyr pszi ostrom)	MF	falkataktika – TF 245-247.o.)	
lovaglás	AF	történelemismeret	AF	mászás	16%
futás, úszás, kocsihajtás	AF	lélektan, etikett	AF	esés	36%
ökölharc, belharc,	AF	vadászat/halászat	AF	ugrás	26%
sivatagjárás	MF	erdőjárás, hegyjárás	AF	(+5 VÉ ha van elég hely)	

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	4
gorviki	3

<b>Vagyon:</b> 12 arany, 16 ezüst, 90 réz (valamint 70 arany egy dzsad bankházban)
<b>Felszerelés:</b> Érzékelés gyűrűje (+4 Érzékelés: 15 helyett 19)
Abbitacél sodronying, élezett peremű abbitacél kis pajzs, mesteri minőségű, súlypont eltolásos szent tahdзи (Szent Szimbólum), lándzsa, 3 db hajítódárda.
1 db 4 ÉP-s és 1 db 5 ÉP-s gyógyital, 1 db +2 Erőt adó istenek itala (ETK 387.o.)
Alapvetően szent tahdзijával és pajzsával küzd, de ha az előnyösebb, pajzsa mellé lándzsát fog vagy dárdákat hajít (melyek hegyét akár mérgezi is).





Juszuf El Hamedben született és nevelkedett, a sivatagot és a karavánutakat járó hadzsi lett. Sokat járt Erion és El Hamed között a kereskedőúton, kezdetben karavánkísérőként, majd a kísérők vezetőjeként. Különböféle zsoldosmunkákat is vállalt, amolyan kalandozó fegyverforgatóként a Dicsőség Útját járta. Doldzsah felfigyelt rá, s lehetősége lett a papjává lenni Juszuf számára. Felszentelése után kezdetben ugyan ezt az életmódot folytatta, de ahogy egyre nagyobb hírnévre tett szert, egyre komolyabb lehetőségeket kapott. Így kezdett el erioni dzsád arénatulajdonosoknak dolgozni, akiknek amolyan „udvari kalandozójává” vált. Ezidőtájt ismerkedett meg Rashiddal is, aki hasonlóan arénatulajdonosok elit embere

volt, csak ő nem szabad harcosként, hanem bahradaként, azaz állatviadorként kezdte pályafutását az arénák homokjában. Juszuf és Rashid harcostársak, majd barátok lettek, s onnantól általában együtt vállaltak el megbízásokat. Sokféle munkát végeztek megbízóiknak, a testőrködéstől az erioni gorviki maffiózók elleni különböző akciókig. Gyakran azonban azzal tudtak és tudnak az arénák hasznára válni, hogy ritka vadállatokot és szörnyeket fognak be a dzsád rendszerű viadalokra ellenfélnek. Ilyenkor van, hogy saját csapatot toboroznak, de gyakran dolgoznak együtt a Befogókkal is.

Élve elfogásra: kyr pszi ostrom mentálpajzsra, majd Bénítás [ETK 157.o.](+lefegyverzés MF)

Full harci üzemmód Rashiddal: Doldzsah harci áldás Rashidra 20 Mp-ért (+10 KÉ, +20 TÉ, +20 VÉ Rashidnak, 3 sec alatt, 4k6 körig) [PPL I 141.o.] majd a hit hatalma saját magára 9 vagy 13 Mp-ért (+15 KÉ +15 TÉ, 20-as Erő, 1 sec alatt, 8 vagy 16 körig). Mindketten közelharcolnak, használják a hadrendes taktikákat is, ha tudják.

Kedvelt/gyakran használt varázslatok: Áldás, Szent fény, Csend, Csapás, Bénítás, Élelemteremtés, Gyógyítás, A hit hatalma, Láthatatlanság evilági lények előtt, Vízfakasztás, Álomút, Fanatizálás, Köd felidézése, Szent tűz, Széztúzás, Szférák zenéje, Útmutatás, Villámcsapás, Rettegés.

