

# Homoktövis

(NJK kalandozócsapat M.A.G.U.S. ETK és kiegészítői szerint)

## Bevezető:

A Homoktövisek egy dzsád kalandozócsapat, akik alapvetően Erionban tevékenykednek. Eredetileg ellenfélnek szántam őket Meran és Novan: A górviki meló<sup>1</sup> (A XXIV. KalandorKronikák kalandmodulja 6. szintű karakterek számára) itthoni meséléséhez. Arra gondoltam azonban, hogy talán más is szívesen felhasználná őket saját meséihez, ezért kidolgoztam őket egy ilyen mini-kiegészítőnek, amiben reményeim szerint minden megvan ahhoz, hogy bárki könnyen beépítse őket saját kalandjába akár szövetségesnek, akár ellenségnek. Az NJK-k mind 6. szintűek, a 10 fő érték között 150 tulajdonságpont elosztásával készültek, illetőleg kaptak egy-egy „Szerzett Rutint” az Előtörténet Alapú Karakteralkotás<sup>2</sup> P.sz. 3722 szerint, mivel ez volt a karakteralkotás, ami alapján a találkozó Játékos Karakterei is készültek. Szándékom szerint igyekeztem egy kihívás értékű ellenfél csapatot készíteni.

## Az NJK-król röviden:

A Homoktövisek egy 4 főből álló kalandozócsapat. Mindannyian emberek, azon belül is dzsádok, még hozzá erioni dzsádok. Mindannyian Káosz jelleműek, és leginkább Doldzsah (a dzsád tolvajok és harcosok jellemzően tisztelt istenének) hite áll közel hozzájuk. Fő motiváló erejük a pénz, amiért sok mindenre kaphatóak, nincsenek erkölcsi aggályaik betöréses vagy emberrablásos megbízások miatt sem, így nem épp „jó” emberek, ugyanakkor nem kenyerük a céltalan pusztítás, ok nélküli öldöklés, így azért kifejezetten „gonoszak” sem mondhatóak. Megbízóik általában vagyonos dzsád kereskedők Erion Kereskedőnegyedéből. Bár függetlennek mondják magukat, annyi elköteleződésük mégis van, hogy az erioni dzsád-górviki-szuke alvilági háborúban csak a dzsád félnek dolgoznak a másik kettő ellenében. Mindegyiküknek van egy dzsád „kalandzóneve”, amit az igazi nevük helyett használnak.

- „Bitina” (Fatima): tolvaj, a csapat felderítője, (orv)lövésze
- „Dzsahir” (Hasszib): harcos (hadzsi), a csapat erős embere, fő fegyverforgatója
- „Huri” (Ailana): boszorkány, a csapat mágikus szakértője és támogatója
- „Mabbasz” (Rashid): bárd, a csapat „arca” és másik fegyverforgatója

## Harci taktika:

A harci taktikájuk erősen függ az adott helyzettől, a terepviszonyoktól, ez itt inkább csak néhány példa és lehetőség. Elsődlegesen Erionban tevékenykednek városi körülmények között.

- **„Bitina” (Fatima):** távolról támogat rövid íjával. Városi terepen lehetőleg háztetőről vagy egy ablakból lő, erdős-mezős terepen egy fáról vagy valami tereptárgy fedezékéből. Mászás (80%), esés (60%), ugrás (75%), lopakodás (67%), rejtőzködés (67%) van neki ehhez, s akár mérgezett nyílvevesszőket is használhat. Ha közelharcba kényszerül, akkor tört használ, de igyekszik kerülni a közelharcot – inkább gyorsaságát és mozgékonyaságát kihasználva védekezik, vagy elmenekül, ha tud.

