



## Kalandoralkotás

A karakteralkotással a célunk az volt, hogy egy olyan egyszerű módszert tárjunk elétek, amivel gyorsan és könnyen tudjátok elkészíteni a karaktereiteket, de mégis megtalálhatóak legyenek a korábbi karakteralkotások pozitív elemei, vagy legalábbis egy részük. Így néhány döntéssel inkább visszaléptünk a korábbi dolgok, vagy egyenesen a szabálykönyvek alapjai felé. Amikor egy-egy résznél döntést kellett hoznunk, akkor mindig megpróbáltunk könnyebb, egyszerűbb irányba haladni. Fontos volt, hogy a karakterek egyes részeivel ne a mesélőnek kelljen foglalkoznia, így megpróbáltuk az egyedi dolgokat is úgy alakítani, hogy a játékos tudja számon tartani vagy a játékos döntése lehessen, hogy alkalmazza-e avagy sem.



### Karakteralkotás elemei / menete

- [Válassz fajt](#)
- [Válassz kasztot](#)
- [Ossz el 150 pontot a tulajdonságok között](#)
- [Nézd meg hányadik szintű vagy](#)
- [Csillagjegy kiválasztása \(Opcionális\)](#)
- [Különleges vonás kiválasztása \(Opcionális\)](#)
- [Válassz két kalandot](#)
- [Költs el minden aranyat, amit csak tudsz](#)

### Egyéb szabályok

- Ökölharc képzettség Mf esetén további 15 Kp kifizetésével megkapja a karakter a Fegyverhasználat Mf bónuszait.
- A zúzófegyverek és nehéz fegyverek erőbónusza 14-től számolandó.
- A nehéz és zúzófegyverek ellen a könnyű vérték (sodronying és az alatt) maximum 1 sebzést fognak fel.
- A pallos, a kétkezes csatabárd és a kétkezes buzogány sebzése 2k6+6 (pallosé 2k6+8).
- **Minden dobás (Fp, Mp) automatikusan maximumnak számít.**
- **Induláskor minden karakter megkapja az anyanyelvét 5-ös szinten, a közöst pedig 4-es szinten. Amennyiben a közös az anyanyelve, úgy csupán azt kapja meg 5-ös szinten.**
- Saját kultúra mindenkinek Mf, minden 4-es szinten beszélt nyelv kultúráját Af-on megkapja.
- Ügyesség 10 feletti része minden %-os képzettséghez hozzáadódik.
- Minden Pszihez kell a 12-es Intelligencia, Akaraterő és Asztrál tulajdonság.



## Faj

Mindenki szabadon választhat fajt, ebben csupán a kaszt/faj kompatibilitás táblázatot kell figyelembe venni:

	Amund	Dzsenn	Ember	Elf	Félelf	Gnóm	Goblin	Khál	Törpe	Udvari Ork	Vadork	Wier
Harcos	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Gladiátor	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Fejvadász	I*	S	I	S	I	S	I	S	I*	I	N	I
Lovag	S	S	I	S	S	N	N	S	N	S	N	I
Amazon	N	N	I	N	S	N	N	N	N	N	N	I
Barbár	N	N	I	N	N	N	N	N	N	N	N	I
Bajvívó	S	S	I	N	S	N	N	N	N	S	N	I
Tolvaj	S	S	I	I	I	I	I	N	I	I	I	I
Bárd	S	I	I	I	I	S	S	N	N	S	N	I
Illuzionista	S	S	I	S	I	S	I	N	N	I	N	I
Pap	I*	N	I	I*	S	N	I*	N	I*	I	I*	I
Paplovag	S	N	I	N	S	N	N	N	N	S	N	I
Nomád Sámán	N	N	I	N	S	N	N	N	N	N	N	I
Szerzetes	N	N	I	N	S	N	N	N	N	N	N	I
Harcművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I
Kardművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I
Tűzvarázsló	S	N	I	N	I	N	N	N	N	S	N	I
BM	S	N	I	N	I	I	I	S	I*	I	I	I
Boszorkány	S	N	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I
Varázsló	N	I	I	I	I	N	N	N	I	N	N	I
Pszi-mester	N	S	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I

\*Ezen fajok csak speciális esetben lehetnek a kaszt tagjai, így például egy Vadork csak saját hőroszainak lehet a „papja”, az Elfek a Kalahorákat követik; míg a törpék között csak akkor fordul elő fejvadász, ha Zimah követője.

S – Az így jelzett fajok csak Senkifia egyedek lehetnek, lásd Különleges vonások (5. oldal).

**Játszható fajok:** Ember, Elf, Félelf, Udvari Ork, Khál, Amund, Dzsenn, Wier, Gnóm (Új tekercek 11. oldal), Goblin (Új tekercek 14. oldal), Vadork (Summarium 167. oldal), Fél Óriás ([link](#)).

Az **emberi rasszok** továbbra is választható **opciók**, mint színesítő elemek:

**Asziszok:** +3 KP alvilági képzettségekre  
**Bukánok:** +1 maximum Egészség  
**Dwoonok:** +5 TÉ nappal, -5 TÉ éjszaka  
**Dzsadok:** +1 maximum Intelligencia  
**Elarok:** Állóképesség FP bónusz kétszer  
**Enoszukeiek:** pihenés közben dupla gyorsasággal térnek vissza a pszi-pontok  
**Ervek:** +3 KP világi képzettségekre  
**Gohrok:** Akaraterő FP bónusz kétszer  
**Gorvikiak:** +5 KÉ más fajúak ellen  
**Hatvárosiak:** +3 KP világi képzettségekre  
**Ilarok:** Lovaglás Af és Lócsiszár szakma Af  
**Keleti barbárok:** +1 maximum Erő  
**Khinn:** +1 maximum Állóképesség  
**Krániak:** 1 OP csak védekezésre  
**Lupárok és Dolaminok:** +3 KP világi/túlélő képzettségekre

**Mawiniak:** Nekromancia/Átkok/Halál szférájú varázslatok ellen +5 ME  
**Nastik:** Választható új fegyverhasználat Af  
**Niareiek:** +1 maximum Asztrál  
**Nomádok:** +5 KÉ íjjal  
**Pierek:** +3 KP Harci képzettségekre  
**Predociak és Edorliak:** +2 ME  
**Pyarroniak:** +2 ME  
**Raganok:** +5 TÉ zúzófegyverekre  
**Shadoniak:** +5 TÉ más fajúak ellen  
**Syburriak:** Pajzzsal való támadáshoz +5 TÉ  
**Tarranok:** Állóképesség FP bónusz kétszer  
**Tiadlaniak:** +1 maximum Asztrál  
**Tongoriaiak:** +1 maximum Állóképesség  
**Toroniak:** +2 méregellenállás egy méregtípus ellen



