

KÖZÖS KARAKTERALKOTÁS

Bevezetés

Üdvözlünk titeket a Pyarron szerinti 3724-es év karakteralkotásában. Az utóbbi évek során jó pár ehhez hasonló lapozgathattatok már, számos ember tollából. Ezeknek - amellet, hogy alapot adjon játéknak és történeteinknek - fontos célja volt, hogy kipróbáljuk gondolatainkat, ötleteinket és hogy nektek is minél nagyobb szabadságot adjunk, hogy minél egyedibb karaktereket alkothassatok közös fantáziavilágunkban, Ynev földjén. A Krónikák.hu szervezőcsapatával úgy határoztunk, hogy az idei évre osszeszedjük eddigi tapasztalatunkat és véleményeket a korábbi karakteralkotásokból, hogy alkossunk egy közös, minden rendezvényen átívelő és egész évben változatlanul használatos karakteralkotást. Ahogy tovább olvastok, a karakteralkotás választak elé fog állítani titeket. Számos ismerős és nem egy új mechanikát találhattok majd.



Használható könyvek és kiegészítők listája

- Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek (KKUK)
- Első Törvénykönyv (ETK)
- Második Törvénykönyv (MTK)
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok kézikönyve (HGB)
- Papok paplovagok kézikönyve I. és II. (PPL I.-II.)
- Rúna magazinok vonatkozó részei (a karakteralkotásban lehvivatkozva)
- [Lovagok könyve](#) (kivéve Quirrtá Khinn)
- [Keleti Legendák](#)
- [Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve \(ATAK\)](#)
- [Viadomo, a Törhetetlen Pajzs](#)
- [Csillagjegyek](#)
- [Varázlók könyve](#)
- [Dalok Hat Városból](#)

[Bevezető](#)
[Tárgyaloktás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

[Klasszikus alkotás](#)
[Felszerelések](#)

[Összetett alkotás](#)
[Varázstárgyak](#)

[Előnyök](#)
[Drágakövek](#)



Megváltozott Szabályok

Mielőtt megválasztanád az utad, megismertetünk néhány fontos felülbírált vagy éppen csak egyértelműsített szabályt, melyek mind karakteralkotásainkban, mind rendezvényeinken használatosak:

- 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.
- Ügyesség 10 feletti része minden %-os képzettséghez hozzáadódik, kivétel a nomád sámán jóslásához.
- Minden Pszihez kell a 12-es Intelligencia, Akaraterő és Asztrál képesség.
- Iker, illetve Váltott kasztú karakter nem hozható, ez alól csupán azok a karakterek képeznek kivételt, akik alapvetően váltott kasztúak, mint a Doldzsah-pap.
- Doldzsah-pap: Pap kaszt szerint kell a szintjét meghatározni, emellett megkapja a harcos vagy tolvaj képzettségeit 3. szintig.
- Tanítók: Paplovag kaszt szerint kell a szintjét meghatározni, emellett megkapja a bárd képzettségeit 3. szintig.
- A Rúna III/1.-ben leírt pszi diszciplínák egyenként tanulhatóak Af-on 2 Kp-ért, Mf-on 4 Kp-ért.
- A páncélatok, hogy tükrözzék valódi védelmi képességeiket, más SFÉ-vel számolandóak. Elvégre nem véletlen vállal terhet, meleget, kényelmetlenséget a harcos, aki hordja! A páncélok a legtöbb kézfegyver ellen hathatós védelmet nyújtanak, könnyebb őket kikerülni célzott támadással, mint átütni.
 - Posztó vért nem változik.
 - Kivert bőr SFÉ-je 2.
 - Rugalmasabb vérték, azaz keményített bőr, gyűrűs vért, brigantin, láncing, sodronying, pikkelyvért SFÉ-je 1-gyel nagyobb, mint az ETK-ban.
 - Lemezvértetek, mint rákozott páncél, lemezes vért, lemezvértet SFÉ-je 2-vel nagyobb.
 - Merev vérték, azaz mellvért, félvértet, teljes vértet SFÉ-je 8, mindegyiknek, azon a területen, ahol véd. A teljes vértet is rendelkezik fedetlen részekkel, de legfeljebb tenyérnyi területen, amit sokszor láncinggal fednek plusz súly ellenében.
 - Bőr sisak és keményített bőr alkar- és lábszárvédő SFÉ-je 3.
 - Fém sisak és fém alkar- és lábszárvédő SFÉ-je 5.
 - Vérték SFÉ-je túlütés esetén csak akkor csökken, ha rugalmas vértéknél legalább az SFÉ értékét, merev vérték esetén dupláját eléri a sebzés.
- Amennyiben a karakter fajból és a kasztból is kap CÉ alapot, úgy csak az egyik, a magasabb érvényesül.
- A három kétkesz fegyver dobáskódját 3k6-ról 2k6+6-ra változtatjuk. A továbbiakban sebzéseik a következő módon alakulnak:
 - Kétkesz csatabárd – 2K6+6
 - Kétkesz buzogány – 2K6+6
 - Pallos – 2K6+8

Útválasztás

Klasszikus, ETK alapú karakteralkotás



Azoknak ajánljuk, akik nem akarnak egy új, összetettebb karakteralkotást megtanulni, csak játszani szeretnének!