<sup>1</sup> <https://kronikak.hu/2022/04/13/a-gorviki-melo-a-24-kk-m-a-g-u-s-kalandmodulja/>

<sup>2</sup> <https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2022/02/Elotortenet-alapu-karakteralkotas-3722.pdf>

- **„Dzsahir” (Hasszib):** handzsárral és pajzsral harcol, könnyű bőrvértet visel. Ő az, aki beáll közelharcba a legerősebbnek tűnő ellenfelek ellen, s feltartja őket, amíg társai mágiával és távolsági támadásokkal elintézik őket. Handzsárjával tud kínokozás képzettségével fájdalmas vágásokat osztani, illetve szükség esetén a megfelelő pillanatban támadhat **pszi rohammal** is egy ellenfélre (ETK 120. o.).
- **„Huri” (Ailana):** ő a leginkább sebezhető a csapatból, mivel se páncélt nem visel, se komolyabb fegyvert nem használ, ezért igyekszik kerülni a közelharcot. Jellemzően Dzsahir mögött, a megtermett hadzsi fedezékéből tevékenykedik mágiájával. Jellemző taktikája, hogy az ellenség leginkább erősnek tűnő fegyverforgatójára indít először egy **pszi ostromot** (ETK 122. o.) 30 pszi pontból a mentális statikus pajzsára, majd amennyiben ez sikeres volt, **Kínokozás** varázslatot használ rá (ETK 218. o.). A Kínokozás a statikus pajzsát vesztett (harcos, gladiátor, lovag jellegű) fegyverforgató mentális védelmén már jó eséllyel átmegy. Ilyenkor ez egyben lehetőséget kínál Dzsahirnak arra, hogy a hirtelen Fp-i felét vesztett, esetleg térdre rogyó, de legalább is rövid ideig (szinte) cselekvésképtelen ellenfelet gyorsan kiiktassa. Ezt követően marad még elég Mp-ja egy **Tűzgejzír** varázslatra is (ETK 206. o.), amivel 6 db 2k6 tűz sebzésű lángoszlopot fakaszthat a többi ellenség alá. Ha a pszi ostrom sikertelen volt, akkor a Kínokozás és az azt követő Tűzgejzír helyett varázsolhat **Lángoszlopok** varázslatot is (ETK 206-207. o.), amivel 6 db 4k6 tűz sebzésű lángoszlopot teremthet. Bármelyik verzió történik is, ezt követően 2 (Kínokozás 20 Mp + Tűzgejzír 26 Mp) vagy 3 (Lángoszlopok 45 Mp) Mp-ja marad csak, ezért kénytelen lesz a következő körben Hatalom Italt inni, hogy újra varázsolhasson.
- **„Mabbasz” (Rashid):** jatagánnal harcol, még hozzá nagyon hozzáértő módon. Ő egy kifejezetten harcias bárd, aki a mágiáját elsősorban arra használja, hogy harci képességeit javítsa, illetőleg társait védje. Ennek megfelelően harcban két-három tipikusan kedvelt varázslata van: egyrészt a **Vakság okozás** (ETK 140. o.), amivel kifejezetten az ellenség veszélyes figuráit tudja kellőképpen megzavarni egy időre, másrészt pedig a **Bűvharc** (ETK 141. o.), amivel saját fegyverforgató tudását tudja még veszélyesebbé tenni. Mivel neki nincs lehetősége harc közben Mana-pontjait visszanyerni, sokkal jobban kell gazdálkodnia mágikus erejével, mint Hurinak. 36 Mp-jából 16-ot mindenképpen a Bűvharcra tartalékol, a többi 20 Mp-ból maximum 2 Vakság okozást tud varázsolni (8+8 Mp). Kedveli még a **Ködalak** varázslatot is (ETK 140. o.), amivel a védelmét tudja erősíteni. Ezt előszeretettel használja akkor, ha van olyan ellenséges íjász vagy számszeríjász, aki túl messze van ahhoz, hogy a Vakság okozással zavarja meg.

A következő oldalakon egyesével következnek a Homoktövisek tagjai. Mindegyikükhöz 2 oldal tartozik: az első az adott NJK összes értéke található, a második pedig egy kép hozzá, a nevének magyarázata az Ynev Szószedetből<sup>3</sup>, a hozzá választott Szerzett Rutin a már említett karakteralkotásból, valamint további kiegészítő információk a harcmodorára, pszi- és mágiahasználatára vonatkozóan.

Novák Róbert (Lord Nova)

2022. 07. 11.

<sup>3</sup> <https://kalandozok.hu/szoszedet/>

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

<b>Név:</b> „Bitina” (Fatima)
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> tolvaj
<b>Jellem:</b> Káosz
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szülőföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> a „Homoktövissek” nevű erioni dzsad kalandozócsapat tagja, felderítője, zártörője, osonó lövésze.