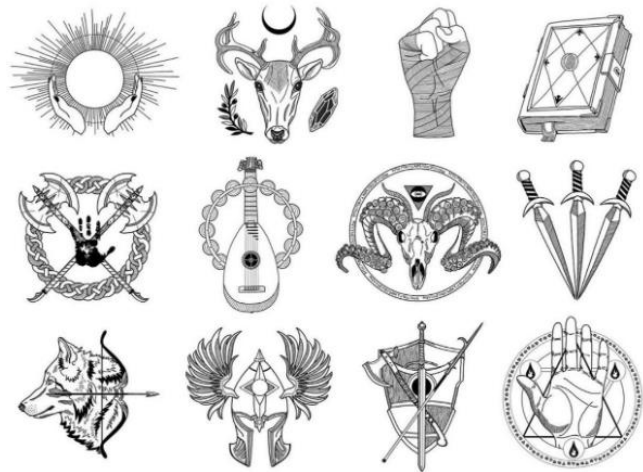
## Kaszt

Minden kaszt használható, ami az alábbi könyvekben megjelent:

- Első Törvénykönyv, Második Törvénykönyv,
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok,
- Papok Paplovagok 1. és 2.
- Arany Tenger avagy az Amundok Könyve
- Viadomo, a Törhetetlen Pajzs
- Dalok a Hat Városból

Egyéb megjelent kasztok, melyek használhatóak a karakteralkotás folyamán. (A játszható fajok minden esetben az adott kasztnál megadottak.)

- Varázslók Könyve ([link](#))
- Pszi mester ([link](#))
- Illuzionista ([link](#))
- Illuzionista, új iskola ([link](#))
- Orfenita mágus ([link](#))
- Acél Lótusz ([link](#))
- Navigátor ([link](#))
- Kai-Meada ([link](#))
- Ork Énekmondó ([link](#))
- Bárdok szervezetei (Rúna magazin IV/1)
- Kadal-pap (Rúna magazin I/5)
- Tooma-pap (Rúna magazin I/9)
- Ravator ([link](#))
- Shenar ([link](#))
- Ikerk szektája ([link](#))
- AknilaP ([link](#))



Néhány kaszt esetén speciális szabályokat vezetünk be. Kérünk mindenkit, hogy a karakterét ezek alapján dolgozza ki!

- Iker, illetve Váltott kasztú karakter nem hozható, ez alól csupán azok a karakterek képeznek kivételt, akik alapvetően váltott kasztúak, mint a Doldzsah-pap.
- Pap: lehetőség van nem kidolgozott vagy nem játszható istenség papját alakítani, úgy mint Weila vagy akár Ranagol egy angyala. Az ilyen módon megalkotott karakterek rendelkeznek a PPL1-ben felsorolt alap képzettséglistával, ezen felül lehet választani neki 1 Mf és 3 Af képzettséget. A karakter 2 választott szféra kis arkánuma felett bír hatalommal. (A szférák esetén a mesélő az utolsó szó.)
- Papok esetén, ha több opció van mindig a PPL 1-2 a mérvadó.
- Ork Énekmondó: Mp/TSZ értéke nem függ az Intelligenciától, 3 Mp/TSZ-el rendelkezik.
- Nomád Sámán: Mp/TSZ értéke nem függ az Akaraterőtől, 7 Mp/TSZ-el rendelkezik.
- Bárd: Mp/TSZ értéke nem függ az Intelligenciától, 5 Mp/TSZ-el rendelkezik. 40 varázslatot ismer.
- Syenas Bástyái: játék előtt dobjon k100+Szépséggel, játék közben dobhat a mesélő engedélyével a kapott százalékra, hogy ismer-e valakit maximum 1 napi járóföldnyire.
- Varázsló: Rúna magazin II/4 valamint Rúna magazin I/4. A dorani varázslóbot-dobás 50-nek számít, 30 Mp tárolására alkalmas.
- Doldzsah-pap: Pap szerint kell a szintet kiszámolnia, 1-3. TSZ Harcos/Tolvaj szerint, 4.-től pap, 4. szinten nem kap Kp-t.
- Tanítók: Paplovag szerint kell a szintet kiszámolnia, 1-3. TSZ Bárd szerint, 4.-től Paplovag, 4. szinten nem kap Kp-t.
- Harcművészek: 4 stílus közül választhatnak (Rúna magazin I/4), a stílusok nem tanulhatóak nem Harcművész főkasztú karakterek számára.
- Dhuni kap egy könnyű harci lovat 2 előnnyel
- Krad-pap/-paplovag: 3 szintenként 1 Af képzettség fele Kp-ba kerül (lefelé kerekítve) az utazás varázslatnak köszönhetően. Az Mf ára nem változik ettől.
- Első Törvénykönyvben található alap harcos kap minden szinten 15%-ot, amit szabadon eloszthat.



## Tulajdonságok

Minden karakter egyformán 150 pontot oszthat el a tulajdonságai között.

10 tulajdonságot használunk az Érzékeléssel együtt (Új tekercek 10. oldal).

A legmagasabb és a legalacsonyabb tulajdonság közötti különbség nem lehet nagyobb, mint 10 pont.

**A fajjal járó tulajdonságmódosítókat figyelmen kívül kell hagyni, csupán a faji maximum a mérvadó.**

A tulajdonságok kiválasztása esetén figyelembe kell venni a kaszt dobáskódja által szabott minimum és maximum értéket. Ettől csak az egyes fajok tulajdonságmaximuma esetén lehet eltérni, amit az alábbi táblázat mutat. Ahol két szám van, ott csak Különleges Felkészítés által lehet elérni a magasabb értéket, míg az alacsonyabbat a faj bármely tagja elérheti.