Közös, összetett karakteralkotás



Ha valaki szeretne minden lehetőséget megragadni, hogy egyedivé varázsolhassa karakterét és ezért hajlandó megdolgozni, annak nyitva áll a lehetőség.

Klasszikus karakteralkotás

Üdvözöllek kalandozó! Ha gyorsan és egyszerűen akarsz túljutni a karakteralkotáson, akkor jó helyen jársz. Nincs más dolgod, mint elővenni a szabálykönyveket és kiegészítőket, amikre szükséged lesz és szerepel a használható könyvek és kiadványok listáján. Ezt követően kiválasztod a fajod és kasztod a [faj-kaszt táblázat](#) alapján, kikeresed a karaktered Tapasztalati Szintjét (TSz) a rendezvényhez meghatározott Tapasztalati Pontok alapján, **elosztasz 131 pontot a kilenc képesség között** (az Új Tekercsek 10. oldalán található **Érzékeléssel** együtt), majd **szabadon megválasztod a karaktered Szépségét**, mind-egyiknél figyelembe véve a faji maximumot! Ez után **add hozzá a faji módosítókat!** Fellépteted a karaktered a megfelelő szintre az alap szabálykönyv szerint (közben minden szintlépéses dobás maximumnak számít), utána pedig bevásárolsz aranyaidból. Az elkölthető mennyiséget a TSz-ed határozza meg, attól függően, hogy a rendezvény kiírása alapján karaktered melyik sávba esik:

Alacsony szinteken (1-3): TSz x 20 arany

Közepes szinteken (4-7): TSz x 30 arany

Magas szinteken (8+): TSz x 40 arany

A sávok abszolút értendőek, tehát például egy 6. TSz-ű karakter 6 x 30 = 180 aranyból költekezik.

Választhatsz [csillagjegyet](#). Varázstárgyakat ugyanazon az áron vásárolhatsz, mint mindenki más az alkotás során, illetve minden 5. TSz után választhatsz egy [előnyt](#). Az árakat a [felszerelés](#) fejezetben találod. Emellett használhatod a [tárgyalkotó rendszert](#) is fegyverzed egyedivé tételére. **Ami aranyat nem költöttél el az alkotás folyamán, azt oszd el tízzel, és ez lesz a játék kezdésekor a karaktered erszényében.** Ezzel a végére is értél a klasszikus karakteralkotásnak. Gratulálok!



Kaszt-faj táblázat

| | Ember | Kyr vérű | Wier | Elf | Félelf | Törpe | Udvari ork | Amund | Dzsenn | Khál | Goblin (Anconar követői) | Gnóm | Jég félóriás | Hegyi félóriás | Erdei félóriás | Tengeri félóriás | Mocsári félóriás |
|------------------|-------|----------|------|-----|--------|-------|------------|-------|--------|------|--------------------------------|------|--------------|-------------------|-------------------|---------------------|---------------------|
| Harcos | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I |
| Gladiátor | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | N | I | I | I | I | I | I |
| Fejvadász | I | I | I | I | I | N | I | I | N | I | I | N | N | N | N | I | I |
| Lovag | I | I | I | I | N | N | I | I | N | I | N | N | I | I | N | N | N |
| Barbár | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | I | N | N | N |
| Bajvívó | I | I | I | N | I | N | N | I | I | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Amazon | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Tolvaj | I | I | I | N | I | I | I | N | I | N | I | I | I | N | N | N | I |
| Bárd | I | I | I | I | I | N | N | I | I | N | N | N | N | N | N | N | I |
| Illuzionista | I | I | I | N | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Pap | I | I | I | I | I | I | I | I | N | N | N | N | I | N | N | N | I |
| Paplovag | I | I | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | I | N | N | N | N |
| Nomád sámán | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Sámánpap | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Szerzetes | I | I | I | N | I | N | I | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Harcművész | I | N | N | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Kardművész | I | N | N | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Shenar | I | N | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Pszi-mester | I | I | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Boszorkány | I | I | I | N | I | N | N | I | I | N | N | N | N | N | N | I | I |
| Boszorkánymester | I | I | I | N | I | I | I | I | I | I | N | I | I | I | I | I | I |
| Tűzvarázsló | I | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Varázsló | I | I | I | I | I | I | N | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N |
| Csatamágus | I | I | I | N | I | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |

A fajokról [bővebb leírást itt](#) találhatsz. Az emberi rasszok használata továbbra is szabadon használható. Részletes leírásuk a fajokkal együtt található.

