

Hősök Napja Karakteralkotás

A karakteralkotás elkészítéséhez több rendszer átolvasgatása, és szervezőtársaim hathatós segítsége is hozzájárult. Ezúton is szeretném megköszönni a kronikak.hu szövetség minden tagjának a segítségét, elsősorban a szervezőtársaimnak Amundnak és Gulandrónak, a Regélő Főnixtől Ishidunak valamint a Hullámkirály főszervezőjének Unitynek.

Korábbi karakteralkotás elveit tükrözi és elsősorban még mindig a Shadowrun karakteralkotása adta a kezdőpontot, de most sok helyütt átgondoltuk a visszajelzések és az igények alapján, hogy mindenki kialakíthassa a neki tetsző karaktert.

Természetesen a visszajelzéseket továbbra is várjuk, és mint eddig is megpróbáljuk folyamatosan fejlesztés alatt tartani, hogy könnyítsük és szépítsük a játékot.

Fontos, hogy az időben leadott karakterek számára a karakteralkotás további előnyöket biztosít, hiszen ezzel sokban segíthetitek a mesélő munkáját! Kérünk mindenkit, hogy karaktereket előtörténettel, statisztikákkal időben küldje el a szervezők számára.

A karakterek elkészítéséhez az alábbi szabálykönyvek használhatóak:

- Első Törvénykönyv
- Második Törvénykönyv
- Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II.
- Új Tekercsek (vonatkozó részei)
- Summarium (vonatkozó részei)
- Ynevi Kóborlások (vonatkozó részei)
- Rúnák (vonatkozó részei)
- Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve

Minden szintlépésnél a k6-os dobás (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) maximumnak számolandó.

Karakteralkotás menete:

Az alábbiakban egy gyors listával segítséget szeretnénk nyújtani a karakteralkotás menetével és a karakteralkotásban fellelhető lehetőségek összegzésével.

- **Táblázat:** Minden sorból és oszlopból választani egy elemet
 - o Kiválasztani a karakter főkasztját / kasztját
 - o Kiválasztani a karakter fajtát
 - o Kiválasztani, hogy mekkora mértékben szeretne a karakter a nyers tulajdonságokra hagyatkozni
 - o Eldönteni, hogy mennyi felszerelést szeretne a karakter birtokolni, beleértve a karakteralkotás végén található varázstárgyak és különleges fegyverek rendszerét
 - o Végül kiválasztani, hogy mennyi Hős Ponttal szeretné kezdeni (Nem összekeverendő a Dicsőségpontokkal). Kicsit lejjebb megtalálhatjátok mikre lehet elkölteni a Hős Pontokat

- **Előnyök, hátrányok:** Kiválasztani, hogy mik azok az előnyök vagy hátrányok amikkel színesíteni szeretnéd a karaktert
- **Célok:** Lehetőség van a karakternek választani egy célt ami motiválja kalandozásai során
- **Felszerelés:** Rengeteg mágikus tárgy, illetve különlegesen elkészített fegyver áll a karakterek rendelkezésére a karakteralkotás keretein belül
- **Számolás:** Ezek után nem marad más hátra mint a karakter statisztikáinak megalkotása
- **Előtörténet:** A karakter előtörténetének elkészítése ~1-3 oldal terjedelemben

Hős Pont:

Ez az az erőforrás, amivel a karakter egyedisége kialakítható, és amivel megpróbáltuk a különböző kasztok közötti egyenlőségeket szintre hozni. Rengeteg felhasználási módja lesz ezeknek a pontoknak.

Az időben leadott egységes csapatok csapatszinten is rendelkeznek plusz jutalommal, amit tetszőlegesen oszthatnak szét tagjaik között. Az első játékos felett minden koncepcióban részt vevő karakter után jár a csapatnak +1 HP és +20 arany (4 főnél ez 3 HP és 60 arany).

Hátrányokért vásárolható csak Előnyökre elkölthető HP-ok. Ezzel az opcióval csak azok élhetnek, akik időben leadták a karaktereiket!

Hős pontok az alábbi módon használhatóak fel a karakteralkotás során:

- Kaszt: Mint majd láthatjátok, a kasztokért fizetni kell majd HP-t.
- Előnyök: HP-ból történik az előnyök megvásárlása.
- Varázstárgyak: Néhány varázstárgyért nem csak aranyat hanem HP-t is fizetni kell
- Arany: 1 HP-ért 20 arany vásárolható
- KP: 1 HP-ért 15 KP vásárolható
- +2 Tulajdonság pont
- Célok vásárlása: 2 HP
- Harcérték módosító: 1 HP = 9 HM
- Dicsőségpont: 1 HP = 3 Dicsőség pont (ezek csak játék közben felhasználható pontok, hősi cselekedetekre)

Dicsőségpont:

Ez az az erőforrás, amikhez minden rendezvényen hozzá lehet majd jutni, hogy játék folyamán szerezhető előnyökre és a karakter fejlesztésére lehet majd felhasználni. Minden karakteralkotás során fel nem használt Hős Pontot kötelezően mindenkinek át kell váltania Dicsőségpontokra, és az ott leírt szabályok szerint lehet elkölteni majd (Az így átváltott pontok nem számítanak bele a szintlépésbe!). Ha előnyt szeretnél vásárolni vagy a kötelező kasztváltás megtenni a karakternek Dicsőségpontokból, akkor szimplán szorozd meg a HP költséget 3-al. *(Pl.: Híres előny 2 HP-os verziója 6 Dicsőségpontba fog kerülni, Fény ösvényére lépni 1 HP, vagyis 3 Dicsőségpontba)*

Dicsőségpont rendszer ITT érhető el.

Tapasztalati Szint:

Karakterek tapasztalati szintje a kasztjától függ. A 0, 1 és 2 Hős Pontos kasztok 5. TSZ, a 3 Hős Pontos kasztok pedig 4. TSZ-en kezdenek. (Pl.: Szimpla harcos az 5. szintű, míg az bajvívó 4. szintű)

Táblázat:

A karakterek megalkotásának legfontosabb lépése az alábbi táblázat lesz. A karakteralkotás során minden sorból és oszlopból 1-1 elemet kell választani, ez fogja megadni a karakterek főkasztját, faját, kezdő vagyonát, tulajdonságokra költhető pontjait és a felhasználható Hős Pontokat (HP). Ha az egyik sorból vagy oszlopból egyet már választottál, onnantól abból nem választhatsz!

Minden karakter 5. fokon beszél az anyanyelvét és 4-en a közöst! (Ha közös az anyanyelve, nem kap plusz egy nyelvet!)

A tulajdonság oszlopban kiválasztott átlagot kell elosztani a faji módosítók nem érvényesek. Továbbra is be kell tartani a fajból és kasztból eredő maximum és minimum értékeket!

Kat	Főkaszt(1)	Faj(1)	Tulajdonság	Vagyon	Hős Pont
1.	Varázshasználó	Dzsenn, Khál	160	150 arany	6
2.	Harcművész	Vadork(3), Wier	150	100 arany	5
3.	Pap	Elf, Goblin(4), Gnóm(4)	140	70 arany	4
4.	Szerencsevadász	Törpe, Udvari ork, Amund(2), Félelf	135	40 arany	3
5.	Harcos	Ember	130	10 arany	2

- (1) Amennyiben a főkaszt és a faj egy sorban található, abban az esetben a fajnál az eggyel magasabb kategóriát kell választani.(Félelf-Tolvaj esetén: 4. kat: Szerencsevadász, 3. kat: Félelf) Ha ez nem lehetséges (Dzsenn, Varázsló) akkor értelemszerűen az eggyel lejjebb lévő. (1. kat: Varázsló, 2. kat: Dzsenn)
- (2) Amundok választhatnak egy képességet, minden további képesség 1 HP-ba kerül a számukra. Csak a pap kasztú Amundok rendelkeznek a magasabb mágia ellenállással.
- (3) <http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf>
- (4) Ezen fajokat az Új Tekercesk leírása szerint kérjük kidolgozni.

Kasztok:

Főkasztokon belül megkülönböztetjük természetesen a kasztokat. Minden főkaszton belül kialakítottunk 4 szintet erősségük szerint. Minden kasztért ki kell fizetni a szintjének megfelelő HP-t miután a táblázatból kiválasztottátok a főkasztját.

Példa: Gladiátor: 5. kategóriába kerül a főkasztja és azon belül 1. szintre a Gladiátor kaszt, így ki kell fizetni érte 1 HP-t.

Azok a kasztok, amik kötelezően váltanak kasztot, ott az alap kaszt szerint kell megalkotni és ki kell fizetni az új kaszt HP értékét is! (PL: Fény ösvényét járó Tűzvarázsló: 1 HP a Tűzvarázsló és az ösvény szintén 1 HP, így összesen a kaszt 2 HP-ba kerül). A kötelező kasztváltást is meg lehet tenni akár két rendezvény között is, elegendő az új kaszt HP költségének háromszorosát **Dicsőségpontban** akkor kifizetni mikor átvált abba a kasztba

Harcos Főkaszt

HP	Kaszt	Forrás
0	Harcos	ETK 33. o.
	Alborne Csillaga	HGB 39. o.
	Syenas Bástyái	HGB 54. o.
	Predoci Vértés	HGB 55. o.
	Edorli Gyalogos	HGB 56. o.
	Hadzsi	HGB 66. o.
	Kráni Szabados	HGB 72. o.
	Yllinori Vaslovasok	HGB 75. o.
1	Gladiátor	ETK 34. o.
	Lovag	ETK 39. o.
	Barbár	HGB 10. o.
	Abasszisi Falanxharcos	HGB 28. o.
	Abasszisi Gladiátor	HGB 28. o.
	Dwoon Vértés-gyalogosok	HGB 31. o.
	Dwoon Fehér Lovasok	HGB 31. o.
	Erigowi Talpasok	HGB 35. o.
	Erigowi Íjászok	HGB 35. o.
	Gianagi Alabárdos	HGB 36. o.
	Nerton	HGB 40. o.
	Törpe Harcos	HGB 46. o.
	Tiadlani Kardmester	HGB 48. o.
	Harcos Tengerészek	HGB 57. o.
	Syburri Vértés	HGB 60. o.
	Nasti Könnyűlovas	HGB 61. o.
	Ordani Lángőr	HGB 63. o.
	Bahrada	HGB 67. o.
Shadoni Birodalmi Zsoldos	HGB 68. o.	
Gorviki Szabad Harcos	HGB70. o.	