Tulajdonság	Erő	Állóképesség	Gyorsaság	Ügyesség	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés*
Elf	18	18	21(19)	21(19)	-	21(21)	-	-	-	22(20)
Félelf	-	-	21(19)	-	-	-	-	-	-	21(19)
Udvari ork	22(20)	21(19)	-	-	22	13	16	-	13	21(19)
Törpe	21(19)	21(19)	-	-	21	15	18	16	-	-
Amund	20(19)	20(19)	-	-	-	22(20)	-	-	17	-
Dzsenn	-	-	-	-	-	-	22(20)	-	-	-
Khál	22(21)	22(20)	22(20)	21(19)	23(21)	-	17	-	13	22(20)
Wier	-	-	-	-	-	21(19)	21(19)	-	-	-
Gnóm	17	18	18	22(20)	21(19)	15	17	17	16	22(20)
Goblin	16	18	22(20)	21(19)	17	13	17	17	16	21(19)
Vadork	22(21)	23(21)	-	-	22(20)	13	15	-	13	22(20)
Jégfélóriás	19(18)	21(19)	-	16	20(18)	16	-	-	16	-
Hegyi félóriás	21(19)	19	-	-	20(18)	16	17	-	15	-
Erdei félóriás	20(19)	21(19)	-	-	19	16	17	-	15	-
Tengeri félóriás	21(19)	-	-	-	21(19)	15	-	-	15	-
Mocsári félóriás	19	19	-	-	19	-	-	-	15	-

\*Szerencsevadász főkaszt tagjai valamint a fejdadászok, a boszorkánymesterek és a barbárok különleges felkészítéssel rendelkeznek Érzékelés tulajdonságukra.

## Tapasztalati szint

A rendezvény kiírásában szerepel majd ez a részlet. Mindig megtaláljátok a kiírásban, hogy mennyi TP-vel kezdenek és mennyit kapnak a továbbiakban a karakterek valamint, hogy melyik rendezvényért jár extra Tapasztalati Pont.

## Csillagjegyek

Mivel a csillagjegyek bevezetése igen nagy sikert aratott a játékosok körében és szerintünk is színesítik a karaktereket, ezért természetesen mindenki választhat egyet, amennyiben szeretne.

A csillagjegyeket ezen a [linken](#) érhetitek el.





## Különleges vonás

Minden karakter választhat egyet az alábbi listáról, természetesen ha valaki nem szeretne vagy nem illik a koncepciójába, kihagyhatja, nem kötelező választani:

**Edzett:** Rengeteg időt töltött azzal, hogy elméjét vagy testét fejlessze. A ráfordított időnek és energiának természetesen meg lett a haszna, hiszen akár kiemelkedően jó tulajdonságokra is szert tehet. 50 aranyért vásárolhat 1 tulajdonság pontot.

**Elűzés:** Pap főkasztú karakterek hite néha oly páratlan, hogy pusztán jelenlétükkel fenyegetést jelentenek az élőholtakra. Napi 1×Akaraterő számú körig, az Akaraterő tíz feletti részének fele nekrográfiai osztályba tartozó lényre van hatással (16-os akaraterő esetén ez azt jelenti, hogy 1 db 3-as vagy 3 db 1-es osztályba tartozó lényre). Af: 5 Kp, a lény(ek) harc félelem hatása alatt küzdenek, Mf: 15 Kp, ezen felül sebződik(nek) 1k3 ÉP-t körönként

**Erős hit:** nem csak a pap kasztú karakterek hite képes fizikai módon manifesztálódni. Az, akinek ilyen erős a hite, naponta egyszer kérheti égi patrónusa segítségét. Három varázslat szövegét ismeri a karakter és ezek egyikét alkalmazhatja mintha 1. szintű pap lenne: Áldás, Szent fény, Gyógyítás (1 ÉP, 2 FP). Az ehhez szükséges tudást és ismereteket viszont el kell sajátítani, ezért 5-el csökken a karakter alap KP-ja.

**Familiáris:** Olyan állati bajtárs, aki a karakter mellett harcol. A kinézete, faja teljes mértékben a játékos fantáziájától függ, habár vannak olyan lények, amiket nem néznek jó szemmel bizonyos vidékeken. Bárhog is dönt a játékos a lény az alábbi értékekkel rendelkezik: KÉ: 20 TÉ: 40 VÉ: 100, Sp: k6 T/k: 2, Ép: 12 Fp: 12/ szint. 10(2,2) HM/TSZ, sebesség: 80, méregellenállás: 4. Mászás, esés, ugrás, lopózás, rejtőzködés, egyensúly: 20%. Vért nem vásárolható a társra. Idomítás képzettség az adott fajra megfelel a Közös harcmodornak. Ezen felül a játékos választhat az alábbi listáról kettőt (2) a társának: +2 Sp / +2 SFÉ / 2 Af képzettség / 80% elosztható / +2 Ép és 12 FP / +15 HM / +10 ME / Mérgező: 4. szint azonnal, semmi/ 1k10 Fp / méregellenállás +2. Természetesen egy ilyen állat kiképzése és felkészítése rengeteg időt, energiát és erőforrást igényel így a játékos köteles 130 aranyat kifizetni ami ezt reprezentálja.

**Fegyvermester:** sokan fegyverek egész gamadájával képesek tomboló démonokként harcolni. Ha a karakter rendelkezik egy Fegyverhasználat Af képzettséggel, akkor minden, az adott fegyver családba tartozó fegyverrel képes bánni úgy, mintha Af-on lenne benne képzett. Amennyiben rendelkezik a Fegyverhasználat Mf képzettséggel, a szokásos bónusz helyett a fegyvercsalád minden tagjára az alábbiakat kapja: KÉ:+2, TÉ: +4, VÉ: +4, CÉ: +4.

**Harci stílus:** mindenki harci stílusa más, másképp látja a küzdelmet, más szemszögből fogja meg annak lényegét. Az a karakter, aki rendelkezik ezzel a Különleges vonással, a rendelkezésére álló Harcérték Módosítókat szabadon eloszthatja és választhat egy stílust az alábbi listából. Ennek a stílusnak viszont ára van, hiszen több gyakorlást igényel, ezért minden szinten eggyel kevesebb HM-et kap.

- **Védelmező:** Átadhat TSZ× 2 VÉ-t egy közeli társának 1 körig amíg egymás mellett állnak
- **Párbajhős:** +2 SP ha csak egyik kezében van fegyver és a másik üres
- **Nagy fegyvers:** Ha a támadó dobás 10 alatt van újra dobhatja
- **Pajzsos:** Pajzs +10 TÉ
- **Kétkezes harcos:** A magasabbik KÉ érvényes mind két fegyverre
- **Íjász:** Érzékelés 10 feletti része×5 méterrel megnő a lőtáv
- **Precíz:** Célzott támadás esetén Érzékelés 16 feletti része hozzájárul a sebzéshez
- **Vértés:** Nehéz vérték esetén (Pikkelyvért és az felett) +1 SFÉ

**Hírhedt/Híres:** korábbi tettek és fontosabb események nem múlnak el nyomtalanul. A bárdok vagy akár a köznép által terjedt és akár változott is a karakter híre. 50+ Szépség % esélye van, hogy felismerik. A játékos kérheti a dobást a mesélőtől, ha alá dob, jó szándékkal ismeri fel valaki, ha fölé akkor rosszindulattal viseltet iránta.