## Kiegészítések

A fentebb bemutatott NJK-khoz fontosnak tartok megjegyezni néhány dolgot. Először is, tudom, hogy sokan sokféleképpen játsszák és mesélik a MAGUS-t. Én magam 4. szint alatt és 8. szint fölött nem nagyon szoktam és szeretek mesélni. Az 1-2-3. szintű karakterek nálam még nem „igazi” kalandozók, 8. szint fölött meg már csak kevesen vannak, JK-k és NJK-k egyaránt ritkán jutnak el addig életük során. A „tipikus” kalandozók 4-től 8. szintig vannak nálam, s azért lettek a Befogók is erre a szintre belőve, hogy nagyjából hasonló erejűek lehessenek, mint a nálam játszó játékos karakterek. Van azonban eltérés köztük jócskán, hiszen van nyolcuk közt 5. és 8. szintű is, valamint van amelyiküknek semmilyen mágikus felszerelése nincs, míg van amelyiküknek többszáz arany értékű felszerelést írtam fel. Ezzel azt szerettem volna bemutatni, hogy a Befogók soraiban mindig vannak újoncok, akik kevésbé tapasztaltak és jól felszereltek, míg vannak olyan veteránok is, akik már az évek alatt több nagyon sikeres és jól fizető befogókörúton túlvannak, ám a rengeteg pénzből amit kerestek nem visszavonultak „korai nyugdíjba”, hanem elköltötték drága mestermunka felszerelésekre és mágikus tárgyakra, hogy még jobbak legyenek.

Fontos, hogy bár sokan közülük pyarroni vallásúak, vagy egyenesen Arel hitében nevelkedtek, nagy hatással van rájuk Juszuf, Doldzsah és a Dicsőség Útja. Arel hitével az állatok elfogása és ketrecbe zárása azért, hogy a városi arénában lemészárolhassák őket, nehezen összeegyeztethető. Doldzsah esetében viszont a Dicsőség Útjának egy járható ösvénye az állatbefogás és szörnyvadászat, hiszen ettől is híresek lesznek, s a dicsőség és a hírnév számítanak igazán. Emiatt aki hosszabb időt eltölt a Befogókkal, ha nem is lesz Doldzsah-hitű, esélyesen hozzá is imádkozni fog néha. Főnök és Fogas yllinori