	Gorviki Tengeri Vadászok	HGB 71. o.
	Hepet	ATAK 134. o.
	Rhó	ATAK 136. o.
2	Ereni Kékköpenyesek	HGB 32. o.
	Erigowi Szabad Lovasok	HGB 34. o.
	Amazon	HGB 6. o.
	Ilanori Vágtató	HGB 42. o.
	Toroni Ezüstkard Bajnok	HGB 51. o.
	Toroni Elit Harcos	HGB 51. o.
	Praedarmon Lobogói	HGB 59. o.
	Yllinori Kopjás Farkasok	HGB 75. o.
	Yllinori Medvék	HGB 76. o.
	Yllinori Sasok	HGB 76. o.
	Hebet	ATAK 129. o.
	Hevioso	ATAK 141. o.
	Ork Harcos kasztok	https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf
	3	Bajvívó
Fejvadász		ETK 36. o.
Sirenari Erdőjáró		ETK 43. o.
Rackla-lovas		HGB 46. o.
Sznofru		ATAK 131. o.
Ork énekmondó		https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf

Szerencsevadász Főkaszt

Szint	Kaszt	Forrás
0	-	-
1	Tolvaj	ETK 44. o.
2	Illuzionista	https://kronikak.hu/2019/02/03/illuzionista-m-a-g-u-s-kaszt/
3	Bárd	Rúna IV/1.

Pap Főkaszt

Szint	Kaszt	Forrás
0	Pap	PPL1 13. o.
	Paplovag	PPL2 15. o.
	Szerzetes	MT 28. o.
	Della-pap	PPL1 57. o.
	Gilron Segéd	PPL1 81. o.
	Dervis	PPL1 137. o.
	Khotor-pap	PPL2 21. o.
	Ork Sámánok	https://kronikak.hu/wp-

		content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf
1	Benignus-rendi szerzetes	MT 30. o.
	Pyarronita szerzetes	MT 31. o.
	Alborne Alkotó	PPL1 31. o.
	Alborne Tanító	PPL1 32. o.
	Antoh-pap	PPL1 35. o.
	Darton-pap	PPL1 51. o.
	Dreina-pap	PPL1 66. o.
	Dreina-paplovag	PPL1 69. o.
	Krad-pap	PPL1 88. o.
	Krad Kutató	PPL1 90. o.
	Orwella-pap pusztító erő útja	PPL1 116. o.
	Orwella-paplovag	PPL1 116. o.
	Uwel-paplovag	PPL1 121. o.
	Dzsah-pap	PPL1 134. o.
	Doldzsah-pap	PPL1 136. o.
	Galradzsa-pap	PPL1 136. o.
	Quessor	PPL2 20. o.
	Sanquinator	PPL2 20. o.
	Sogron-pap Tűz Táplálói	MT 37. o.
	Sogron Őstűzek Urai	PPL2 29. o.
	Sogron Lángvihar	PPL2 30. o.
	Domvik Boszorkányvadász	PPL2 53. o.
	Domvik-paplovag	PPL2 55. o.
	Ranil-pap	PPL2 74. o.
	Ranil-paplovag	PPL2 76. o.
	Leutaril-sámánpap	PPL2 100. o.
	Ramkir-sámánpap	PPL2 100. o.
Tomatis-sámánpap	PPL2 101. o.	
Kadal-pap	Rúna I/9.	
Katah	ATAK 138. o.	
2	Darton-paplovag	PPL1 53. o.
	Ellana-pap	PPL1 71. o.
	Gilron Mérnök	PPL1 82. o.
	Noir Befogadott	PPL1 107. o.
	Noir Bálványtagadó	PPL1 107. o.
	Orwella-pap Arc nélküli hatalom	PPL1 117. o.
	Tharr-pap	ETK 58. o.
	Morgena-pap	PPL2 33. o.
	Domvik-pap	PPL2 50. o.
	Ranagol-pap	PPL2 87. o.
	Ranagol-paplovag	PPL2 89. o.
	Sogron útját járó Tűzvarázsló	MT 36. o.
	Nomád Sámán	MT 24. o.
3	Adron-pap	PPL1 23. o.

	Arel-pap	PPL1 43. o.
	Kyel-pap	PPL1 95. o.
	Főnix	MT 37. o.
	Tooma-pap	Rúna I/9.

Harcművész Főkaszt

Szint	Kaszt	Forrás
0	-	-
1	Harcművész	ETK 65. o.
2	Kardművész	ETK 67. o.
3	-	-

Varázshasználó Főkaszt

Szint	Kaszt	Forrás
0	Pusztító tűz útját járó Tűzvarázsló	MT 35. o.
1	Tűzvarázsló	ETK 75. o.
	Fény ösvényét járó Tűzvarázsló	MT 35. o.
	Ork Vajákos	https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf
2	Boszorkánymester	ETK 73. o.
	Pszi-mester	https://kronikak.hu/2019/01/30/pszi-mester-siopa-m-a-g-u-s-kaszt/
3	Boszorkány	ETK 71. o.
	Varázsló	ETK 76. o.

Példa karakterek:

Félelf Gladiátor:

1. sor: Vagyon: 150 arany
 2. sor: Tulajdonságok: 150 pont
 3. sor: Hős Pont: 4
 4. sor: Faj: Félelf
 5. sor: Kaszt: Gladiátor (-1 HP)
- Maradék HP: 3

Dzsenn Varázsló:

1. sor: Kaszt: Varázsló (-3 HP)
 2. sor: Faj: Dzsenn
 3. sor: Tulajdonságok: 140 pont
 4. sor: Hős Pont: 3
 5. sor: Vagyon: 10 arany
- Maradék HP: 0

Ember Bajvívó:

1. sor: Tulajdonságok: 160 pont
2. sor: Hős Pont: 5
3. sor: Vagyon: 70 arany
4. sor: Faj: Ember

5. sor: Kaszt: Bajvívó (-3 HP)

Maradék HP: 2

Udvari ork Harcos/Szerzetes (Ikerkaszt:-3)

1. sor: Hős Pont : 6
2. sor: Tulajdonságok : 150 pont
3. sor: Vagyon: 70 arany
4. sor: Faj: Udvari ork

5. sor: Kaszt: Harcos (0HP)/
Pyarronita szerzetes (-1))

Maradék HP: 2

Törpe Tooma-pap:

1. sor: Hős Pont: 6
2. sor: Tulajdonságok: 150 pont
3. sor: Faj: Törpe
4. sor: Kaszt: Tooma pap (-3HP)
5. sor: Vagyon: 10 arany

Maradék HP: 3

Tulajdonságok:

10 tulajdonságot használunk, az Új Tekercsek Érzékelés tulajdonságával együtt. Pszi használatához elengedhetetlenek a **12-es Intelligencia, Akaraterő és Asztrál** tulajdonságok.

A tulajdonság oszlopban kiválasztott átlagot kell elosztani a faji módosítók nem érvényesek. Továbbra is be kell tartani a fajból és kasztból eredő maximum és minimum értékeket, az alábbi táblázat segít a faji maximum értékekben. Különleges felkészítés maximumát csak akkor érheti el a karakter, ha az adott kaszt kap arra a tulajdonságra különleges felkészítést! A zárójelben szereplő érték a különleges felkészítés nélküli faji maximum.

Tul.	Elf	Félelf	Udvari ork	Törpe	Amund	Dzsenn	Khál	Wier	Gnóm	Goblin	Vad ork
Erő	18	-	22(20)	21(19)	20(19)	-	22(21)	-	17	16	23(21)
Állóképesség	18	-	21(19)	21(19)	20(19)	-	22(20)	-	18	18	23(21)
Gyorsaság	21(19)	21(19)	-	-	-	-	22(20)	-	18	22(20)	-
Ügyesség	21(19)	-	-	-	-	-	21(19)	-	22(20)	21(19)	-
Egészség	-	-	22	21	-	-	23(21)	-	21(19)	17	22(20)
Szépesség	21(21)	-	13	15	22(20)	-	-	21(19)	15	13	13
Intelligencia	-	-	16	18	-	22(20)	17	21(19)	17	17	15
Akaraterő	-	-	-	16	-	-	-	-	17	17	-
Asztrál	-	-	13	-	17	-	13	-	16	16	12
Érzékelés	22(20)	21(19)	21(19)	-	-	-	22(20)	-	22(20)	21(19)	22(20)

Előnyök és Hátrányok

Legtöbb előnynek és hátránynak 3 szintje van (néhány kivételtől eltekintve), az előnyök szintjüknek megfelelő HP-ba kerülnek. A hátrányok pedig adnak pontokat, amik **csak és kizárólag előnyökre valamint célokra költethetők**.

Egy karakter maximum 3 HP-ra tehet szert hátrányból és a fel nem használt pontok elvesznek!

Minden előny vagy hátrány felvehető több alkalommal is, DE csak 1 alkalommal nyújt plusz Hős Pontokat és előnyöket. Így több főbiát felvéve nem juthat a karakter újabb pontokhoz.

Hátrányt minden karakter felvehet, de csak a határidőre leadott karakterek kapnak érte HP-t!