**Idős:** vannak, akiknek később buzdul fel a vére és hallják meg a kalandok hívását. Az Első Törvénykönyvben megadott levonások mellé az alábbi módosítókat kapja: III. +1 Akaraterő, +10 arany; IV. +1 Akaraterő és Asztrál, +20 arany; V. +2 Akaraterő és Asztrál, +50 Arany. Ezen felül bónusz Tapasztalati Ponttal is rendelkezik, mintha több kalandban vett volna részt. III. korcsoportban plusz 1 kalandnyi TP, IV. -ben 2 kalandra való és az V. korcsoportban 4 kalandért járó extra TP-vel rendelkezik. Az életvíz csupán 1 koregóriát javít a karakteren.





**Különc:** néha egy-egy különleges mester vagy éppen makacs diák eltér attól a tudásanyagtól, amit a kaszt szükségesnek tart. Egy Mf képzettséget kicserélhet egy másik Mf képzettségre, az új képzettséget 5 Kp-val drágábbnak kell számolni, ha az új képzettség drágább, a különbözetet ki kell fizetni, ha olcsóbb, a fennmaradó KP-k elvesznek.

**Különleges kasztok:** Bizonyos tudás elsajátításához igazán elszánt lélekre van szükség. Aki egy ilyen tudásanyagra áhítozik az 5 ponttal kevesebbet oszthat el a tulajdonságai között valamint az KP alapja mindössze 1. Következő opciók érhetőek el az alábbi módon:

- Varázslók könyve ([link](#))
- Szerafizmus ([link](#))
- Zubtum szerafista ([link](#))
- Pszi mesteri iskolák ([link](#)) – (D20 / Khinn / Kino-Baruko)
- Éjmágia (Rúna IV. évfolyam 4. szám)
- Füst nővérei (Rúna VII. évfolyam 1. szám)
- Spiretor ([link](#))
- Tetoválómester (Rúna I. évfolyam 5. szám és Rúna IV. évfolyam 4. szám)

**Legjobb mesterek:** a karakter a legjobb mestereket tudta megfizetni – vagy mert a családja tehető volt, vagy mert később adta tanulásra a fejét, a sok beleölt aranytakaró viszont meg lett a haszna, hiszen olyan tudást is képes volt elsajátítani, amit más hozzá hasonlóak nem. 5 aranyért a karakter vásárolhat 1 Kp-t.

**Magas/Alacsony:** annak is megvan az előnye és a hátránya, hogy ha valaki az átlaghoz képest szignifikánsan alacsonyabb vagy magasabb termetű. A karakter a rá vonatkozó képzettségcsomagra megkapja a teljes Ügyesség értékét, a másik csomag esetén viszont nem számít bele az Ügyesség 10 feletti része.

- Magas: Mászás, Esés, Ugrás
- Alacsony: Lopózás, Rejtőzés, Zsebmetszés

**Mágiaellenállás:** a mágia mai napig sokak számára egy különleges és érthetetlen művészet, a karakternek nincs szüksége arra, hogy értse a mibenlétét, de valamilyen módon sokkal ellenállóbb az ilyen hatásokkal szemben mint az átlag. A karakter nem kapja meg az Akaraterő és Asztrál 10 feletti részét a TME-hoz, mikor asztrális vagy mentális hatás éri a karaktert, a k10-en dobott érték a varázslat E-je helyett a Mágiaellenálláshoz adódik hozzá.

**Méregellenállás:** hogy a karakter ellenállása természetes vagy hosszú évek kemény munkájával szoktatta magát hozzá a mérgekhez a végeredmény szempontjából nem számít. A karakter kap +4 módosítót egy méreg típus vagy méreg erősebb hatása ellen (például: görcs), a folyamat viszont megviseli a szervezetet, ezért 2-vel csökken a maximum egészsége.

**Nyelvérzék:** bizony van, akinek sokkal könnyebben megy a nyelvek elsajátítása, néha úgy tűnik, hogy csak úgy ragad rájuk az új tudás. Minden szinten a karakter köteles 2 KP-t Nyelv vagy Ősi nyelv szakértelemre költenie, és minden ilyen módon elköltött KP-ért kap +1 KP-t, amit csak Nyelv vagy Ősi nyelv képzettségre használhat fel.

**Orkvári varázstárgyak:** Olcsóbban vesz a karakter varázstárgyakat. Két szintenként egyet vehet ilyen módon. Vásárláskor eldöntheted, hogy hány százalékkal olcsóbb a tárgy. A „lealkudott ár” százalék esély van arra, hogy minden használatkor Torzmágikus hatást okoz a tárgy. Hogy milyen hatás azt a mesélőre bízunk természetesen viszont ne feledd a rúnakarddal akár minden körbe dobnod kell ha harcolsz vele. Az alapárát így is ki kell fizetni. Értékbecslés Mf 5%-al javít az áron. "Pénzt vissza nem adunk soha"

**Polihisztor:** sok képzettségben vált járatossá, sok mindent tanult, a megosztott figyelem sokaknak nem válik a hasznára, de te tudod, hogy miképp hasznosítsd ezt. Egy képzettségcsoportba (Pl.: Tudományos) tartozó képzettségek esetén az Mf 5 Kp-val drágább, Af képzettségek fele költség (felfelé kerekítve).

**Senkifia:** a karakter nem a saját fájának megszokott közegében nőtt fel vagy nem olyan környezetben, ahol kialakulhattak a klasszikus jellemzői, ezért nem rendelkezik azok különleges képességeivel (ez alól csak az olyan vele született képességek jelentenek kivételt mint az infralátás, szaglás, hallás), viszont felvehet olyan kasztot, amit a táblázatban S-el jelöltünk valamint az emberi rassz egyedi módosítóit is megkapja ahol felnőtt. A faji megkötések továbbra is érvényesek, ilyen a maximum tulajdonság és például az, hogy az amundok nem tanulhatnak pszit.