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

<b>KÉ</b>	28	<b>ÉP</b>	9
-----------	----	-----------	---

<b>TÉ</b>	40		
-----------	----	--	--

<b>VÉ</b>	92	<b>FP</b>	67
-----------	----	-----------	----

<b>CÉ</b>	41	<b>FP/szint</b>	k6+3
-----------	----	-----------------	------

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

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	4	4
Statikus	30*	30*
Dinamikus	+8	+8
Egyéb	-	-
TME	34 / 42	34 / 42

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

<b>Vértezet:</b> -
MGT: -
SFÉ: -

<b>Pajzs:</b> -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	+ugrás	
rövid íj	MF	2	5	38	CÉ: 4	CÉ: 55	Táv 90	92	107	1k6
dobótör	MF	2	10	38	11	61	2	94	109	1k6
tör	AF	2	10	38	8	48	2	94	109	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhasználat: tör	AF	belharc	MF	esés	60%
fegyverhaszn.: rövid íj	MF	lovaglás, úszás	AF	ugrás (+15 VÉ)	75%
fegyverdobás: dobótör	MF	pszi	AF	zárnyítás	80%
értékbecslés	MF	vakharc	AF	lopakodás	67%
kocsmái verekedés	MF	építészet	AF	rejtőzködés	67%
kötélékből szabadulás	AF	hangutánzás	AF	kötéltánc	50%
csomózás	AF	álcázás/álruha	AF	zsebmetszés	69%
hátbaszúrás	AF	mellébeszélés	AF	csapdafelfedezés	67%
írás/olvasás	AF	mászás	80%	titkosajtó keresés	67%

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	4
gorviki	3
aszisz	2
toroni	2

<b>Vagyon:</b> 10 arany, 15 ezüst, 45 réz
<b>Felszerelés:</b> rövid íj és hozzá nyílvesszők, 4 db dobótör, tör, tolvajszerszámok, különféle ruhák és segédeszközök álcázás/álruha használatához, valamint ami az adott akcióhoz szükséges lehet.
1 db 6 Ép-s Gyógyital „Huri”-tól, mérgek és alkimista szerek „Huri”-tól. (mérgek pl.: Altató, Kenderfű, Kobramarás, Nyelvoldó, stb. – ETK 382. o.)
*: statikus pajzsait csapattársától, „Huri”-tól kapta



### ***bitinavirág - Dzsad (dzsad)***

Ritka sivatagi virág, az Abu Baldek-i kalifa kertjének egyik különlegessége, száz évente egyszer virágzik. Levele sötét színű.

<b>Átlát a szitán</b>	<b>Ha rajtaütés szerűen csapdába akarják csalni a karaktert vagy valakit a közvetlen környezetében TSZx10% esélye van megsejteni, hogy veszély leselkedik.</b>
-----------------------	--

Pszi pontjainak kétharmadát dinamikus pajzsokban tartja egyenlően elosztva, hogy elméje védelmét erősítse, így 8 szabadon felhasználható pontja marad. Ebből felderítéshez szívesen használ Érzékelés diszciplínát (ETK 118. o.). Ha merényletszerűen lő (pl. egy ablakból vagy háztetőről, rejtőzködve, meglepetésszerűen), akkor az első lövésre (ami meglepetésszerű támadás – ETK 92. o. +10 CÉ), szívesen használ Összpontosítás diszciplínát is (TF 84. o.), amivel 2 szegmenses meditációval 6 pszi pontért +30 CÉ-t kap erre a lövésre. Ily módon egy ilyen meglepetésszerű lövést  $55+10+30 = 95$ -ös CÉ-re tud megtenni (amihez használhat még mérgezett nyílvezzőt is akár).

Novák Róbert (Lord Nova) (2022)

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

<b>Név:</b> „Dzsahir” (Hasszib)
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> harcos (hadzsi)
<b>Jellem:</b> Káosz
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szülőföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> a „Homoktövisék” nevű erioni dzsad kalandozócsapat tagja, fő fegyverforgatója, védelmezője.