Következő lista tartalmaz minden előnyt és hátrányt, részleteket pedig a leírásokban találhattok.

Előny	Hátrány
Többkasztúság	Rosszarcú
Új hit	Rossz érzékek
Mágikus felszerelés	Csonka
Drágakómágia	Átkozott
Szerencsés	Betegség
Kiváló iskola	Öreg
Nyelvzseni	Megrendült hit
Legendás tulajdonság	Kaotikus mágia
Szellemi ellenállás	Elveszett ösvény
Gyors reakció	Hirhedt
Hatalom ösvényei	Rossz szokás
Tapasztalt	Testalkat
Híres	Fóbia
Faji örökség	Amnézia
Nemes	Képzetlen
Erős immunrendszer	Ingerlékeny
Gyors gyógyulás	Vakmerő
Koordináció	Mánia
Szociális kaméleon	Függőség
Fájdalomtűrés	Morgena csapása
Éberség	Mágia érzékenység
Vadak ura	
Kiváló Futó	
Memóra	

Előnyök:

Többkasztúság: Továbbra is lehetőség van ikerkasztú karakterek indítására. A karakteralkotás menetén ez csupán apró változást jelent. Ikerkaszt esetén nem csak az előny HP költségét kell kifizetni, hanem mindkét kaszt HP értékét is. (Pl.: *Gladiátor / Antoh-pap: 3 HP az előny, 1 HP a Gladiátor és további 1 HP az Antoh pap így összesen 5 HP-ba kerül az ikerkaszt a karakternek*)

Azok a kasztok, amik kötelezően váltanak kasztot, ott az alap kaszt szerint kell megalkotni és ki kell fizetni az új kaszt HP értékét is! Nincs szükség az előny felvételére. (PL: *Fény ösvényét járó Tűzvarázsló: 1 HP a Tűzvarázsló és az ösvény szintén 1 HP, így összesen a kaszt 2 HP-ba kerül*).

- 3 HP: **Ikerkaszt:** Első szinttől kezdve rendelkezik mindkét kaszttal. Tapasztalati szintje mindkét kasztnak az induló szint fele, felfelé kerekítve (Pl.: *harcos/varázsló 3/2 TSZ, harcos/tolvaj 3/3 TSZ*)
- 3 HP: **Ikerkaszt:** Magasabb szinten később vált ikerkasztúvá, így a tanulmányainak egy részében nem kellett figyelmét megosztania két kasztja tudománya között. Alap kasztjának tapasztalati szintjét el kell osztani tetszőlegesen a két kaszt között. (Pl.: *harcos/varázsló 4/1, harcos/tolvaj 2/3*)
- 3 HP: **Váltott kaszt:** A karakter tapasztalati szintje alapján le kell vonni a 3 TSZ-t, hogy megkapjuk a régi kaszt szintjét, az új kaszt pedig a számára elérhető szint felén lesz (felfelé kerekítve). (Pl.: *harcos/varázsló 2/2 TSZ, harcos/tolvaj 2/3 TSZ*).

Új hit: Ez az előny lehetőséget nyújt a Pap, Paplovag és Szerzetes kasztú karaktereknek, hogy egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala), vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei) szolgálatába állva hirdethessék annak tanait. Nem hivatalos hatalmasságok (Bordak vagy Építő) mellett saját istenek kidolgozására is van lehetőség, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen a csapat más kasztú karakterei is felvehetik társuk új hitét.

- 1 HP: Karakter az alapkaszt képzettségein felül kap egy Vallásismeret és egy releváns képzettséget Af-on, valamint 1 választott szféra kis arkánum felet bír hatalommal és szintenként 6 Mp-al rendelkezik
- 2 HP: Karakter az alapkaszt képzettségein felül kap egy Vallásismeretet Af-on és egy releváns képzettséget Mf-on, valamint 2 választott szféra kis arkánum felet bír hatalommal és szintenként 7 Mp-al rendelkezik
- 3 HP: Karakter az alapkaszt képzettségein felül kap egy Vallásismeret és egy releváns képzettséget Mf-on, valamint 2 választott szféra kis arkánum felet bír hatalommal és szintenként 9 Mp-al rendelkezik
- 3 HP: Nem csak Pap főkasztú karakterek számára nyújt szakrális hatalmat a mély elhivatottság és alázat egy felsőbb entitás irányába, azok a más főkasztú karakterek, akik felveszik az új hit előnyt, megkapják a vallásismeret képzettséget Af-on, valamint egy választott szféra kis arkánuma feletti hatalmat, szintenként 3 Mp-al.

Mágikus felszerelés: A karakternek különféle mágikus felszerelések állnak a rendelkezésére, amikre vagy kalandozásai során, vagy örökség folytán, vagy akármilyen más módon tett szert. Az így vásárolt varázstárgyakért nem kell arannyal fizetni, de a HP értékét természetesen el kell költeni.

- 1 HP: 70 Mp értékben vásárolhat varázstárgyakat.
- 2 HP: 100 Mp értékben vásárolhat varázstárgyakat.
- 3 HP: 150 Mp értékben vásárolhat varázstárgyakat.

Drágakómágia: A karakter rendelkezik néhány drágakő mágikus varázstárggyal. Hogy ezeket kiérdemelte, vagy örökölte, ki tudja ami fontos, hogy nála vannak és használni is tudja őket. Maximum szintenként 5 karátos drágakő lehet nála (5E/TSZ) és a bele töltött varázslatot meg kell vásárolni 2 arany/MP értékben, igaz drágakövek esetén 5 arany/MP, a felruházást és a drágakövet viszont nem kell kifizetni. A tárgyat meg kell vásárolni amibe, foglalják a drágakövet!

- 1 HP: Detekció felruházás
- 2 HP: Detekció és Védelem felruházás
- 3 HP: Detekció, Védelem és Okozás felruházás

Szerencsés: A karaktert úgy tűnik, jobban kedvelik az istenek, vagy csak tényleg nagyobb szerencséje van társainál nem tudni. Ezzel az előnnyel szert tehet a játék során felhasználható plusz Dicsőség Pontra, amik minden játékban frissülnek. Ezek csak és kizárólag a játék közben használhatóak fel és nem számítanak bele a karakter fejlődésébe semmiképpen, viszont vegyíthető a meglévő dicsőségpontokkal, de akkor is csak azok számítanak a fejlődésbe, amit a lejátszott kalandokért kapott a karakter.

- 1 HP: 6 db Dicsőség Pont
- 2 HP: 12 db Dicsőség Pont
- 3 HP: 18 db Dicsőség Pont

Kiváló iskola: A karaktert a legjobb mesterek, a legjobb helyeken képezték így társaival szemben könnyebben és hamarabb képes elsajátítani bizonyos ismereteket. Legyen az Hadi akadémia, a lar-dori egyetem vagy a kobraák legjobbja. A karakternek választania kell egy képzettség csoportot (Harci, Tudományos, Világi, Alvilági) és a csoportba tartozó képzettségeket olcsóbban képes megvásárolni, a más csoportba tartozó képzettségekre ez nincs hatással. (FONTOS: Kaszt által megkapott képzettség után nem járnak vissza KP-k!)

- 1 HP: A képzettségek Af-a fele annyi KP-ba kerülnek (felfelé kerekítve) és 1 KP-ért 4%-ot tud vásárolni
- 2 HP: A képzettségek Af és Mf közötti különbözete fele annyi KP-ba kerülnek (felfelé kerekítve) és 1 KP-ért 5%-ot tud vásárolni.
- 3 HP: A képzettségek fele annyi KP-ba kerülnek megtanulni (felfelé kerekítve) és 1 KP-ért 5%-ot tud vásárolni, ezen felül minden szinten kap +2 KP-t amit csak erre a képzettségcsoportra használhat fel.

Nyelvzseni: Vannak, akik ösztönösen könnyen tanulnak meg új nyelveket, hamar felismerik egyes nyelvek szabályosságait, és emiatt előbb sajátítják el őket, mint mindenki más.

- 1 HP: A karakter minden nyelvre, amit legalább 1-es szinten ismer kap 1 pontot. (KP nem jár vissza Af 5 szintű nyelvek esetén)
- 2 HP: A karakter minden nyelvre, amit legalább 1-es szinten ismer kap 1 pontot. Ezen felül intelligencia számú KP-t kap amit csak és kizárólag nyelvi szakértelmekre költethet.

- 3 HP: A karakter minden nyelvre, amit legalább 1-es szinten ismer kap 1 pontot. Ezen felül intelligencia számú KPt kap, amit csak és kizárólag nyelvi szakértelmekre költethet. Valamint a nyelvismeretek Mf-ú elsajátítása és az Ősi nyelvek elsajátításának fele a KP költsége (felfelé kerekítve). (Nem adódik össze a kiváló iskola előnnyel)

Legendás tulajdonság: Mindannyian halottunk a legerősebb emberről, aki a vasat hajlít puszta kézzel, vagy arról, aki még az ilanori lovakat is lefutja, ha úgy tartja kedve. Egyes történetek igazak, egyesek nem. De kétségtelen, hogy aki rendelkezik ezzel az előnnyel, abban megvan a potenciál, hogy ilyen tetteket hajtson végre.

- 2 HP: A kiválasztott tulajdonság faji maximuma 1-el nő
- 3 HP: A kiválasztott tulajdonság faji maximuma 1-el nő, naponta egyszer képes egy 1 körös meditáció után szint körig 1k6-al növelni az adott tulajdonságát akár faji maximum fölé is, amikor lejárt az időtartam ugyanennyi ideig kábult a karakter.