**Szerencse fia:** azt mondják, a karaktert pártolják az égiek, mások szerint csak mindig cinkelt kockákkal játszik. Bárhogyan is legyen megtanulta, hogy nyugodtan számíton és támaszkodjon a szerencséjére, hiszen amikor nincs szerencséje, akkor is hatalmas mázlija van. Minden tulajdonságának faji maximuma 2 ponttal alacsonyabb. A karakter rendelkezik 70 százalékkal, amit részben vagy egészben felhasználhat bármilyen százalékos képzettségpróba-hoz. Amennyit felhasznált, hogy javítsa a dobás esélyét, annyival csökken ez az érték. 10%-ért cserébe a tulajdonság próba esetén is módosíthatja a dobást 1-el. A dobás elvégzése után is megteheti a módosítást!



## Korábbi kalandok

Minden karakternek választania kell **kettő (2) kalandot**, amiben részt vett korábban és nagyobb jutalommal vagy különleges tárgyakkal tért vissza. Az itt kapott összeget pedig szabadon arra használja fel, amire csak akarja. Mindkét kiválasztott kalandból rendelkezik **1-1 kisebb** varázstárggyal **ezen felül** dönthet úgy, hogy választ **1 kiemelt varázstárgyat VAGY még 1-1 kisebbet**. Ezen felül mindkét küldetésért megkapja az arany-mennyiséget.

Néhány karakter dönthet úgy, hogy a kiemelt varázstárgy helyett egy egyéni dolgot választ. Adron-pap: Rubin szem, Kadal-pap: drágakő, Elf: Elf íj, Uwel-paplovag: 1 teljesített bosszú.

### Bíbor Nap: 130 arany

<b>Kiemelt:</b> Jet vagy Akvamarin	Ősföld vagy Ősvíz létrehozása meghatározott formában, 5E-vel (okozás 20E), 6 körig tart. 1 óra feltöltődési idő
Kicsinyítés itala	1k6×10 percig magassága tizedére csökken, felszerelésre nem hat.
3 db Csillagkönyv főzet	Opciók: 1k6 percig +1 fizikai tulajdonság / 1k6 percig vízlégzés / 1× 1E tűzcsóva, 2k6 FP / 1k6 percig 1E elemi erő aura
Feneketlen korszó	Naponta maximum 10 liter bármilyen folyadék kiönthető belőle
Gyógyital	Halállal fenyegető betegséget meggyógyít
Hatalom amulett	28 Mp tárolására képes maximum

### Dúlás kincse: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> A kard	93 Mp Másfélkezes kard
Harci nyereg	Ha nincs képzettség Af-nak számít, az Af pedig Mf-nak
Telekinézis botja	100 kg mozgatása 30 körig. 50 töltet
Jáde, okozás 15E	Ének/Zene/Tánc 3 KP-val olcsóbbak
Igazság amulett	Koncentrációval tudja ha valaki hazudik
Öröklámpás	7E erősségű fényt sugároz ki magából. <a href="#">link</a>

### Észak és Dél: 110 arany

<b>Kiemelt:</b> Sárkánybot	Max. 15E-s tűz csóva. 15 töltet. E×10 perc visszatöltődés.
Fénybot	13E Elemi Fény Kupola, 1 óráig tart. 50 töltet
Jós csontok (Lélekösvény Vándorútján 22.o.)	Naponta 1× feltehető egy eldöntendő kérdést, 2 ÉP feláldozásával
Mélytarisznya	3× annyit bír el mint a hagyományos eszköz
Conteimon 1 liter (PPL 77.o.)	Ellana templomok titkos ajzószere
Rontástól védő amulett	Rontások ellen +1 Egészség

### Igéretetek tanúi: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> Beszélők Palástja	123 Mp Védőköpeny
Kígyóbot	10 percre kígyóvá változik. 20 alkalom. Kígyók barátságosak
Lopakodó lábbeli	+50% Lopakodás
Karnelian, detekció 15E	Ellenséges szándékot érzékeli.
Szerelmi bájjal	1k6 napra 50E szerelem mozaik az első ellenkező nemű iránt
Hatalom amulett	28 Mp tárolására alkalmas

### Koszt és Kvátrély: 130 arany

<b>Kiemelt:</b> Repülő szőnyeg	200 kg-ot bír el, varázsszavakkal irányítható
Lapis Lazuli, detekció 15E	Érzékeli ha pszi diszciplinát alkalmaznak rajta
Hideg zeke	Ugyanúgy működik mint a Meleg zeke csak 20 fok költött „kapcsol be”
Tudatvédő amulett	+5 Mentális Mágiaellenállás
Gránát, védelem 3E	1k6 percig 3E védelem tűztől, 1 óra feltöltődési idő
Feneketlen korszó	Naponta maximum 10l bármilyen folyadék kiönthető belőle



### Monsturo: 110 arany

<b>Kiemelt:</b> Levegő elementál harcoss idéző tárgy	1 kör mire megjelenik, 1 óráig marad. KÉ: 75, TÉ: 105, VÉ: 130, Sp: 1k10, ÉP: 16, Sebesség: 120 (L)
Rémület botja	20E félelem mozaik, 20 töltet, 10 percnként használható
Mérgektől óvó amulett	+1 Egészség mérgekkel szemben
4 adag Orwella csókja méreg	6. szintű méreg, gyors hatású, émelygés / 2k10 Fp
Hatalom amulett	28 Mp tárolására alkalmas
Harci nyereg	Ha nincs képzettség Af-nak számít, az Af pedig Mf-nak

### Művészet áldozatai: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> Szerencse amulett	1-el módosíthatja a dobásainak eredményét
Barátság botja	40 E Barátság mozaik, 15 töltet, naponta használható
Alexandrit, okozás 15E	Akaratátvitel 1 parancs erejéig démon ellen 15E, naponta használható
2 db Istenek itala +2	1k6×10 percre Akaraterő valamint Asztrál +2
Akaratátvitel itala	25E akaratátvitel mozaik egy lény ellen, 1k6×10 percig
Della vére 10 adag (1 liter)	Aki megissza megszűnnek számára az ábrázolás korlátai

### Oroszlánok ítélete: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> A törhetetlen pajzs	153 Mp Kispajzs, +4 sebzés
Sebezhetetlenség itala	1k6×10 percre 10E ellenállás Asztrál
Szerpentin, védelem 5E	+5 Mentális Mágiaellenállás
Bátorság itala	1k6×10 percre KÉ:+3, TÉ:+10, Sp: +1
Mélytarisznya	3× annyit bír el mint a hagyományos eszköz
Méregészlelés amulett (Runa II/4)	Mérgek észlelésére alkalmas