katonaként elsősorban mindig is a hadistennőt látták Arelban, hisz egy szervezett hadseregbe a Káosz-Élet jellemű természetjáró szeleburdi iszákos bajkeverő aspektus nehezen fér bele. Hasonló a helyzet Fenyővel, Kováccsal és Vércsével is. Ráadásul a Befogóknak néha meggyűlik a baja Arel szélsőségeiből papjaival, akik túl komolyan véve Timul cwa Anrem Túrni nem való dolgok balladáját („Szó a könyvben, rács a házon, Vad ketrecben, fejsze fákon...”) nyílt konfliktusba kerültek a Befogókkal, azt követelve, hogy engedjék el a nagynehezen elfogott, többszáz arany értékű vadakat.

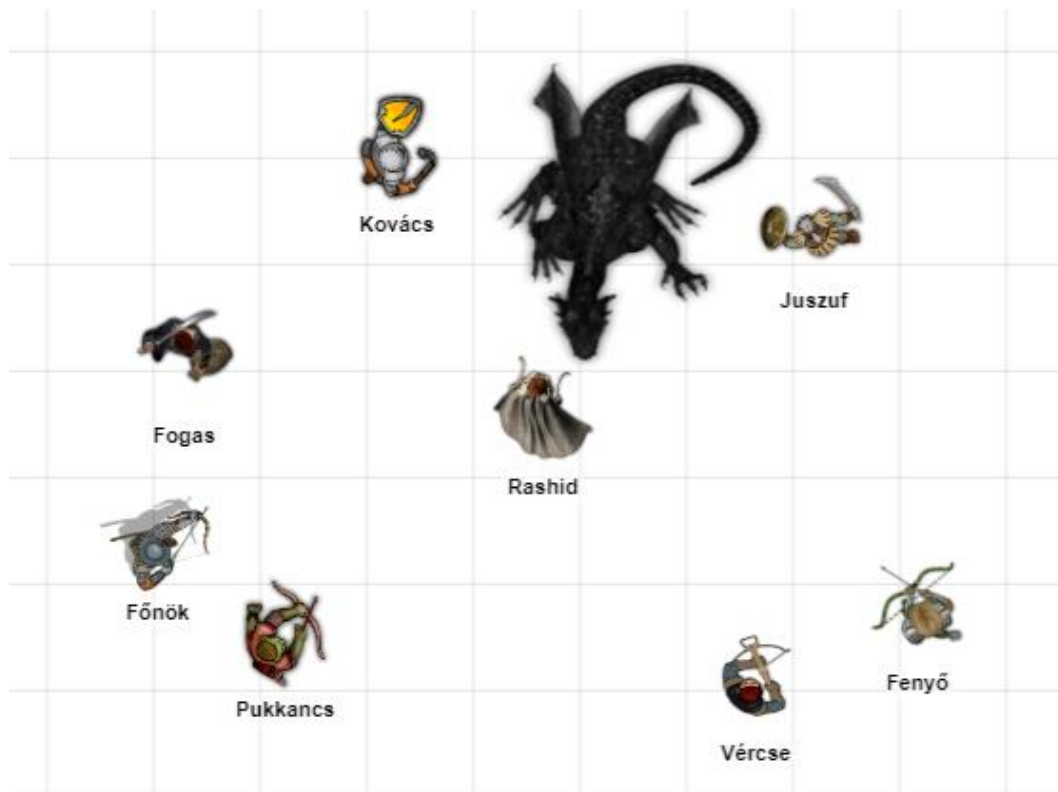
Jellem tekintetében látható, hogy szinte mindenki Rend jellemű (többnyire katonai múltból is adódóan), Juszuf és Rashid pedig Rend-Halál. Ők ketten végrehajtók, megteszik ami szükséges a cél eléréséhez, ilyen tekintetben eléggé „fejvadász mentalitásúak”. Nekik az osztozkodásból jutó aranyakon felül is érdekük, hogy ezek az utak sikeresek legyenek, vannak érdekeltségeik a dzsad arénabizniszben, így ha valakik az útjukba állnak, ők gond nélkül lereagálják. Juszuf nem fél beleszólni a döntésekbe, és gond nélkül megkérdőjelezi a Főnököt, ha úgy látja jónak. Ez már csak azért is így van, mert Főnök nem azért lett a csapat vezetője, mert olyan kiváló parancsnok, hanem mert veterán vén róka a szakmában, és szinte mindent látott már, ami jöhet. Juszufnak viszont sok mindenre szélesebb rálátása van papként, mint a „túlértékelt íjásznak”, ráadásul legalább annyi vezetői tapasztalattal bír, mint Főnök, csak nem a befogó-expedíciók terén, hanem karavánkísérők parancsnokaként. Ugyanakkor Főnököt jobban kedvelik a nem-dzsad tagok, mert közvetlenebb, barátságosabb természet, és nem jellemző rá hogy visszaélne azzal, hogy ő a főnök. Amit tesz, ahogy parancsol, azt a hatékonyság érdekében teszi, és azért,