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

[Klasszikus alkotás](#)
[Felszerelések](#)

[Összetett alkotás](#)
[Varázstárgyak](#)

[Előnyök](#)
[Drágakövek](#)

Összetett karakteralkotás

Induló mérleg

Üdvözöllek kalandozó! Amennyiben élni akarsz a lehetőséggel, hogy karaktered minden komponensét a legfinomabb szinten saját ízlésedre hangold, egyedileg alakítsd, itt minden eszközt a rendelkezésedre bocsátunk.

A fontosabb lépéseknél feltüntetünk példákat dőlt betűvel szedve, hogy segítsük utadat.

Első lépcsőfokként kiválasztod a karaktered [faját](#), illetve amennyiben használni akarod, úgy megmondhatod mely [csillagzat](#) alatt született. Ezután a karaktered négy fő tulajdonágát kell elhelyezned a következő mérlegen úgy, hogy mind a négy oszlopból választanod kell és minden sorban csak egy választásod lehet:

| | Kaszt besorolás | Képesség | Induló tőke | Előnyök |
|----|-----------------|---------------------|-------------|---------------|
| 1. | Alap kaszt | Kasztátlag | 5 | - |
| 2. | Alkaszt | Kasztátlag +3 pont | 55 | 4 szintenként |
| 3. | Kiemelt kaszt | Kasztátlag +7 pont | 105 | 3 szintenként |
| 4. | - | Kasztátlag +12 pont | 205 | 2 szintenként |

Például szeretnél egy harcost (Kaszt – 1.), aki az átlagánál kicsit jobb képességekkel rendelkezik (Képesség – 2.), indulásból komoly páncélzatot is képes megvenni (Tőke – 4.) és sok tudást, erőforrást, fortélyt felszedett kalandozásai során (Előny – 3.).

Kaszt besorolás: a következő oldalon a különböző kasztokat három kategóriába fogjuk sorolni, ezek rendezvényeinken a választható kasztok. A besorolásnak megfelelő sort kell választanod első döntésként, ha az adott kaszttal szeretnél játszani.

Képesség: mivel szeretnénk visszahozni a kasztok dobáskódja és a fajok közötti különbséget, így nem mindenki egységes, fix pontból alkot, hanem [a kaszt dobáskódja szerint megállapított átlag](#) képességek összegét kapja meg elosztható pontszámként. **Kivéve a Szépséget, mely szabadon választott.** Rendezvényeinken használjuk az Új Tekercsek 10. oldalán található Érzékelés képességet is. Azaz a kasztátlagból kapott pontszámot 9 képesség között kell elosztanod (Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés). Elosztásuk után pedig **hozzáadod a faji módosítókat** a képességeidhez.

A honlapon találni fogsz egy alkotási segéd táblázatot Excel formátumban, ám amennyiben magad számolnád ki, vagy nincs nálad számítógép, úgy a következőkkel tudsz számolni:

- $3k6-1 = 9$
- $3k6 = 10$
- $3k6 (2x) = 11$
- $2k6+6, k10+8$ és $k10+8(2x) = 13$
- $k10+10$ és $k6+12 = 16$
- $k6+14 = 18$

Induló tőke: ennyi aranyból gazdálkodik a karaktered induló felszerelése megvásárlása során. Amit az alkotási folyamat végéig nem költesz el, azt oszd el tízzel, és ez lesz a játék kezdésekor a karaktered erszényében.

Előnyök: Azt adja meg, hogy hány Tapasztalati Szintenként választhat karaktered a később ismeretésre kerülő előny táblázatból.