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

<b>KÉ</b>	27	<b>ÉP</b>	12
-----------	----	-----------	----

<b>TÉ</b>	76		
-----------	----	--	--

<b>VÉ</b>	110	<b>FP</b>	80
-----------	-----	-----------	----

<b>CÉ</b>	6	<b>FP/szint</b>	k6+4
-----------	---	-----------------	------

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: AF
Max Pszi-pont: 22
Pszi-pont/szint: +3

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	3	5
Statikus	30*	30*
Dinamikus	+10	+10
Egyéb	-	-
TME	33 / 43	35 / 45

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

<b>Vértezet:</b> könnyű bőr
MGT: 0
SFÉ: 1

<b>Pajzs:</b> közepes pajzs
MGT: 0
VÉ: +35

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	+pajzs+u	
handzsár	MF	2	6	38	14	100	15	135	170 /175	1k6+6
ököl	MF	2	10	37	4	80	1	111	- /116	1k6+3
tőr	AF	2	10	37	8	84	2	112	147 /152	1k6+1
lándzsa	AF	2	4	31	12	88	12	122	157 /162	1k10+1
jatagán	AF	2	7	34	14	90	14	124	159 /164	1k6+3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhaszn.: handzsár	MF	nyomolvasás/eltüntetés	AF		
fegyverhaszn.: jatagán	AF	pajzsalkalmazás	AF		
fegyverhaszn.: lándzsa	AF	vakharca	AF		
fegyverhaszn.: tőr	AF	pszi	AF		
lovaglás	AF	írás/olvasás	AF	mászás	21%
futás	AF	kocsihajtás	AF	esés	35%
ökölharc	MF	kocsmái verekedés	AF	ugrás (+5 VÉ ha van hely)	25%
sivatagjárás	MF	kínokozás	MF	lopakodás	51%
harci láz	AF			rejtőzködés	36%

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	4

<b>Vagyon:</b> 6 arany, 12 ezüst, 30 réz
<b>Felszerelés:</b> Doldzsah áldásának hála mágikusnak számító, nem porosodó, nem rozsdásodó handzsár, és hasonlóképp áldott, kiváló minőségű közepes pajzs, könnyű bőrvért, ami nem gátolja a mozgásban és a lopakodásban, görbe dzsad tőr másodlagos fegyvernek, övön lévő oldaltáskában 1 db 6 Ép-s Gyógyital, amit csapattársától, „Huri”-tól kapott vészhelyzet esetére.
*: statikus pajzsait csapattársától, „Huri”-tól kapta



## ***Dzsahir - Dzsad (dzsad)***

A majomhiéna dzsad neve.

<b>Árnyak lakója</b>	+30 szabadon elkölthető KP százalékos képzettségekre, illetve ha megvan a Quars Különleges képzés, akkor annak varázslataira is
----------------------	---

***Mf:*** Az egykezes vágófeegyvert használó legfeljebb 1 Ép-t sebezhet, támadásainak sebzése kettővel szorzandó, túlütés esetén hárommal – persze ez csak Fp vesztest eredményez.

Handzsárral tehát maximum 1 Ép-t sebezhet, de sima találat esetén az 1k6+6-os sebzése kettővel szorzandó, túlütés esetén hárommal szorzandó. Alap taktikája az, hogy stabilan védekezik pajzsával, s a kínokozás MF-al fájdalmas vágásokat okozva „kivéreztetni” ellenfelét. Ha nagy gondban van, pszi rohamot (ETK 120. o.) használ: ekkor egy támadásra 22 pszi pontjából +44 TÉ-t kap, azaz 100 helyett 144 lesz a TÉ-je. Pszi pontjainak javát alapvetően dinamikus pajzsokban tartja, hogy fokozza elméje védelmét, amikor pszi rohamot használ, akkor viszont ezeket is felhasználja.

Novák Róbert (Lord Nova) (2022)

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

<b>Név:</b> „Huri” (Ailana)
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> boszorkány
<b>Jellem:</b> Káosz
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szülőföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> a „Homoktövissek” nevű erioni dzsad kalandozócsapat tagja, mágikus szakértője, támogatója.