hogy mindenki élve megússza, nem szívat senkit. Ráadásul a katonai múlt és a pyarr hit is azt eredményezi, hogy a csapat hasonló múltú tagjaival könnyen szót ért, s ők vannak többen (Fogas, Fenyő, Kovács, Vércse). Ilyen tekintetben a csapat 3 felé oszlik: az eredetileg pyarr hitű ex-katonák, a két céltudatos dzsád, és az egy szem goblin, aki bár próbál mindenkivel jóban lenni (s végül is ez megy is neki), mégis valamennyire kívülálló (holott rendkívül hasznos tagja a csapatnak).

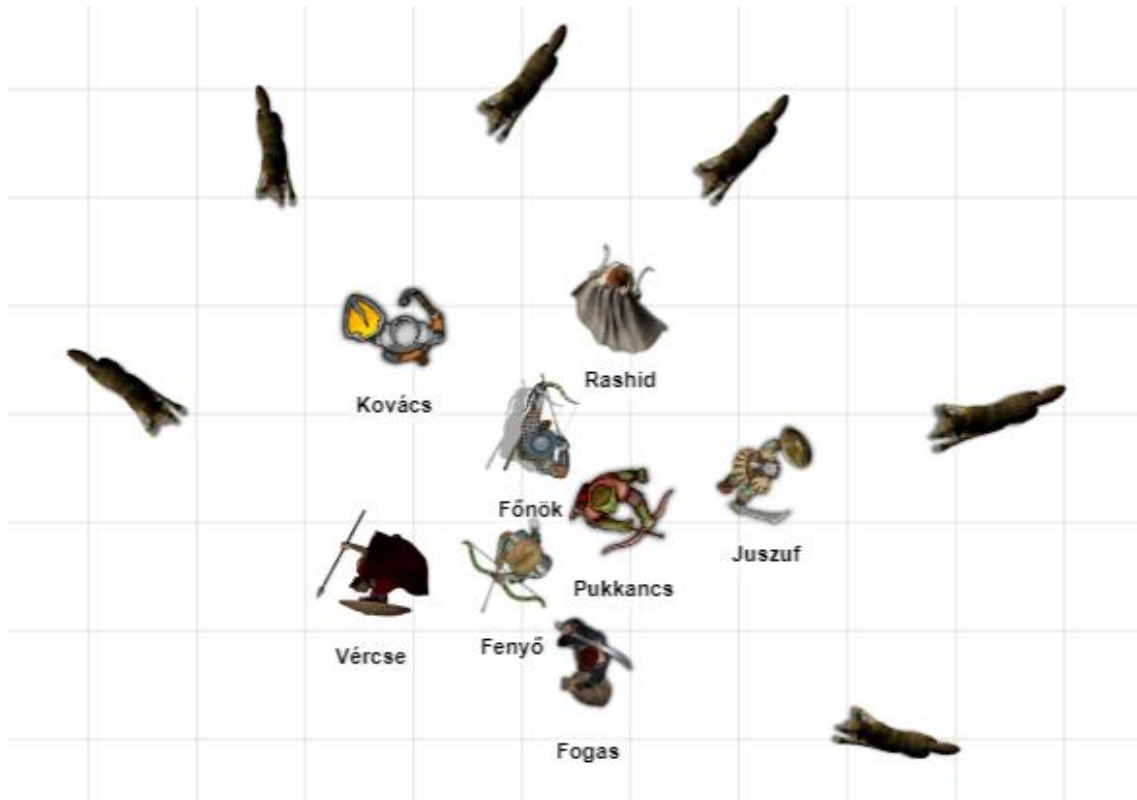
## Harci taktikák

A Befogók harci taktikáikat jellemzően az adott helyzethez igazítják, ám szeretnék ehhez néhány példával szolgálni.

Harc egy nagy szörnyel: Ha egy nagy és erős ellenfél ellen küzdenek csapatként, akkor a felállás a következő: Juszuf, Rashid és Kovács hárman (nekik megvan a tiadlani kettős és a falkataktika is) közelharcolnak vele hadrenddel, falkataktikával, míg mindenki más távolsági fegyverekkel támadja: Főnök és Fenyő ijjal, Vércse és Pukkancs számszeríjjal, Fogas pedig hajítódárdával. A három közelharcoló fő feladata, hogy lekössék a szörnyet, amíg a távolságiak lerendezik – élve elfogás esetén mérgezett lövedékekkel, ha meg csak a megölés a cél, akkor célzott lövésekkel szemre, szájra, érzékenyebb, kevésbé páncélozott részekre. Mágia terén Juszuf főleg Rashidot erősíti (Doldzsah harci áldás, PPL I. 141.o.), illetve tartalékol némi manát gyógyításra is. Pukkancs próbálkozhat erősített Izzó idegekkel (ETK 248.o.) vagy Villámpengével (ETK 242.o.) Rashid egyik tahdzsijára. Ha nagyon húzós a helyzet, Pukkancs akár 6k10-es villámpengét is tehet Rashid egyik tahdzsijára, Juszuf pedig adhat neki harci áldást a nála, a 14. oldalon leírtak szerint, majd a felerősített harcértékű Rashid csinálhat egy pszi-rohamot a szörnyre a villámpengés tahdzsijával (jó nagy TÉ-vel és sebzéssel).



Harc több szörnyel: Ha több ellenféllel néznek szembe (pl Querda-falka), akkor az a cél, hogy a közelharcosok tartsák fel őket, hogy ne érhessenek közel a távolságiakhoz. Ilyen esetben használhatnak lándzsát az elsődleges fegyvereik helyett a szálfegyver távoltartási képessége miatt. Ha szükséges, Vércse is átáll lándzsa és pajzs kombinációjára, így 5 közelharcos lesz, akik jobban körbe tudják venni és védeni az így csak 3 távolságit. Természetesen ilyenkor Főnök, Fenyő és Pukkancs lőnek, utóbbi akár Villámlánccal is (ETK 243.o.), Juszuf pedig kérhet Áldást a közelharcosokra (ETK 155.o.). Ha nagyon sok ellenfél van, akikkel nem akarnak harcolni, s ezek nem védettek asztrálisan (pl buzzgoblin törzs) akkor Juszuf varázsolhat Rettegést (ETK 173.o.).