A kasztok besorolását a következő táblázat határozza meg:

| Kaszt (KKUK, ETK, ÚT, ATAK) | | | | |
|---------------------------------------|--|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| Harcos | Szerencsevadász | Pap | Harcművész | Varázshasználó |
| Harcos/Hebet | Tolvaj | Pap | Harcművész | Boszorkánymester |
| Amazon | Bárd | Paplovag | | Tűzvarázsló |
| Barbár/Rhó | | Szerzetes | Shenar | Varázsló |
| Gladiátor | Illuzionista | Sámán | Pszi-mester | Gianagi vízvarázsló |
| Fejvadász/Sznofru | Illuzionista (új iskola) | Navigátor | | |
| Bajvívó | | | | |
| Lovag/Hevioso | | | | |
| Alkaszt (HGB, PPL. I-II, MTK, Rúna) | | | | |
| Harcos | Szerencsevadász | Pap | Harcművész | Varázshasználó |
| Árnyvadász | Lombhullás Árvái | Kadal pap (Rúna I/5.) | Kardművész | Álomtáncos |
| Hassidis (Rúna VI/1.) | (Rúna IV/1.) | Tooma pap (Rúna I/9.) | Pszi-mester iskolával | (Rúna III/3.) |
| Nomád harcos (Rúna IV/5.) | Vándor dalnok (Rúna IV/1.) | Felice híve (Rúna I/10.) | | Orfenita mágus |
| Gyöngykeresők (Rúna V/1.) | | Ravator | | Sangorik klán |
| Vértestvér (Rúna II/1.) | | Galradzsa-pap | | Lar-dori varázsló (Rúna II/4.) |
| Hegyi barbár | | Arel pap (PPL) | | Dorani varázsló |
| Arshur karma | | Uwel paplovag (PPL) | | (Rúna II/4.) |
| Kotariai hegyi vadász | | Acél Lótusz | | Iskola bottal (dzsád és tiadlani) |
| Manteca | | Raddaq szerzetes | | Boszorkány |
| Ikrek szektája | | Rumatara szerzetes | | Ködsóhaj boszorkány |
| | | Sarrag-papnő | | |
| Kiemelt Alkaszt | | | | |
| Harcos | Szerencsevadász | Pap | Harcművész | Varázshasználó |
| Sirenari erdőjáró (HGB) | Sötét bárd (Rúna IV/1.) | Kyel-pap (PPL v. ETK) | | Specializált varázsló |
| Yllinori sas (HGB) | | Adron pap | | |
| Caedoni gyöngyei | | Arel pap (ETK) | | |
| Kai-Meada | | Uwel paplovag (ETK) | | |
| | | Morgena pap | | |
| | | Noir pap | | |
| | | Főnix | | |

A karaktered jelenleg nulladik szintű a mérleg használatát követően. A következő lépés a tapasztalati szint meghatározása a rendezvénykiírásban feltüntetett tapasztalati pontok alapján. Ezek után ne kiállhatsz a szintlépésnek és az [előnyeid](#) kiválasztásának.

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

[Klasszikus alkotás](#)
[Felszerelések](#)

[Összetett alkotás](#)
[Varázstárgyak](#)

[Előnyök](#)
[Drágakövek](#)



Karakter Fejlesztő Pontok

Mivel itt vagy, úgy határoztál, hogy belevágsz és teljesen magad elképzelésére szabad a karaktered. Ez esetben az alapvető és szintenkénti képzettségek, valamint a képzettségekből (Ψp) és kaszt specialitásokból (pl.: fejjavadász plusz sebzése) fakadó pontokat megkapod, ám minden egyéb, alap esetben szintenként kapott értéket, nevezetesen a **HM-eket, Kp-t, %-ot, Fp-t és Mp-ot vásárolnod kell** az ún. **Karakter Fejlesztő Pontokból (KFP)**, már első szinten is. Az Fp alap és a Kp alap továbbra is számít.

Azt, hogy mennyi KFP-t kapsz szintenként, a karakter főkasztja határozza meg. Ha kétségeid vannak egy kaszt kapcsán, a kategorizálást meghatározó táblázat az előző oldalon segít. A KFP-k átváltási arányáról az alábbi kis táblázat ad útbeigazítást:

| | |
|--------------------------|--------|
| Harcos főkaszt: | 66 KFP |
| Szerencsevadász főkaszt: | 74 KFP |
| Pap főkaszt: | 74 KFP |
| Slan főkaszt*: | 62 KFP |
| Varázshasználó főkaszt: | 62 KFP |

Psi-mester csak fele, azaz 31 KFP

| Pontok | KFP érték |
|--------|-----------|
| HM | 2 |
| Kp | 1 |
| 4% | 1 |
| Fp | 3 |
| Mp | 2 |

Nem vásárolhatsz azonban korlátlanul akármennyit az egyes pontokból, hanem annak szintenként vásárolható maximumát is a karakter főkasztja határozza meg, kivéve a százalékokat. Százalékra korlátlan mennyiségben válthatsz át KFP-eket, de a kasztmegkötés továbbra is él. Amennyiben a kaszt nem rendelkezik százalékokra vonatkozó megkötéssel, úgy minden szinten egy képzettségre legfeljebb 15% osztható a vásárolt szintre vonatkozó százalékokból. HM esetén, ha legalább annyi harcértékmódosítót vesz valaki, amennyi a kötelezően elosztandó szintenként (pl.: 3 TÉ, 3 VÉ kötelező), úgy ezt figyelembe kell venni!