Szellemi ellenállás: Azokra, kiknek erős a szellemük, mágikusan sokkal nehezebb hatni. Ez többszörösen igaz azokra, akik rendelkeznek ezzel az előnnyel. Az, hogy az ellenállásra miképpen tettek szert, erős jellemük, vagy a közösség szokásai által, a végeredmény szempontjából nem fontos, nehezebben kényszerítik rájuk a varázshatalmukat a hozzáértők.

- 1 HP: Minden alkalommal mikor asztrális vagy mentális támadás éri a karaktert 2k6-al nő a mágia ellenállása az adott támadással szemben.
- 2 HP: Minden alkalommal mikor asztrális vagy mentális támadás éri a karaktert 2k10-el nő a mágia ellenállása az adott támadással szemben.
- 3 HP: Minden alkalommal mikor asztrális vagy mentális támadás éri a karaktert 3k10-el nő a mágia ellenállása az adott támadással szemben.

Gyors reakció: Amikor a karaktert támadás éri, könnyebben és gyorsabban reagál az adott szituációban, mint társai.

- 1 HP: Karakter kezdeményező értéke minden páros szinten 1-el nő.
- 2 HP: Karakter kezdeményező értéke minden szinten 1-el nő. Kezdeményező dobását 2k6-al dobja.
- 3 HP: Karakter kezdeményező értéke minden szinten 2-vel nő. Kezdeményező dobását 2k10-el dobja.

Hatalom ösvényei:

Titkos hagyományok

- Vérmágia: A karakter életeréből meríti a varázsserejét, az így elveszített életerő csak pihenéssel térhet vissza (8 óra alvás után, 4 óránként visszatér 1 ÉP). Nem csak a saját életerejét használhatja fel, de akkor ÉP-nként 1 óra, és az alannal mindenképpen végeznie kell, rituális keretek között. Mindkét módszerrel Egyszerre annyi Épt alakíthat Mp-á amekkora az egészsége 10 feletti része.
 - o 1 HP: 1 ÉP = 1 MP
 - o 2 HP: 1 ÉP = 3 MP
 - o 3 HP: 1 ÉP = 5 MP

- Szeráfi paktum: Démonnal kötött alku, kétélű fegyver, de vannak, akik nem riadnak vissza forgatásától: <http://kronikak.hu/?p=118>
 - o 2 HP: A paktum az adott szinten köttetett meg így a képességek szempontjából 1. szintűnek tekintendő a karakter
 - o 3 HP: 1. tapasztalati szint óta fenn áll a paktum a két fél között
- Ősi vér/ Sötét vérvonal: Valamilyen oknál fogva a karakter fogékony az ősi mágiára, sőt szervezete képes hozzáférni annak eszenciájához. Mindegy, hogy egy Gnóm akin kiütözött ősei hatalma, vagy Kráni fejedelmé aki a sötét határon túlról hozta ezt a tudást, szervezete képes Op-t tárolni. Persze a felelőtlen használatát kevés helyen nézik jó szemmel. Kimondásuk 1k6 Fp veszteséget jelent a karakternek, valamint 25%-ban zavarja a manahálót 10 segmensig. 12 óránként regenerál 1 Op-t. Saját Op-k zavarják a saját mágiát is 25%-os eséllyel
 - o 2 HP: 2 Op-val rendelkezik a karakter, nem képes aktívan használni, csupán védekezésre alkalmas.
 - o 3 HP: 2 OP-val rendelkezik a karakter, megtanult 1 db kors nyelvű hatalomszót. (Gnóm fajú karakter csupán 2 OP-t képes aktívan használni)

Ösvények

- Aramaka-módszer: az Aramaka-módszer egy különleges harci gyakorlattal arra teszi képessé alkalmazóit, hogy a küzdelem során körönként „áramoltathassák” a fegyveres (fegyver harcértékei és a kapcsolódó képzettség módosítói) harcértékeiket a különböző értékek között aszerint, hogy éppen mire van szükségük. Így előfordulhat, hogy egy örült roham megtörése után minden TÉ pontjukat aztán a VÉ értékükbe töltsék, ameddig a soraik fel nem zárkoznak újból. Ennek a technika alkalmazását kör elején be kell jelenteni, és a kör hátralévő részére érvényes! Ez a stílus Tiadlan keleti és nyugati határain terjedt el elsősorban, de Szuke iskolák is előszeretettel tanítják.
 - o 1 HP: Szintenként 1 harcértéket áramoltathat
 - o 2 HP: Szintenként 3 harcértéket áramoltathat
 - o 3 HP: Szintenként 5 harcértéket áramoltathat
- Shien-su: a Shien-su iskola talán a legismertebb a külvilág számára is, hiszen a vándorló kardművészek leggyakoribb stílusa. Képessé teszi az alkalmazóját arra, hogy a használt kardkészetének harcértékeit összeadva küzdjön, és valóban rettegett harcossá váljon. A stílus azonban csak a Slan-kard és Slan-tőr együttes használatával alkalmazható.
 - o 2 HP: Tökéletesen elsajátította a stílust szimultán képes támadni és védekezni mindkét fegyverével.

Tökéletesség útjai

Ezek csak chi-harc közben alkalmazható fogások. Harcművészek az iskoláiktól függően egy-egy speciális technikát sajátítottak el, hiszen ők mindenkinél jobban elmélyültek az ösvény misztériumaiban, ez a technika minden esetben csak az elsődleges harcművészeti stílusra vehető fel. **Mindegyik technika 3 HP –árt vehető fel.**

- Shien-ka-to: Tomboló láng - Mikor a karakter túlüt támadása során, dönthet úgy, hogy egy normál támadást ad le TSZ számú célpontra. Sebzést egyszer kell kidobni.

- Dart-nid-kinito: Öt gát iskolája – A játékos mikor alkalmazza a technikát, a következő 5 sikeres támadása (ez alatt nem léphet ki chi-harcból) nem okoz sebzést, de az ötödik sikeres támadást követően a célpont lebénul 2k10 percre. A karakter meggátolja a test energiáinak áramlását.
- Avad-ka-kinito: Sidar orma– A karakter 1 segmenses meditációval képes az aranyharang diszciplinát aktiválni. Amíg aktív az aranyharang és chi harcban van szintenként 5% eséllyel kicsorbul vagy eltörik a közönséges fegyver, amivel támadnak a karakterre, hiszen bőre a Sidar hegy szikláihoz lesz hasonlatos.
- Nisen-nid-to: Forgószél – A karakter chi-harcban jobban ki tudja használni az ugrás nyújtotta előnyöket, így 5 pontonként nem csak 1 VÉ-t kap, hanem 1 TÉ-t is valamint 10 pontonként 1 KÉ-t.
- **2 HP: Nem Harcművész főkasztú** karakter talált magának egy mestert így megtanulhatja a harcművészek harci technikáinak egyikét. Ez csak a kéz és a láb harcértékeire vonatkozik, a technika különleges képességeinek birtokába csak Slan-ek juthatnak.

Siopa tanai

Mindegyik 2 HP-ért vehető fel

- Mentát: a mentát képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplináira is
- Khinn: a karakterek bebocsátást nyernek a Sheral-bércei között található khinn kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Az Ynevi kóborlások Vihar a Hágón című kalandjában található egyed diszciplinákkal bírnak.
- Kino-Baruko: egy niarei eredetű pszi-mester iskola, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruhazza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.

Mestervizsga

Mindegyik 3 HP-ért vehető fel

- Hergoli villámmester: A hergoli iskolában tanult Boszorkánymesterek a Villámmágia legavatottabb ismerői. Minden villámmágiába tartozó varázslatuk végső (azaz erősítés utáni) mana pont költségéből levonhatja a karakter a tapasztalati szintjének kétszeresét. (Pl: Villámvarázs 3 E 21 MP helyett egy 5. szintű Boszorkánymesternek csupán 11 MP). Képes alap időtartamra alkalmazni az elemi formázás hat iskolaformáját villámmal.
- Tetováló mesterek: elsősorban északi boszorkánymesterek rendek és klánok között vált a mágikus tetoválások hagyománya okkal titkolt tudássá. A Rúna I/5 és IV/4 számában található tetoválásokat ismerheti az ilyen boszorkánymester.
- Bannara: Krán titkos művészete az élő mérge, a Bannara alkotásának és irányításának képessége. Ezen előny felvételével csak a képzettség megtanulásáért fizetendő aranyakat lehet kiváltani, a Kp költséget továbbra is ki kell fizetni. A részletes szabályai ennek a Rúna I/8. számában olvashatóak.

- Vomicator: Boszorkánymesterek azon iskolája, akik a rontás mágiákban mélyültek el. Minden rontás varázslat, amit elmond szintenként két mana ponttal olcsóbban hozza létre. Ezen felül képes kombinálni a rontásokat az alábbi szabályokkal: MP: drágább teljes ára és az olcsóbb rontás fele költség (felfelé kerekítve). Erősség és erősítés pedig a kettő átlaga (felfelé kerekítve). Természetesen a kombinált rontásokra is vonatkozik, hogy olcsóbban hozza létre.

Hit ösvényei

Mindegyik 3 HP-ért vehető fel

- Titkos Tanok Beavatottja: A Pap kasztú karakter azon kiválasztott kevesek egyike, akik tanulmányozták istenük egy más kevéssé ismert aspektusát, ezért hatalmat nyer még egy szféra Kis Arkánuma felett.
- Hit Letéteményese: A Paplovag kasztú karakter oly mértékben elmélyült istene egy fő feladatában, hogy ez meghatározóvá vált. A karakter csak egy szférát ismer, de annak a Nagy Arkánumát is elsajátította. (Egy szférával rendelkező paplovag nem veheti fel.)
- Önzetlen Barát: A Szerzetes kasztú karakter másra is ki tudja terjeszteni a varázslatait, de ehhez fizikai kontaktusra van szüksége.
- Szellemek Kegyeletje: A Nomád Sámánnak bensőségesebb a kapcsolata a Szellemvilággal, ezért akkor is könnyen megtalálja a közös hangot pártfogóival, ha nem az otthont jelentő pusztákon tartózkodik. A varázslatai 70% helyett 90%-ban sikerülnek otthonán kívül.