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

<b>KÉ</b>	22	<b>ÉP</b>	8
-----------	----	-----------	---

<b>TÉ</b>	31		
-----------	----	--	--

<b>VÉ</b>	91	<b>FP</b>	45
-----------	----	-----------	----

<b>CÉ</b>	5	<b>FP/szint</b>	k6
-----------	---	-----------------	----

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 30
Pszi-pont/szint: +4

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	7	6
Statikus	30	30
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	37	36

<b>Mana-pontok</b>
Max MP: 48
MP/szint: +8
Feltöltődés: Hatalom Itala

<b>Vértezet:</b> -
MGT: -
SFÉ: -

<b>Pajzs:</b> -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	+ugrás	
abbitacél tör	AF	2	11	33	10	41	4	95	100	1k6+1
tör	AF	2	10	32	8	39	2	93	98	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhasználat: tör	AF	etikett	AF	alkímia	AF
fegyverdobás: tör	AF	lovaglás	AF	rúnamágia	AF
pszi	MF	úszás	AF		
herbalizmus	MF	éneklés/zenélés	AF		
méregkeverés/semlegesítés	MF	tánc	AF	mászás	20%
sebgógyítás	AF	hangutánzás	AF	esés	20%
írás/olvasás	AF	értékbecslés	MF	ugrás (+5 VÉ ha van hely)	26%
szexuális kultúra	AF	építészet	AF	lopakodás	50%
emberismeret (lélektan)	AF	történelemismeret	AF	rejtőzködés	50%

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	5
gorviki	3
aszisz	3

<b>Vagyon:</b> 12 arany, 18 ezüst, 40 réz
<b>Felszerelés:</b> abbitacélból készült görbe dzsad tör, szép ruhák, amik nem gátolják a lopakodásban, +1-es mérgektől óvó amulett; kis táskában bőr tartókban különféle fiolák: 5 adag Hatalom Itala, 2 db 6 ÉP-s Gyógyital és 2 db Sárkányfióka apró szusszantása ital (3 m hosszú, 1 m széles, 3k6 sebzésű tűzcsovát tud fújni, aki felhajtja)
továbbá opcionálisan mérgek, alkimista szerek, vagy amit a küldetés megkíván.



## ***huri - Dzsad (dzsad)***

Szépséges nőre hasonlító közdzsinn-fajta. A dzsadok előszeretettel nevezik így a kiemelkedő szépségű és tehetségű dzsad táncosnőket is.

<b>Árnyak lakója</b>	<b>+30 szabadon elkölthető KP százalékos képzettségekre, illetve ha megvan a Quars Különleges képzés, akkor annak varázslataira is</b>
----------------------	--

Kedvenc varázslatok: Árnyékajtó (ETK 230. o.), Eltűnés (ETK 231. o.), Hasadék (ETK 231. o.), Árnyak (ETK 203. o.), Tűzgejzír (ETK 206. o.), Füstidézés (ETK 208. o.), Parancs (ETK 217. o.), Kínokozás (ETK 218. o.).

Pszi pontjaiból csak akkor épít dinamikus pajzsokat, ha ezt valami miatt szükségesnek látja. Egyéb esetben inkább szabadon felhasználhatóan hagyja pszi pontjait, hogy szükség esetén mindet fel tudja használni pszi ostromra (ETK 122. o.) egy Parancs vagy Kínokozás (ETK 217 és 218. o.) varázslat előtt. Csapattársai statikus pajzsait ő építette.

Novák Róbert (Lord Nova) (2022)



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

<b>Név:</b> „Mabbasz” (Rashid)
<b>Faj:</b> ember (dzsad)
<b>Kaszt:</b> bárd
<b>Jellem:</b> Káosz
<b>Vallás:</b> Doldzsah
<b>Szulőföld:</b> Erion
<b>Egyéb:</b> a „Homoktövissek” nevű erioni dzsad kalandozócsapat tagja, arca és fegyverforgatója, képzett ügyintézője.