### Öbölmélyben: 110 arany

<b>Kiemelt:</b> Életvíz	Megfiatalodik 1 korszakot
Sellőgyűrű (Öbölmélyben 46.o.)	Lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt
Árnyfüggő (Öbölmélyben 46.o.)	Megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban
Kirurguskő (Öbölmélyben 46.o.)	Betegségek fertőzésekkel szemben +2 Egészség
Smaradfü (Öbölmélyben 46.o.)	Naponta 2×, 15 percre kétszeres hallás
2 db istenek itala +2	1k6×10 percre Állóképesség +2

### Ököljog: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> Lélekpecsét, 2. rang	Crantai kóborló lelkét őrző pecsét: EGO: 40+korszak×3 +4 KÉ, +10 TÉ/VÉ, +2 Ép/Ψp <a href="#">link</a>
Mászókesztyű	+50% mászás képzettségre
Krizoberil, védelem 15E	Túlvilági teremtmények TÉ-je és varázslatainak E-je 15-el csökken
Korall, védelem 15E	Lebeg a vízen a karakter és 15 kg felszerelése
2 db Istenek itala +2	1k6×10 percre Egészség valamint Állóképesség +2
Holtak gyűrűje (Runa V/3)	Viselő képes beszélni a holtak nyelvén.

### Öt arc háza: 100 arany

<b>Kiemelt:</b> Rawarra mester utolsó bannarája	6. szintű idegrendszerre ható azonnali hatású és gyors lefolyású méreg. Gyenge hatása : gyengeség. Erős hatása görcs. emellett beszivárgó, száguldó, hazatérő és türelmes. (Runa, I./8)
Dzsenn szablya	KÉ: 9, TÉ: 20, VÉ: 17 Sp: 1k6+3, Tám/kör: 1
Szolgák amulettje (ATAK 111.o.)	Viselője láthatatlan lesz a fal és szobordémonok számára
Füstkvarc, detekció eszencia 15E	Viselője érzékeli a térmágiát
Árnyköpeny (Küldöttek 14. o)	40% rejtőzés, éjszaka 80%
Szerelmi bájjal	1k6 napra 50E szerelem mozaik az első ellenkező nemű iránt





### Tépett Zászlók: 130 arany

<b>Kiemelt:</b> Yastahiq vértje (Summarium 246. o.)	Gereznavért, 4-es erejű hatalomszavak ellen véd, 5 SFÉ, 1 MGT, EGO: 64.
Korall, okozás eszencia, 15E	15 percig képes a víz alatt tartózkodni
Hatalom bélyeg (Runa I/5)	35 Mp tárolására alkalmas
2 Varázstekercs	Úzás – betegség (válságos) VAGY A kos hite (21 kör, 18E)
Fürge ujjak kesztyűje	40% Zsebmetszés és Zárnyítás
Papagáj amulett Runa V/3)	10 szóig megjegyzi ami elhangzott

### Tűzön át az égbe fel: 130 arany

<b>Kiemelt:</b> Hősök Zászlaja	Hátrafelé 20E Bátorság, előre felé 20E Félelem mozaik
Füstkvarc, okozás 10E	Célzófegyverbe foglalva megnöveli a lőtávot és a CÉ-t 10-el.
Vándorbot	Sosem téved el.
Repülés itala	1k6×10 percig 120 kg-ig képes reptetni valakit vagy valamit
Halottűző bot III. (Runa V/3)	III. osztályú élőholtakat nem engedi 3 lábánál közelebb
Sahred töre (Runa III/1)	A törbe egy kísértetet zártak

### Ünnepre Készülve: 130 arany

<b>Kiemelt:</b> Jáspis, okozás 6E	Előre meghatározott méreg hatását fejt ki azon akit megérintenek, Gyors hatású. Naponta lehet használni
Nyelvek sisakja	Minden nyelvet megért.
Antiss tör (PPL2 132. o.)	A tört jelen van az antisson is, 1k6 sebzés.
Gyógyital	8 ÉP
Kígyóbot	10 percre kígyóvá változik. 20 alkalom. Kígyók barátságosak
Lopakodó lábbeli	+50% Lopakodás

### Volt egyszer egy Enysmon: 110 arany

<b>Kiemelt:</b> Muskéta (ÚT 333. oldal)	KÉ: 5 CÉ: 7, TÁV: 8/20, SP: 2k6+1, Tám/kör: 1/5, Lőpor: 5 Közeli távon belül mindig ÉP sebzés, SFÉ nem érvényesül
Türkiz, detekció 15E	Asztrális kapcsolat a lóval.
Sámán gyógyító amulett	Eltárolt 10 ÉP-t és 40 FP-t
Kígyókarperec 3. típus (Runa V/3)	Fojtókígyó (Isd. Familiáris különleges vonás alap statisztikái)
Peridot eszencia, okozás 15E	15E Asztrális mozaik 1k6 percig arra aki megissza
2 Rónaszikra főzet	1k6×10 percre Gyorsaság +2





## Felszerelés

Minden kardművész kezdéskor rendelkezik egy Slan-karddal és egy Slan-tőrrel **VAGY** egy Slan-karddal és egy kardművész vérttel.

Rackla lovas karakter rendelkezik a különleges Mithril csatabárdal és egy vörös-lunir vérttel (Ezek az eszközök nem rúnázhatóak).

Minden karakter, aki rendelkezik az alábbi képzettségek valamelyikével részesül néhány plusz felszerelési tárggyal vagy némi anyagi tőkével, amit a megadott eszközre költhet.