Varázslóiskolák

Mindegyik 3 HP-ért vehető fel

- Nekromanta: A dorani szarvtorony beavatottjaként, mélyebben belelátasz a halál és azzal foglalkozó mágiák tudományába. Akik ezt az iskolát választják hozzáférnek a boszorkánymesteri nekromancia bizonyos elemeihez amit ugyanolyan mozaikokként használhatnak mintha varázslói mozaikok lennének. Alábbi varázslatok felhasználásra lesz képes a karakter: *Életerősztívás, Életerő rablás, Életerő-begyűjtés, Életerővel felruházás, Élőholt teremtés, Élőholt idézés, Értelemmel felruházás, Tudattal felruházás, Személyiséggel felruházás, Halottak nyelve, Élőholt parancsnoklás, Azonosítás, Életerő átadása, Életerő raktározása, Érzékelés holtakon keresztül.*
- Elementalista: Az aki az elemek tanulmányozásával tölti az idejét idővel mesterévé válik egy elemnek. A kiválasztott elem mana-pont költsége 2-re csökkent E-nként, az ellentétes elem költsége marad az eredeti 4, míg a másik két elemet 3 Mp/E költséggel hozza létre a varázsló. (Példa: Föld elementalista: Elemi föld: 2 Mp/E, Elemi levegő: 4 Mp/E, Elemi tűz és víz: 3-3 Mp/E)
- Mentalista: Ezen mágiaforma gyakorlása újabb keletű a varázslók között, de tagjait veszélyes ellenfélként és erős szövetségeseikként ismerik szerte a kontinensen. Akik elmélyültek ezen iskolaforma használatában azok képesek az elemi mágia iskolaformái közül az alábbiakba foglalni a mentál mágikus mozaikokat: Kitorés, Fal, Kupola. ME-t egyszer kell kidobni. A létrehozásához alapvetően dupla mana költség szükséges. A formázás minden szabályát ezen felül be kell tartani!

- Asztrálmágus: Yneven csak kevesen foglalkoznak behatóbban az asztrál mágia tanulmányozásával, sokan úgy képzelik, hogy ez csak a boszorkányok sajátja, pedig a varázslók között is számosan akadnak, akik mesterei az érzelmek manipulálásnak. Akik elmélyültek ezen iskolaforma használatában azok képesek az elemi mágia iskolaformái közül az alábbiakba foglalni az asztrál mágikus mozaikokat: Kitörés, Fal, Kupola. ME-t egyszer kell kidobni. A létrehozásához alapvetően dupla mana költség szükséges. A formázás minden szabályát ezen felül be kell tartani!
- Holdkos: Gorkvikban népszerű varázslóiskola, tagjai átmenetet képeznek a tolvajok és a varázslók között. A karakter mindenben megegyezik a varázslóknál leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy Kp alapja 0, viszont megkap minden képzettséget amit a tolvaj kap 1. TSZ-en, a varázsló képzettségeket pedig csak 2. TSZ-en kapja meg. Továbbiakban is a varázslói képzettségeket 1 szint csúszással kapja (*Pl.: Herbalizmus Af-ot csak 5. TSZ-en sajátítja el a Holdkos karakter*).

Tapasztalt: A karakter idősebb az átlagos kalandozónál, de a kor tapasztalással is jár, így az évek alatt megszerzett tudását képes a csapat javára fordítani. Kalandozók között pedig nem csak a szellemet, hanem a testet is karban kell tartani, hiszen Ynev tele van veszélyekkel. Aki felveszi, ezt az előnyt 1-el alacsonyabb korkategóriát kell figyelembe vennie a tulajdonságok szempontjából.

- 1 HP: III. kor kategóriába tartozik a karakter, ezért 15 többlet KP-val rendelkezik.
- 1 HP: IV. kor kategóriába tartozik a karakter, ezért 30 többlet KP-val rendelkezik
- 2 HP: V. kor kategóriába tartozik a karakter, ezért 80 többlet KP-val rendelkezik
- 3 HP: VI. kor kategóriába tartozik a karakter, ezért 110 többlet KP-val rendelkezik

Híres: Korábbi tetteinek híre már megelőzi a karaktert. Beszélnek róla, történeteket mesélnek tetteiről, felismerik az utcán és időt szeretnének vele tölteni idegenek, csak hogy első kézből hallhassák történeteit. Dobást kérheti a játékos is, hogy felismerik-e.

- Karakternek minden új helyen Szépség tulajdonság %-a van, hogy felismerik.
- Karakternek minden új helyen Szépség tulajdonság +20%-a van, hogy felismerik.
- Karakternek minden új helyen Szépség tulajdonság +40%-a van, hogy felismerik.

Faji örökség: A karakter rendelkezik egy más fajú elődjének egy különleges képességével, valamint néhány külső jegyével, minden más szempontból embernek számít. Az alábbi fajok képesek emberrel szaporodni: Amund, Dzsen, Elf, Goblin, Ork. **Csak ember veheti fel az előnyt!**

- 1 HP: Külső vonásaiban emlékeztet más fajú szülőjére, hegyes a füle mint Elf apjának vagy húzott a szeme mint Amund anyjának, minden más szempontból embernek számít.
- 2 HP: Külső vonásai emlékeztetnek más fajú szülőjére. Azon tulajdonságok között amire bónuszt kap az adott faj eloszthat 3 pontot a karakter. Ez nincs kihatással a faji maximumra.

- 3 HP: Külső vonásai emlékeztetnek más fajú szülőjére. Azon tulajdonságok között amire bónuszt kap az adott faj eloszthat 3 pontot a karakter. Szintén nincs kihatással a faji maximumra. Rendelkezik az adott faj egyik különleges képességével. Ez nem lehet tanult különleges képesség vagy képzettség (PL: A Dzsennek pszije nem vehető fel ilyen módon, de a +1 Pszi pont már igen vagy az elfek erdőjárás és idomítás képzettsége ilyen módon nem vehető fel, viszont hő látásuk igen.)

Nemes: A karakter egy nemesi család leszármazottja, akár oldalágon, akár fattyúként vagy a család fejének gyermeke annak minden előnyével együtt. Nem szükséges az előny ahhoz, hogy a karakter nemes legyen, viszont az előnnyel, már rangosabb család tagja aki joggal várja el, hogy ismerjék a nevét és még örökséghez vagy apanázshoz is tudott jutni kalandozásaihoz.

- 2 HP: Teljes joggal használhatja a nemesi címét, már nem köznemes, ezen felül rendelkezik 40 arany örökséggel.
- 3 HP: Teljes joggal használhatja a nemesi címét, akár főnemesi család tagja, ezen felül rendelkezik 40 arany örökséggel valamint egy kiváló kovácsmunkával készült fegyverrel vagy 20 MP-nak megfelelő varázstárggyal (Kiegészíthető előnnyel/arannyal)

Erős immunrendszer: A karakter sokkal ellenállóbb a betegségekkel, fertőzésekkel szemben mint társai. Enyhébb betegségeket el sem kapja, a súlyosabbakból pedig rövid idő alatt ki is lábál. Ezen felül a szervezetét támadó mérgeknek is jobban ellenáll, legyen szó romlott ételről, vagy fegyverre kent méregről.

- 1 HP: Természetes mérgek és betegségek elleni próbára +2 módosítót kap.
- 2 HP: Természetes mérgek és betegségek elleni próbára +4 módosítót kap.
- 3 HP: Természetes mérgek és betegségek elleni próbára +4 módosítót kap. Valamint a mágikus mérgek és betegségek ellen is kap +2 módosítót.

Gyors gyógyulás: Szervezeted gyorsan túlteszi magát a sérüléseken így kisebb eséllyel vérzel el és súlyosabb sebeid is gyorsabban befornak. Az előnynek köszönhetően a természetes gyógyulási folyamatod felgyorsul.

- 1 HP: Sebgyógyítás képzettség által kiszámolt gyógyulási időnél +1-et kapsz a szorzóhoz.
- 2 HP: Sebgyógyítás képzettség által kiszámolt gyógyulási időnél +2-et kapsz a szorzóhoz. Ezen felül minden órában 1 FP-t gyógyulsz.
- 3 HP: Sebgyógyítás képzettség által kiszámolt gyógyulási időnél +2-et kapsz a szorzóhoz. Ezen felül fél óránként 1 FP-t gyógyulsz. +1 Egészség.

Koordináció: A karakter szem-kéz és egész test koordinációja kifinomultabb az átlagnál, ennek köszönhetően sokkal könnyebben veszi fel a harcot hátrányos helyzetekben, főleg több ellenfél esetén tudja ezt a képességét kihasználni.

- 1 HP: A karakter nem kap levonást a fél hátulról érkező támadások esetén.
- 2 HP: A karakter nem kap levonást a fél hátulról és a hátulról érkező támadások esetén (Feltéve ha tisztában van azzal, hogy a háta mögött ellenfél van)

- 3 HP: A karakter nem kap levonást a fél hátulról és a hátulról érkező támadások esetén. Ha több ellenféllel harcol, csak a 4. ellenféltől kell levonással számolnia (2 fegyverrel 5 ellenféltől)

Szociális kaméleon: Te is azon emberek közé tartozol aki mindenkivel megtalálja a közös hangot, aki az új társaságban is hamar a társaság központja lesz, és mindenkinek van egy jó története rólad. A népek általában kedvelnek, szívesen töltenek időt a társaságodban.