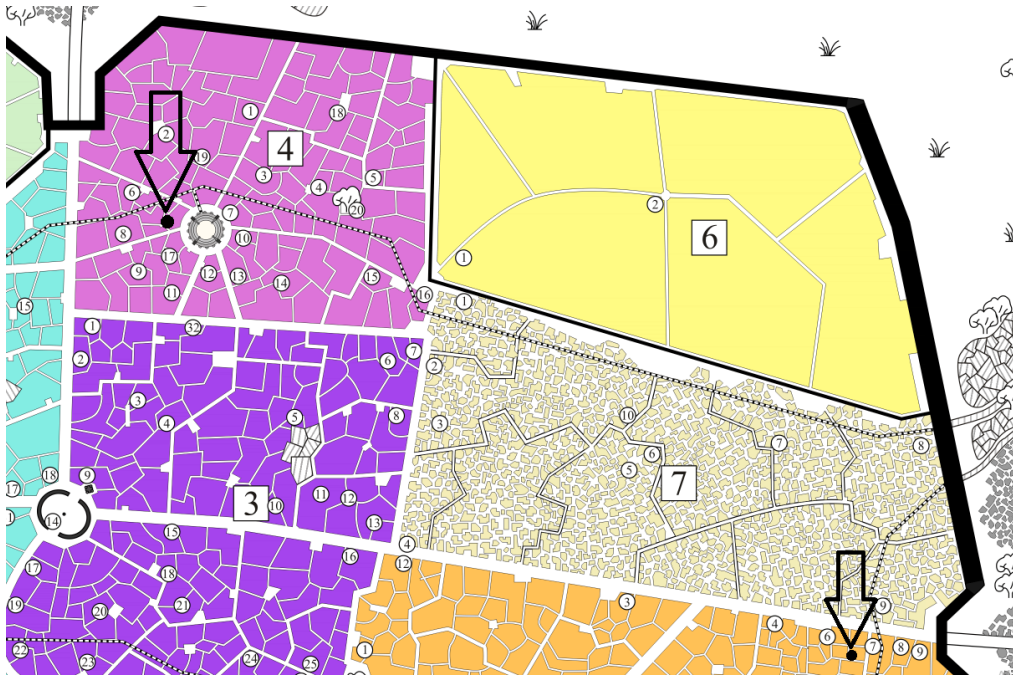


## Előfordulás

Amikor épp nincsenek úton, akkor a Befogók szétszóródnak. Két gyakori előfordulási helyük van, ahol gyülekezni és találkozni szoktak. Az egyik a Fogadó a Vén Kecskéhez, ami Erion Utazónegyedében van, a keleti kaputól nem messze, a Vittadora utazóháztól délkeletre, a Betérő a nagy E-be vendéglátóipari egységtől pedig délnyugatra. A másik egy raktárépületből átalakított kocsmá a Szórakozónegyedben, viszonylag közel a Rivini Arénához, ami a dzsád arénások birtokában van, ezért könnyen lehet ott találkozni a megbízókkal.

( <https://kalandozok.hu/ynev/erion/> )

(<https://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/kiem%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91k/geofr%C3%A1mia/f%C3%B6ldrajz/ynev/v%C3%A1rosok/le%C3%ADr%C3%A1sok/erion-helysz%C3%ADnei-r1995/>)



Ezen kívül Fönök, Fenyő és Fogas alapvetően visszavonult vidéki életet él Eriontól keletre, Terranotól északra, ahol megvettek egy nem túl jól menő fogadót. A Trófea nevű hely egy út menti fogadó volt, ám nem a nagy, forgalmas kereskedőút, csak egy kis forgalmú godorai belső út mentén. Ezt a felújításra szoruló állapotú, adósságban úszó, családi vállalkozásként működő fogadót vették meg hárman, s beköltöztek. Jelenleg az előző tulajdonos család működteti ugyan úgy a helyet, s a Befogók sokkal többet költenek rá, mint amennyi hasznuk van belőle – cserébe van egy nyugis helyük Erionon kívül, közel a természethez, ahonnan ugyanakkor lóval 1 nap alatt be lehet érni Erionba a keleti kapun. Itt tartják a három saját szekerüket (Spájzot, Erint és Hurit [Dzsaddiát]) és a lovaikat két küldetés között. Fönök gyakran eljár különféle íjászversenyekre, melyeken általában elég jól szerepel.

Juszuf és Rashid Erionban élnek, s az ottani dzsad arénásoknak dolgoznak két befogó-körút között is. Amolyan elit ügyintézők. Gyakran előfordulnak arénákban nézőként, különösen dzsad rendszerű viadalokon. Jellemzően dzsad körökben mozognak és gazdag dzsadoknak dolgoznak kalandozóként, bár Rashidnak független szörnyvadászként is van némi hírneve.

Kovács és Vércse szintén Erionban élnek, kisebb-nagyobb zsoldos- és testőrmunkákat elvállalnak néha két út között is, valamint szabadúszó szörnyvadász párosként is felbérelhetőek – elsősorban Erion környékére.

Pukkancs alkimista-herbalista-méregkeverőként keresi kenyerét két kaland között, szintén Erionban él, s jól megél ebből a szakmából is, nem kalandozik különösebben. A befogós túrákat is abbahagyhatná, ha akarná, de ezeken rengeteg alapanyagot szokott gyűjteni, amik jól jönnek, s egyedül azért nem merészkedne azokra a helyekre, ahova a Befogók tagjaként viszonylagos biztonságban eljuthat.

2020.01.01.

Novák Róbert ( Lord Nova )