Képzettség	Felszerelés
Pajzshasználat Mf	További 20 arany pajzsra
Fegyverhasználat Mf	További 20 arany fegyverre
Nehézvért viselet Mf	További 100 arany vértetetre
Fegyverismeret	Af – További 10 arany fegyverre Mf – További 30 arany fegyverre
Méregkeverés/semlegesítés	Af – Szint×3 adag elkészíthető méreg Mf – Szint×5 adag elkészíthető méreg
Herbalizmus	Af – Szint×3 adag elkészíthető szer Mf – Szint×5 adag elkészíthető szer
Értékbecslés	Af – További 10 arany Mf – További 30 arany
Sebgyógyítás Af	Alapellátáshoz szükséges felszerelés
Kocsihajtás/Hajózás Mf	10 arany valamilyen szekérre vagy hajóra
Szakma Mf	A szakma ellátásához szükséges felszerelés
Fegyver/Páncél Kovács Mf	További 20 arany fegyverre vagy páncélra
Hamiskártya Mf	Cinkelt kocka vagy kártyalapok
Éneklés/Zenélés	Af – Olcsó, egyszerűbb, célnak megfelelő hangszer Mf – Jó minőségű, egyedi hangszer
Művészetek Mf	A művészet gyakorlásához szükséges eszközök
Térképészet Mf	Térképgyűjtemény Ynev fontosabb tájairól
Tudományos képzettségek Mf	Könyv vagy gyűjtemény az adott témával kapcsolatban, saját jegyzetekkel.
Írás/Olvadás Mf	Kalligráfus eszközök, +1 Kp/TSZ. Azonos fegyvercsalád ellen +5 TÉ.
Alkímia Mf	Utazó, egyszerű alkimista felszerelés
Álcázás/Álruha	Af – Alapvető álcázó felszerelés Mf – Profi álcázó felszerelés

## Varázstárgy

Varázsitalok, Profánmágikus varázstárgyak és Tekercs Mp x1 arany, Minden más Mp x2 arany. Aki tud készíteni varázstárgyat az **minden páros szinten készíthet 1-et** az alap ár kifizetésével.





## Különleges felszerelések

Lehetőség van különlegesen elkészített felszerelésekre szert tenni, ezek lehetnek családi örökségek, illetve csodás jutalmak egy elvégzett feladatért vagy munkáért. Amennyiben a fegyver alapára nem haladja meg az 1 aranyat, akkor 1 arannyal kell számolni! Nem vegyíthetők és vonhatóak össze a különböző mestermunkák és speciális technikák! Vérték esetén csak az Acél és a Bronz vértéket lehet különleges technikával elkészíteni.



**Abbit** – a különleges fém különleges tudást is kíván, hogy fegyvert tudjon a mesterember készíteni belőle, így az árát is megkéri. Ár: x25. Hatás: KÉ: +1, TÉ, VÉ: +2, fél-mágikus. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Adamantit acél** – Kiválasztott varázslat típusra fényleni kezd az eszköz amennyiben 20m-es körzetben egy ilyen varázslatot leplezetlenül létrehozna. Ár: x10 arany ha fegyver, +15 arany ha vért. Csak tarinban bányásszák és készítenek ilyen eszközt. Pajzs is készíthető belőle.

**Aleggheri penge** – hosszú és karcsú fegyverek, melyek a legendás vívóstílus művelőinek és tisztelőinek kezébe készülnek. A defenzív stílusú fegyverforgatók kedvelt választása. Ár: x15. Hatás: +4 VÉ.

**Dwoon fegyver** – a Dwyll Unió kovácsai istenük szent jelképének, egy napkőnek a szilánkját helyeznek el a fegyverben, így az folyamatosan derengő fényt áraszt maga körül 2 méterre, ám mágikus sötétséggel szemben tehetetlen a napkő. Ár: x30. Hatás: vak sötétben is csak a félhomály módosítói sújtják azt, aki a fénykörben tartózkodik. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Ereni kék acél** – Eren kovácsai által készített különleges technikával edzett acél. Rideg külső rétege kék színben játszik és kiválóan ellenáll a sérüléseknek és az idő vasfogának. Ár: x20. Hatás: TÉ: +5, VÉ: -1, Sp: +1. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Feenhar fegyverek** – ezeket a mágikus pengéket a titokzatos madárlények, a Feenharok készítik maguknak. Hozzájutni embert próbáló, azonban mágikus természetének hála minden egyes aranyat megérnek. Ár: +200 arany. Hatás: KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +15, Sp: +2, mágikus tulajdonságú.

**Gilron fegyver** – Gilron egy papkovácsa által készített egyszerre csodás és rettenetes eszközök. Átjárja őket az isten esszenciája. Aki látja tisztában lesz vele, hogy Gilron kohóiban készült, az ellenséges NJK-k bátorsága pedig k10-el csökken. Ár: x10. Áldott a fegyver. Távolsági fegyver esetén 10 db nyílvesző. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Kahrei markolat** – ügyes mechanikai szerkezet van a markolatba rejtve ami egy apró mozdulattal akár aktiválható is. Ár: 10x. Hatás: különleges fegyverhasználat képzettséghez szükséges eszköz vagy akár méreg tárolására alkalmas rekesz a markolatban.

**Kobold fegyverek** – a koboldok megvetik a munkát, ám a kovácsolást a legmagasabb művészetnek tekintik. E fegyverekről elmondható, hogy esztétikai értékük mellett minőségük is kiváló. Ár: x20. Hatás: KÉ: +1, TÉ: +3, Sp: +1. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Magónium** – Godoniak által használt fém ami érzékeny a mágikus energiákra. Sikeres találat esetén 1  $\Psi$ -ot von el az áldozattól, ha nem rendelkezik  $\Psi$ -al akkor 1 Fp-t. Mágikus tulajdonságú. Színe változik a környéken lévő mágia sűrűségétől, Híg mana esetén majdnem áttetsző míg sűrű mana esetén mély fekete. Ár: x40. Pajzs is készíthető belőle.

**Mestermunka** – neves mesterek keze alól kikerült fegyverek, melyek kiváló alapanyagból és hozzáértéssel készültek. A minőséget természetesen meg kell fizetni. Ár: x10. Hatás: +1 minden harcértékre. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Mithrill** – a mitikus fém megmunkálásának titkát csak a törpe mesterek és néhány kiválasztott ismeri. Így Ynevszerte elvélve találkozni olyannal, aki mithrill fegyvert birtokol. Ár: x100. Hatás: KÉ: +3, TÉ, VÉ: +7, SP: +1, mágikus. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Nerton penge** – haonwelli gladiátorok kezébe készült fegyver. Az alkotók célja a komoly sérülések elkerülése és látványos cselek kivitelezésének elősegítése. 1 kezes vágó/szűrő, Ár: x20. Hatás: KÉ: +2, VÉ: +5, SP: -1

**Ogár fegyver** – Az Ogároknak készült fegyverek nagyon ér órmótlanok egy picit. A díszítésük is hagy némi kívánni valót maga után, de a célnak tökéletesen megfelelnek amire készülnek. 1-el kevesebb SFÉ érvényesül ellene. Ár: x10.