- 1 HP: Jó első benyomást tudsz kelteni, elsőre könnyen elnyered az emberek bizalmát, könnyebben hisznek el neked dolgokat
- 2 HP: Az 1 HP-os érvényes rád plusz te vagy az utolsó, akit hazugsággal vádolnak, senki nem tudja elképzelni rólad, hogy az emberek ellen tennél. Még a legbefordultabb emberrel is könnyedén megtalálod a hangot
- 3 HP: A 2 HP-os előny felett, még ha igazán szeretnéd és teszel érte akkor sikeres Szépség próba esetén pozitív irányba változik a hozzá állása hozzád (ellenséges-semleges- barátságos)

Fájdalomtűrés: Vagy, mert eleve jobban bírod a fájdalmat mindenki másnál, vagy, mert fejből tudod zárni azt, mindegy, hiszen jobban elviseled másoknál.

- 1 HP: A karakter rendelkezik még egy teljes szintnyi FP-vel.
- 2 HP: A karakter rendelkezik még egy teljes szintnyi FP-vel. Karakter nem ájul el az FP-k elfogyásával.
- 2 HP (Harci láz képzettséggel): A karakter rendelkezik még egy teljes szintnyi FP-vel. Minden elveszített 10 FP után 1-el nő a Kezdeményező és Támadó érték.
- 3 HP: A karakter rendelkezik még egy teljes szintnyi FP-vel. Nem ájul el ha elfogytak az FP-k, sőt ha elfogytak az ÉP-k akkor is tovább küzd akaraterő tíz feletti körig.
- 3 HP (Harci láz képzettséggel): A karakter rendelkezik még egy teljes szintnyi FP-vel. Ha elfogytak az ÉP-k akkor is tovább küzd akaraterő tíz feletti körig. Minden elveszített 5 FP után 1-el nő a Kezdeményező és Támadó érték.

Éberség: Érzékeid kiélezettebbek az átlagosnál. Könnyebben veszel észre dolgokat magad körül. Tisztában vagy azzal, hogy mi folyik körülötted.

- 1 HP: Könnyen felébresz minden neszre. Éjszaka sokkal nehezebb meglepni (+2 érzékelés próbára)
- 2 HP: Könnyen felébresz minden neszre. Éjszaka sokkal nehezebb meglepni (+2 érzékelés próbára), ezen felül 2 ponttal nő az érzékelés tulajdonság.
- 3 HP: Könnyen felébresz minden neszre. Éjszaka sokkal nehezebb meglepni (+2 érzékelés próbára), 2-vel nő az érzékelés tulajdonság. Ezen felül egy kiválasztott érzékszerv kétszer olyan hatékony (Nem adódik össze a hasonló faji képességekkel)

Vadak ura: A karakter sok esetben jobban megérti magát az állatokkal, mint az emberekkel. Sokszor veszi körül magát vadakkal, akik hallgatnak rá. A karakter az, akit a harapós kutya csak megnyalogat, aki mellett a vadon állatai letelepednek inni a patakából.

- 1 HP: Minden állat barátként viselkedik veled, sokkal könnyebben engedelmeskednek neked, ha akarod.

- 2 HP: Minden állat barátként viselkedik veled. A karakter kiválaszthat a bestiáriumból egy állatot (csak normál állatot, Ngangát, Óriás krokodilt nem), aki már hossz ideje vele és követi az utasításait. Az állat a karakterrel együtt fejlődik, így szintenként +3 FP-t kap és idomítástól függően HM-et: Idomítás Af esetén 3 HM/TSZ, Idomítás MF esetén 6 HM/TSZ. **Egy időben maximum 1 ilyen állati társa lehet a karakternek!**
- 3 HP: Minden állat barátként viselkedik veled. A kiválasztott állat szintenként +6 FPt kap valamint Idomítás Af esetén 6 HM/TSZ, Idomítás MF esetén 12 HM/TSZ osztható el. **Egy időben maximum 1 ilyen állati társa lehet a karakternek!**

Kiváló Futó: Fiatalkorában sokat kellett futni, még akkor is ha sosem volt semmi sürgős dolga a karakternek. Így megtanulta beosztani az erejét, vagy azt felszabadítania.

- 1 HP: Futás sebességének meghatározásakor a karakter gyorsasága 3 ponttal magasabbnak számít.
- 2 HP: Sebesség meghatározásnál a karakter gyorsasága 4 ponttal magasabbnak számít, ezen felül rendelkezik a harcművészek farkasvágta képességével.
- 3 HP: Sebesség meghatározásakor a gyorsaság 5-al nagyobbak számít, megkapja a farkasvágta képességet. Ezen felül 3 ponttal nő a karakter gyorsaság tulajdonsága.

Memória: Elméd könnyebben raktározza el az információkat, így sokkal könnyebben idézed fel a korábbi eseményeket.

- 1 HP: 5 perces meditációval képes a karakter felidézni egy maximum 2 napos információt hajsza pontosan.
- 2 HP: 1 perces meditációval képes a karakter felidézni egy maximum 2 hetes információt hajsza pontosan.
- 3 HP: A karakter fotografikus memóriával rendelkezik, mindenre pontosan emlékszik ami vele történt.

Hátrányok

Rosszarcú: Bizonyos emberek ellen eleve ellenszenvesen viseltetnek, vagy simán kevésbé van megbízható fizimiskájuk. Nem szívesen engedik be éjszakára és feltételezik, hogy nem mond igazat.

- 1 HP: Első benyomás nehézkes, nehézkesen veszed fel a kapcsolatot az emberekkel.
- 2 HP: Az 1 HP-os érvényes rád, plusz eleve beléd kötnek az emberek, te leszel az akit megtalál a kocsmában a részeg helyi verőember. Ha igazságot kell tenni mindenkinek az az első gondolata, hogy te vagy a tettes.
- 3 HP: A 2 HP-os érvényes rád, ezen felül sikertelen Szépség próba esetén romlik a hozzád fűződő viszonya a beszélgetőpartnernek (barátságos- semleges- ellenséges)

Rossz érzékek: Érzékeid rosszabbak, szétszórtabb vagy, kevésbé veszed észre a nyilvánvaló dolgokat, nem azért mert kevésbé vagy intelligens, csak nem figyelsz oda a részletekre.

- 1 HP: Nehezen ébredsz, éjszaka könnye meglepni (-2 érzékelés próbára)
- 2 HP: Nehezen ébredsz, éjszaka könnye meglepni (-2 érzékelés próbára), 1-el csökken az érzékelése a karakternek
- 3 HP: Nehezen ébredsz, éjszaka könnye meglepni (-2 érzékelés próbára), 2-el csökken az érzékelése a karakternek, látásod és hallásod is gyengébb az átlagosnál

Csonka: Korábbi sérülés miatt vagy, mert így született fizikai elváltozás illetve, hiányosság mutatkozik a testen.

- 1 HP: Sérült láb, rosszul beforrt kéztörés, harc közben Zavaró hátrány vonatkozik a karakterre (MT)
- 2 HP: Hiányzó vagy használhatatlan fél kar, láb, fél szemre vak. Harcban Jelentős hátrányt vonatkozik (MT)
- 3 HP: Több hiányzó végtag, teljes vakság (Vakharcot adó kasztoknak ez csupán 2 pontos). Harcban végzetes hátrány. (MT)

Átkozott: A karakter egy boszorkány átok varázslatának lett az áldozata még korábbi kalandjai során.

- 1 HP: 30E az alábbi varázslatok egyike: Tiszteletlenség, Iszákosság, Szószátyárság
- 2 HP: 50E az alábbi varázslatok egyike: Hazugság, Csalás, Lopás
- 3 HP: 70E az alábbi varázslatok egyike: Gyilkos hajlam, Öngyilkos hajlam

Betegség: Valamilyen veleszületett, vagy később kialakult, ne adj isten boszorkánymesteri közreműködéssel kialakult betegségben szenved a karakter.

- 1 HP: A betegséggel együtt lehet élni, pl.: farkasvakság, magas vérnyomás, enyhe allergia
- 2 HP: A betegség már hátráltatja a mindennapos életet is: Vértékenység, epilepszia, súlyos allergia
- 3 HP: Szinte lehetetlen a kalandozás ezzel a betegséggel: Tourette szindróma, izomsorvadás

Öreg: Idősebb vagy egyenesen meglelt korú a karakter. Az évek hasznos tanulás nélkül teltek el a feje felett. (nem vehető fel a Tapasztalt előnnyel).

- 1 HP: A karakter a III. kor kategóriában kezd.
- 2 HP: A karakter a IV. kor kategóriában kezd.
- 3 HP: A karakter az V. kor kategóriában kezd.
- 3 HP: A karakter a VI. kor kategóriában kezd és kap +15 KPt.

Megrendült hit (Pap, Paplovag, Szerzetes): A karakternek megrendült a hite égi patrónusában. Nem szűnt meg ynevi szolgája lenni, de már lelkét nem hajtja ugyan az a tűz mint régebben. Hogy ez azért van mert csalódott benne vagy valamely tetteivel ő sértette meg az istenséget rád van bízva. Varázslatai kisebb eséllyel jönnek létre és **mana pontjai akkor is elvesznek ha a varázslat nem jött létre.**

- A varázslatok csak 90% eséllyel jönnek létre.
- A varázslatok csak 75% eséllyel jönnek létre.
- A varázslatok csak 50% eséllyel jönnek létre.

Kaotikus mágia (Bárd, Boszorkány, Boszorkánymester, Tűzvarázsló, Varázsló): Valamiért a mágiád nem úgy működik ahogy annak lennie kellene. Lehet, hogy mesteredtől nem jól tanultál meg valamit, vagy egyszerűen nem volt teljes az oktatásod, ki tudja? Ami biztos, hogy néha még téged is meglepnek a hatások amiket létre hozol.