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

<b>KÉ</b>	35	<b>ÉP</b>	10
-----------	----	-----------	----

<b>TÉ</b>	61		
-----------	----	--	--

<b>VÉ</b>	109	<b>FP</b>	68
-----------	-----	-----------	----

<b>CÉ</b>	17	<b>FP/szint</b>	k6+3
-----------	----	-----------------	------

<b>Pszi-képzettség</b>
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 27
Pszi-pont/szint: +4

<b>Pszi-pajzsok</b>		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	4	4
Statikus	30*	30*
Dinamikus	+5	+5
Egyéb	-	-
TME	34 / 39	34 / 39

<b>Mana-pontok</b>
Max MP: 36
MP/szint: +6
Feltöltődés: Összhangzat

<b>Vértezet:</b> erősített ruha
MGT: 0
SFÉ: 1

<b>Pajzs:</b> alkarvédő
MGT: 0
VÉ: +15

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	+av.+u.	
kiv. jatagán**	MF	2	8	50	15	90	15	138	153/163	1k6+2
jatagán**	MF	2	7	49	14	89	14	137	152/162	1k6+2
tőr	AF	2	10	45	8	69	2	111	126/136	1k6
dobótőr	MF	2	10	45	11	82	2	111	126/136	1k6
kézi nyílpuska	AF	2	3	38	CÉ: 14	CÉ: 31	Táv 30	109	- /119	1k3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhasználat: jatagán	MF	hangutánzás, értékbecslés	AF	esés	50%
fegyverhasználat: tőr	AF	zsonglörködés, csomózás	AF	ugrás (+10 VÉ)	50%
fh: rövid íj, kézi nyílpuska	AF	mellébeszélés, hátbaszúrás	AF	lopakodás	65%
fegyverdobás: dobótőr	MF	kötélékből szabadulás	AF	rejtőzködés	65%
pszi (+energiafelsz.)	MF	kocsmái verekedés	MF	kötéltánc	20%
legendaismeret, etikett	MF	hamiskártya	MF	zsebmetszés	20%
írás/olvasás, lovaglás	AF	álcazás/álruha, úszás	AF	csapdafelfedezés	50%
szexuális kultúra, ökölharc	AF	hárítófegyver használat	AF	titkosajtó keresés	50%
éneklés/zenélés, tánc	AF	mászás	61%	zárnyítás	10%

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	5
közös	5
gorviki	4
aszisz	3
erv	2
toroni	2

<b>Vagyon:</b> 9 arany, 15 ezüst, 45 réz
<b>Felszerelés:</b> megerősített ruházat, ami kb. annyira véd, mint egy könnyű posztó-, vagy bőrvért (SFÉ: 1), de nem gátolja a mozgásban és a lopakodásban; bőr alkarvédők, kiváló minőségű jatagán Doldzsah áldásával (mágikusnak számít, nem porosodik és rozsdásodik), görbe pengéjű dzsad tőr, kézi nyílpuska és hozzá lövedékek, lantszerű dzsad hangszer, 1 db 6 Ép-s Gyógyital „Huri”-tól
*: statikus pajzsait csapattársától, „Huri”-tól kapta



## ***mabasz - Dzsad (dzsad)***

Taba el-Ibara keleti részének vidékén, a semmiből támadó és mindent elsöprő vihart nevezik így, mely gyakran megbolygatja a tengeren utazókat is.

<b>Fegyvermester</b>	<p>1 fegyvercsalád (HGB szerint) minden tagjával a következő harcértékeket kapja: Ké: +2 Té/Vé/Cé: +4. +1 Tám/kör rövidkard vagy annál nagyobb közelharcú fegyverek esetén.  <u>Kétkezes harccal, pajzshasználattal és Chi-harccal nem alkalmazható együtt!!!</u></p>
----------------------	---

\*\*:

A fegyvermester a jatagánra van meg neki, amivel egy fegyvercsaládban a szablya, a dzsenn szablya, a handzsár, a hosszú kard és a másfélkezes kard is van – de ő kifejezetten jatagánt használ. A +2 KÉ, +4 TÉ, +4 VÉ bele van számolva a táblázatban feltüntetett értékeibe. Kifejezetten harcias figura, remekül vív jatagánnal, s vívótudását előszeretettel támogatja meg mágiával és/vagy energiefelszabadítás diszciplínával (amivel 1 szegmenses meditációval +10 TÉ és +2 sebzés a támadására 8 pszi pontért).

Kedvenc varázslatok: Bűvharc (ETK 141. o.), Félelmes fegyver (ETK 141. o.), Ködalak (ETK 140. o.), Vakság okozás (ETK 140. o.), Csend (ETK 137. o.), Fényvarázs (ETK 142. o.), Fényvért (ETK 146. o.), Fegyver (ETK 148. o.).

Novák Róbert (Lord Nova) (2022)