**Predoci acél** – különös mintázatú, matt felületű acélból készült fegyverek. Ereje a százsori hajtogatásból ered. Ár: x20. Hatás: KÉ: +1, TÉ, VÉ: +3, x1,5 STP. Pajzs is készíthető ilyen módon.

**Sacron acél fegyver** – A 99-es dobást is úgy kell tekinteni mintha 00-t dobott volna. A fegyver STP-je kétszerese, viszont a forgató Asztrális Mágiaellenállás 2 ponttal csökken. Ár: x25. Pajzs is készíthető ilyen módon.



- Szentelt fegyver** – Szertartás mágiával felruházott fegyver vagy vért, 2 szinteként 1% esély, hogy a karakter védő istene felfigyel rá hasonló módon mint a Hit Hatalma varázslatnál van leírva, mágikus tulajdonságú. Ár: +50 arany.
- Tarini Ragon** – kétélű csatabárd, melyet a legderekabb harcosok forgathatnak. Tooma, a törpe istenség tradicionális fegyvere. 1k, 2k Csatabárd. Ár: x30. Hatás: TÉ, VÉ: +3, SP: +1, x1,5 STP.
- Élezett peremű/Tüskés pajzsok** – bizonyos népek, mint a dzsadok vagy a gorvikiak éppannyira tekintik fegyvernek a pajzsot, mint védőfelszerelésnek. Gyilkos élekkel és halálos tüskékkel ellátott pajzsai igen veszélyesek. Ár: x10. Hatás: KÉ: +2, TÉ: +8, VÉ: -5, SP: +2.
- Törpe pajzsok** – hosszú pajzsok, amik alul szélesednek. Ár: x10. Hatás: az ellenfél nem kapja meg a harc magasabbról módosítókat, illetve a forgató nem kap levonást a láncos buzogány és más hasonló fegyverek ellen.
- Dragfa íj** – fekete, acél keménységű fából készül, melyet a varázshasználók előszeretettel használnak. Ár: +20 arany. Hatás: +1 Sp
- Edorli számszeríj** – Edorli íjkészítői a nyílpuskakészítés mesterei. Fegyvereik teste kecses és díszes, és a legendák szerint húrjai pegazusínból készülnek. Könnyű és Nehéz számszeríjakat készítenek ilyen módon. Ár: +20 arany. Hatás: +1 Sp, +10 táv.
- Hiedafa íj** – alapanyagát alapvetően hajóképzésre használják, mivel erős és rugalmas. Titkát kevesen ismerik. Minősége mellett az ára is kiemelkedő. Ár: +20 arany. Hatás: +20 táv.
- Nomád nyilvesszők** – kifejezetten hadviselésre készült aljas nyilak. Fejük enyhén horgas és lazán rögzített, így a hegy a sebben marad, mára már egész Yenven elterjedt a használatuk. Ár: 1 ezüst. Hatás: körönként 1 Fp-t okoz, amíg a sebben van, eltávolításkor további k6 sérülést okoz, ha az eltávolító nem rendelkezik Mf Sebgyógyítással. Ár: 1 ezüst.
- Shadoni páncéltörő nyilvessző** – vékony hegyes, nyílhegyek. A shadoni páncéltörő nyilainak kialakítását utánozza, innen az elnevezés. Ynev szerte elterjedt az alkalmazása. Ár: 1 ezüst. Hatás: -1 Sp, célpont páncélja fele SFÉ (lefelé kerekítve).
- Vadász nyilvesszők** – a széles, apró pengékkel ellátott hegyű nyilak komoly pusztítást képesek végezni. Ár: 1 ezüst. Hatás: +k6/2 Sp (íjász szabály csak 6-os esetén), páncélok SFÉ-je duplán érvényesül ellene.
- Büdösgyík bőrből készült vért** – keményített bőr, kivert bőr. Ahogy eredeti gazdáját is, az új viselőjét is segíti színe és mintázata a rejtőzésben. Ár: +30 arany. Hatás: +20% Rejtőzködés képzettségre.
- Dwoon Mestermunka** – vaskos és súlyos vérték Ranil csontjával bevonva, ami erős védelmet biztosít. Teljesvért, Félvért, mellvért, lemezzvért. Ár: +30 arany. Hatás: +1 SFÉ, +1 MGT
- Gorviki posztó** – nagy hagyománya van a volt Gorvik területén az Abra selyemből készült posztóvérték készítésének. Ár: 15 arany. Hatás: SFÉ: 2, MGT: 0
- Haonwelli mestermunka** – elfektől eltanult technikával készített könnyű vérték. Maximum pikkelyvért. Ár: +25 arany. Hatás: -1 MGT.
- Ordani vért** – vörös fémből készült vért. Ár: +50 arany. Hatás: 1E-vel csökkenti a tűz- és hőhatások sebzését a viselőn.
- Pyarroni/ Dorani vért** – varázshasználók közbenjárásával készült vérték, melyek megacélozzák az elme védelmét. Ár: +50 arany. Hatás: +3 ME, mágikus tulajdonságú.
- Rochalea bőrvért** – MGT: 0, SFÉ: 1, minden körben nő 1-el az SFÉ-je attól függően, hogy milyen fegyvert használnak (szűrő, vágó, zúzó), egészen 3-ig, minden más sebzés típus ellen továbbra is 1 az SFÉ-je. Ha nem éri sebzés 1 percig ugyanilyen sebességgel visszaalakul. Ha mással üt meg az eredeti csökkenni kezd és az új növekszik. Ár: 80 arany.
- Syburri Mestermunka** – a shadoni zsoldosok magukkal hozták a kiváló acél titkát az anyaországból és gyalogosaik szinte második bőrként viselik azt. Teljesvért, Félvért, mellvért, lemezzvért. Ár: +45 arany. Hatás: +1 SFÉ.
- Tiadlani mestermunka** – ellenállóbb és rugalmasabb az anyag a külső roncsolásokkal szemben. Ár: +35 arany. Hatás: túlütés esetén 50% eséllyel csökken az SFÉ.
- Toroni könnyű sodrony** – Toronban ezredéve tökéletesítik az orvgyilkosság művészetét. Elkészítették hozzá a tökéletes vértet is, hogy fejedászaik élve térhessenek vissza egy félresikerült küldetésről. Ár: 30 arany. Hatás: SFÉ: 3, MGT: 0



Készült: 2023.