- 1 HP: MP % eséllyel módosul a varázslat hatása
- 2 HP: MP×2 % eséllyel módosul a varázslat hatása

- 3 HP: $MP \times 4$ % eséllyel módosul a varázslat hatása. Ha a dobás a varázslat MP költsége alatt van létre sem jön a varázslat, de a **mana-pontok elvesznek**.

Elveszett ösvény (Harcművész, Kardművész, Pszi-mester, Varázsló): Sokszor nehezen szeded össze a gondolataidat, ezért sokkal nehezebben koncentrálsz és hozod létre a pszionikus hatásokat.

- 1 HP: $YP \times 2$ % eséllyel nem jön létre a diszciplína.
- 2 HP: $YP \times 5$ % eséllyel nem jön létre a diszciplína.
- 3 HP: $YP \times 10$ % eséllyel nem jön létre a diszciplína.

Hírhedt: Nem mindig jelent jót ha megelőz valakit a híre. Amikor a rossz tetteit, vagy a rosszul mesélt tettei kel szárnyra sok esetben bosszúsággal vagy nehézséggel járhat. A mesélő rejtve dobja ki ennek az esélyét.

- 1 HP: A karaktert $20 + \text{szépség}$ % eséllyel felismerik, ha új helyre érkeznek.
- 2 HP: A karaktert $40 + \text{szépség}$ % eséllyel felismerik, ha új helyre érkeznek.
- 3 HP: A karaktert $60 + \text{szépség}$ % eséllyel felismerik, ha új helyre érkeznek.

Rossz szokás: Rendelkezel egy kellemetlen, vagy mások számára visszataszító szokással, ami nagyon meg tudja nehezíteni a beilleszkedés bizonyos környezetekbe.

- 1 HP: A karakter tikkelt, dadog vagy más apróbb hibával rendelkezik.
- 2 HP: Egy szembetűnő, vagy visszataszító hibával bír a karakter pl.: köpköd
- 3 HP: A hiba nem csak szembetűnik az embereknek, de sokszor visszatetszést kelt és még az életet is megnehezíti, pl.: Vagdossa magát.

Testalkat: A testalkata eltér az átlagostól, kitűnik a tömegből, hamar megjegyzik, a gyerekek újjal mutogatnak rá.

- 2 HP: Törpenövésű, magasabb az átlagnál, túlsúlyos. Karakter kap 1 pont levonást a Szépség tulajdonságából.
- 3 HP: Testalkata aránytalan, törpe hatalmas fejjel, nagyon magas ember hosszú nyúlánk végtagokkal. Karakter kap 2 pont levonást a Szépség tulajdonságából. Ezen felül szintenkénti HM-ja 1 ponttal alacsonyabb.

Fóbia: Van valami amitől retteg a karakter és ha félelme tárgyának közelében van nem tud koncentrálni és minden gondolatát az tölti ki, hogy megszüntesse azt vagy messze kerüljön tőle. Amikor ki van téve félelme tárgyának, a harc félelem alatt módosítói érvényesek.

- 1 HP: Ritkán előforduló dolog, mint a magasság
- 2 HP: Egész gyakori dolog, ami megnehezíti akár a mindennapos életet, utazást, pl.: kosz
- 3 HP: Olyan dolgok, amikkel minden nap találkozhat a karakter, sőt a mindennapi élet része, pl.: lovak

Amnézia: Valami sérülés vagy mágia hatására elvesztetted emlékeid egy részét és most ezzel a tudattal kell élni, hogy hiányoznak a múltadból dolgok.

- 1 HP: Életed egy része kiesett, amik fontosak lennének, KP-id egy negyedét (25%) elvesztetted.

- 2 HP: Képzésed egy része eltűnt az elmédből, máskülönben természetes dolgokra nem emlékszel. KP-id egy negyedét (25%) elvesztetted, valamint 1-el alacsonyabb tapasztalati szinten indulsz
- 3 HP: Memóriád nem tárolja el egy napnál tovább az emlékeket, KP-id egy negyedét (25) elvesztetted, 1-el alacsonyabb tapasztalati szinten indulsz. Valamint még mágiával és pszivel sem vagy képes felidézni az egy napnál régebbi emlékeidet.

Képzetlen: Lustaság miatt, vagy a lehetőségeid voltak kedvezőtlenebbek, ki tudja. Ami biztos, hogy tanulmányaiddal, képzéssel nem tudtál olyan gyorsan haladni mint társaid, lemaradtál tőlük. Alacsonyabb tapasztalati szinttel kezd a karakter.

- 1 HP: -1 TSZ
- 2 HP: -2 TSZ
- 3 HP: -3 TSZ

Ingerlékeny: Könnyen dühbe gurulsz, elveszted a türelmedet. Nehéz magadat türtőztetni és a legkisebb atrocitásra is agresszióval reagálsz, ami nem feltétlen fizikai agreszió, de olyankor nem könnyű a közeledben maradni.

- 1 HP: Megsértődsz az olyan apróságokon, hogy neked mentek vállal, vagy nem vártak meg az első körrel a fogadóban. Dobj asztrál próbát, hogy elveszíted e a fejed.
- 2 HP: Megsértődsz az olyan apróságokon, hogy neked mentek vállal, vagy nem vártak meg az első körrel a fogadóban. Dobj asztrál próbát -3 módosítóval, hogy elveszíted e a fejed (Legalább 12-es asztrállal vehető fel)
- 3 HP: Megsértődsz az olyan apróságokon, hogy neked mentek vállal, vagy nem vártak meg az első körrel a fogadóban. Dobj asztrál próbát -5 módosítóval, hogy elveszíted e a fejed (Legalább 14-es asztrállal vehető fel)

Vakmerő: Nincs ellenfél, aki túl erős lenne és nincs akadály, ami túl nehéz lenne neked. Legalábbis határozottan így gondolod.

- 1 HP: Ahhoz, hogy higgadtan átgondold az előtted álló akadály nehézségét sikeres akaraterő próbára van szükség
- 2 HP: Az akaraterő próbát -3 módosítóval kell tenni.
- 3 HP: Az akaraterő próbát -5 módosítóval kell tenni.

Mánia: Van egy olyan szokásod ami már-már a rögeszméddé vált és ha nem teljesül akkor kellemetlenül érzed magad és csak akörül jár minden gondolatod. Ha nem teljesül a Kábulat hatásai érvényesek rád.

- 2 HP: Apróbb szokás, amihez ragaszkodsz, pl.: tisztaság, vagy rend mánia.
- 3 HP: Olyan szokás, ami a mindennapi cselekedetek része, pl.: minden harc előtt egy körig imádkoznod kell.

Függőség: Valamilyen szernek a rabja a karakter, ha nem jut hozzá függőségének tárgyához, akkor levonások jelentkeznek.

- 1 HP: könnyen kivitelezhető, elég naponta egy alkalommal hozzájutni, ha nem sikerül a gyengeség levonásait érvényesek.
- 2 HP: erősen függő a karakter naponta legalább 2-3 alkalommal hozzá kell jutnia, ha nem jut hozzá a Rosszullét levonásai érvényese.

- 3 HP: Súlyos függő, ha nem jut hozzá függőségének tárgyához teljesen használhatatlan, ha sikeresen hozzájut, akkor is megkapja a Rosszullét módosítóit.

Morgena csapása: Úgy látszik, hogy a legrosszabb csillagzat alatt születél, csak remélni tudod, hogy az istenek egyszer letekintenek rád.

- 1 HP: Minden dobásodból le kell vonj 1-et.
- 2 HP: Minden dobásodból le kell vonj 1-et. Valamint Az ellened irányuló dobásokhoz mindig hozzá kell adni 1-et (tartsd számon, ne a mesélőnek kelljen).
- 3 HP: Minden dobásodból le kell vonj 1-et. Valamint Az ellened irányuló dobásokhoz mindig hozzá kell adni 1-et. Ezen felül minden karakteralkotáskor dobással meghatározott értéked automatikusan 1-nek számít (pap mana pont is).

Mágia érzékenység: Egyes emberek, nem tudni, hogy miért, de érzékenyebbek a mágia káros hatásaira, mint mások. Azért mert ilyen helyen nőttél fel, vagy később érték behatások teljesen mindegy.

- 2 HP: Minden karakterre ható mentális és asztrális varázslat E-je 20-al nő, minden a karakter 20 méteres környezetében elhasznált 5 Mp után veszít 1 FP-t.
- 3 HP: Minden karakterre ható mentális és asztrális varázslat E-je 30-al nő, minden a karakter 20 méteres környezetében elhasznált 5 Mp után veszít 1 FP-t. A sebző varázslatok sebzése Maximum lesz.

Célok:

A karakter koncepciója szempontjából van rá mód, hogy célokat válasszon magának. Ezek azok a célok amik mozgatják a karaktert, amit vagy amiket szeretne elérni élete és kalandozásai során. **Egyszerre csak egy célt határozhat meg a karakter, és ennek szerves részét kell képeznie az előtörténetnek, ellenkező esetben nem vehető fel, így értelemszerűen ezzel is csak az időben leadott karakterek élhetnek.** Minden célhoz tartozik egy csomagnyi előny és hátrány. A célokat 2 Hős Pontért kell megvásárolni.

Bosszú: A karakter keres valakit, akinek ígéretet tett, mégpedig, hogy életét veszi valamiért amit ellene vagy olyan ellen követett el aki közel áll hozzá. Szerencsájének vagy képességeinek köszönhetően már csak ő maradt, aki elégtételt vehet a történetekért.

- Előny: Szerencsés 2 HP, Gyors reakció 1 HP, kalandonként egyszer figyelmen kívül hagyhatja a sérüléseit (nem ájul el, nem sújtják levonások azokból eredően)
- Hátrány: Csonka 1 HP

Tudás: Hajt valami belső vagy külső kényszer, ígéret, hogy megszerezz egy olyan tudást ami már feledésbe merült, vagy csak szeretnél közelebb kerülni egy áhított információhoz. Előfordulhat, hogy egy rég elfeledett mágikus praktikát kutatsz vagy családod eredetét. Viszont a kutatást minden elé helyezve nem figyeltél egészségedre.

- Előny: Kiváló iskola 2 HP, +22 KP
- Hátrány: Betegség 1 HP

Gazdagság: Mindennél fontosabb az anyagi haszon, már-már megszállottan hajszolod. Elvállalsz mindent, ami közelebb vihet a hön áhított javakhoz.

- Előny: Mágikus felszerelés 2 HP, Fájdalomtűrés 1 HP, felszerelések végső árából levonhatsz 5%-ot.
- Hátrány: Betegség 1 HP

Kutatás: Ez lehet komplex tudás keresése vagy egy ősi civilizáció nyomaira vagy kincseire való áhítozás, de akár a legnagyobb vad elejtése és az azzal járó dicsőség. Előfordulhat, hogy a karakter egy gurmé és célja, hogy felkutassa ynev legkülönlegesebb fogásait. De akár egy olyan egyszerű cél is lehet, hogy egy tárgyat vagy személyt szeretne felhajtani minden áron.

- Előny: Éberség 2 HP, Memória 1 HP, Bármilyen információval kerül szembe mindig van 10% arra, hogy hallott róla akkor is ha nincs kapcsolódó képzettsége
- Hátrány: Fóbia 1 HP

Szerelem: Keresi elrabolt, elrabolt, elveszett szerelmét. Lehet, hogy bizonyítani kell lovagi bátorságát vagy hírnevet kell szereznie, hogy elnyerhesse kedvese kezét.

- Előny: Szerencse 2 HP, Szellemi ellenállás 1 HP, Játékonként egyszer újradobhat egy próbáját, az új dobást kell használni
- Hátrány: Vakmerő 1 HP

Léhűtő: Ezen életcéllal rendelkezők bármire hajlandók az ingyen élés minél tovább és minél jobb minőséggel való fenntartása érdekében.

- Előny: Szociális kaméleon 2 HP, +30 arany
- Hátrány: Rossz érzékek 1 HP

Hős: Hiszed, hogy valami nagyra vagy hivatott. Vagy meggyőződésből, vagy mert mindenki ezt mondta neked hiszed, hogy nagy dolgokat kell tegyél. Fontos, hogy a hős bizonyítani akarja a világnak, hogy ő az emberek védelmezője bármerre is járjon.

- Előny: Legendás tulajdonság 2 HP, Hírnév 1 HP, +1 Tulajdonság pont
- Hátrány: Vakmerő 1 HP

Kasztok induló felszerelései:

Karakterkaszt	Egyéb induló felszerelés
Harcos	20 arany értékű normál minőségű fegyver és vért VAGY ami a kaszt leírásánál van
Amazon	Emrelin kard
Barbár	Egy normál minőségű fegyver
Gladiátor	Iskolájának megfelelő normál minőségű fegyverzet és vért
Fejvadász	Klánjának és származási helyének megfelelő normál minőségű fegyverek
Bajvívó	Stílusának megfelelő normál minőségű fegyverzet
Lovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat, fegyverzet, nehéz ló
Tolvaj	2 arany értékben tolvaj felszerelés a Runa I./1 alapján
Bárd	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, leírás szerint normál minőségű fegyver, vért
Paplovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat, fegyverzet, nehéz ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	Kegyűtárgyak
Nomád Sámán	A sámán felszerelése
Harcművész	Egy normál minőségű fegyver
Kardművész	Normál minőségű Slan kard és kardművész vért
Boszorkány	1 hatalom itala
Boszorkánymester	1 hatalom itala
Tűzvarázsló	Normál minőségű lángkard (Hosszúkard)
Varázsló	Varázslóbot

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek (a varázstárgynál szereplő árat) valamint a tárgy árát (pl.: varázsfegyvernél a fegyver árát) fizeti ki. Illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének fizeti ki aranyban. Amennyiben egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat és a tárgy árát kell kifizetnie. Maximum TSZ darabszámú saját varázstárggyal indulhat. Ezen felül minden varázstárgynak szintkének megfelelő Hős Pont költsége is van az alábbi táblázat alapján.

Szint	Varázstárgy
0	Gyógyital, Istenek italai, Szerelmi bájital, Bátorság itala, Gondolatolvasás itala, Kicsinyítés itala, Akaratátvitel itala, Repülés itala, Láthatatlanság itala, Átváltozás itala, Hatalom itala, Mérgektől óvó amulett, Igazság amulettje, Hatalom amulettje, Varázstekercs, Barátság botja, Telekinézis botja, Rémület botja, Fény botja, Kígyóbot, Vándorbot, Illúzió pálca, Utazás palcája, Mély tarisznya, Feneketlen korsó, Meleg zeke, Nyelvek sisakja, Harci nyereg, Drágakőmágikus varázstárgyak
1	Életvíz, Sárkánylehelet itala, Sebezhetetlenség itala, Szellemi frissesség itala, Észrevétlenség amulettje, Érzelmek amulettje, Tudatvédő amulett Rúnakard (63Mp, 93Mp), Rúnapáncél (63Mp, 93 Mp), Fűrész, Varázstörő bot, Fegyver bot, Nekromanták botja, Átváltoztatás botja, Védőköpeny (63 Mp, 93 Mp), Rúnapajzs (63 Mp, 93 Mp), Lopakodó lábbeli, Ugrás lábbelije, Repülő szőnyeg, Láthatatlanság köpenye, Rejtőzés köpenye, Hősök zászlaja, Fürgé ujjak kesztyűje, Mászókesztyű
2	Szerencs amulett, Rúnakard (123 MP, 153 MP), Rúnapáncél (123 Mp, 153 Mp), Sárkánybot, Tűzij, Védőköpeny (123 Mp, 153 Mp), Rúnapajzs (123 Mp, 153 Mp), Rohanó lábbeli, Erő kesztyű, Acélos akarat medálja, Kiegyensúlyozottság medálja

Ezen felül a karakterek vásárolhatnak működő varázslatokat is magukra vagy felszerelésükre (pl.: áldás), csak figyelni kell, hogy az időtartamnak legalább 7 napnak kell lennie.

Különleges fémek és felszerelések:

Az Első törvénykönyv lehetővé teszi az abbit valamint a mithril vérték megvásárlását, így szerettük volna ezeket fegyverként is elérhetővé tenni a játékosok számára. Ezen felül sok karakter számára nem mindegy, hogy a felszerelése milyen minőségű, az alábbi szabályok szerint lehetőség van jobb minőségű fegyverzet beszerzésére. Ötvözni is lehet a fémeket a minőséggel akkor halmozottan kell kiszámolni az árat! **Maximum 1 féle fém, 1 minőséget és 1 kovácsmunkát lehet választani!** Ezek után természetesen még rúnázhatóak a fegyverek. **Fontos, ha ilyen felszereléssel rendelkezik a karaktert azt az előtörténetben legyen megindokolva és részletesen leírva!**

Fém	Ár szorzó	Hatás
Abbit	10×	KÉ:+1, TÉ,VÉ:+2, fél-mágikus
Mithril	100× +1 HP	KÉ: +2, TÉ,VÉ:+5, SP:+1, mágikus
Vörös Lunir	100× +1 HP	KÉ: +1, TÉ: +2, SP: +3, mágikus
Kék Lunir	100× +1 HP	KÉ: +3, TÉ: +8, SP: +1, mágikus
Zöld Lunir	100× +1 HP	KÉ: +2, VÉ: +10, SP: +1, mágikus
Fekete Lunir	150× +1 HP	KÉ: +4, TÉ,VÉ: +10, SP: +2, mágikus
Meteoracél	40× +1 HP	KÉ: -2, TÉ: +5, VÉ:-3 SP: +2 (Gro-Ugoni karakternek nem kell HP-t költeni)

Kiváló minőség	10×	KÉ, TÉ, VÉ: +1
Mesteri minőség	40×	KÉ, TÉ, VÉ: +3
Törp kovácsmunka	20×	KÉ: +1, TÉ, VÉ: +3
Elf kovácsmunka	20×	KÉ: +2, TÉ: +1, VÉ: +3
Súlypont eltolás	20×	TÉ: +6, VÉ: -2, SP: +1
Támadásra alakítás	20×	KÉ: +1 TÉ: +6
Védekezésre alakítás	20×	KÉ: +1 VÉ: +6
Kikönyítés	20×	KÉ: +3, TÉ, VÉ: +1
Személyre alakítás	5×/pont (max. 4 pont)	1 pont = 1 SP / 2 KÉ / 4 TÉ / 4 VÉ (Pontok csúsztatása) 0 alá nem mehet!

Példa: Abbit (10×), elf kovácsmunka (20×), kiváló minőségű(10×) hosszúkard: Ár: 40× 1,5 arany = 60 arany Harcértékek: KÉ: 10 TÉ: 18 VÉ: 22 SP: 1k10.

Személyre alakítással, csak elcsúsztatni lehet a pontokat a megadott arányban. *Példa: hosszúkard esetén 15 aranyért cserébe 4 VÉ-ből és 2 KÉ-ből 2 SP-t csinál így a fegyver alap harcértékei a következő módon változnak: KÉ: 4 TÉ: 14 VÉ: 12 SP: 1k10+2*

Méregkeverés/semlegesítés valamint Herbalizmus képzettséggel rendelkező karakterek szintjüknek megfelelő adag és képzettségüknek megfelelő szintű méreggel kezdhetik a játékot. Természetesen pénzért vásárolhatnak ehhez még adagokat.