| Főkaszt | Max. HM/TSz | Max. Kp/TSz | Max. Fp/TSz | Max. Mp/TSz |
|-----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Harcos | 13 | 14 | 12 | - |
| Szerencsevadász | 10 | 14 | 10 | 8 |
| Pap | 10 | 14 | 12 | 9 |
| Slan | 10 | 10 | 12 | - |
| Varázshasználó | 10 | 10 | 9 | 10 |

Például:

- *Egy 3. TSz-ű boszorkány rendelkezik $3 \times 62 = 186$ KFP-vel. Megteheti, hogy nekiáll szintenként elosztogatni, hogy első szinten a képzettségeket, második szinten megpróbáltatásai miatt a HM-et és az Fp-t részesíti előnyben, harmadik szinten pedig a mágiáját;
VAGY
A 186 KFP-ből vesz szintenként 9 manát ($3 \times 9 \times 2 = 54$), kimaxolja a képzettségpontokat ($3 \times 10 \times 1 = 30$), fájdalomhoz annyira nem szokott, vigyáz magára eléggé, ezért átlag 4 Fp-t vesz szintenként ($3 \times 4 \times 3 = 36$), fordít annyi időt a harci képességeire, mint egy pap ($3 \times 8 \times 2 = 48$) és a maradék 18 KFP-jéből pedig vesz szintenként 24 elosztható százalékot ($(24\%/4) \times 3 \times 1 = 18$), hogy tudjon osonkodni.*
- *Esetleg vegyünk egy művelt lovat, párbajok és vívótermek hőjét, művelt fővel, 6. TSz-en. Rendelkezik $6 \times 66 = 396$ KFP-vel. Úgy dönt kimaxolja harcértékét és képzettségeit: 13 HM/TSz esetén ($6 \times 13 \times 2 = 156$) és 14 Kp/TSz esetén ($6 \times 14 \times 1 = 84$) már csak 156 KFP-je marad FP-re, ami az átváltás után ($156/3 = 52$) már csak egy 8,66-os Fp/TSz átlagot enged meg neki. Úgy tűnik kiemelkedő harctudása mellett ritkán kellett sérülést elviselnie.*



Előnyök

| Előny | Kritérium | Leírás |
|--------------------|---|---|
| Profi | | Egyszeri 75 arany a karakteralkotó mérleg induló tőkéhez pluszba. |
| Képzés | | Egyszeri 10 Kp a vásároltakon felül. |
| Edzett | | Egyszeri +3 szabadon elosztható képességpont a faji és életkor kereteken belül. |
| Idős | | A karakter eggyel magasabb koraerőgáiba kerül, elszenvedi az ETK szerinti életkor módosítókat képességeire, ugyanakkor tapasztalatát tükrözőndő kap plusz egy szintnyi KFP-t. (Életvízzel legfeljebb két koraerőgáit lehet regenerálni.) |
| Híres | Maximum 1-szer felvehető | A karakter híre messzire elér, országon belül vagy közösségen belül (pl.: gladiátorok, nép hőse, alvilági), tárt karokkal fogadják, olcsóbb a lakhatása, könnyebben szerez információkat stb. Dobás a találkozáskor: célszám 50 + Szépség, ha alá dob, akkor pozitív, főleg negatív - hiszen mindenkinek lehetnek irigyei. |
| Harci stílus | | - Kétkezes fegyveres: +1 célpont felvételkor, utána minden 5. TSz után +1 célpont. A célpontoknak elérhető távolságban kell lenniük, KM megítélése szerint és ugyanazzal az egy támadó dobással kell összehasonlítani a VÉ-jüket. - Pajzsos: +10 TÉ-t kap pajzs használatok, valamint körönkét egyszer a pajzs védőjével bevédhet egy személyt egy támadás ellen. Csak pajzssal működik, alkarvédővel nem. - Vértes: pikkelyvért és a fölött +1 SFÉ és túlütésküszöb +10. - Ijász: kapáslövésekben jártas a karakter, minden bevállalt -20 CÉ-ért cserébe +1 lövést adhat le a körben. - Pusztakezes: A Mf fegyverhasználat bónuszai fegyvertelenül (bárki felveheti, akinek Ökölharc Mf-je van, vagy harcművész). |
| Különleges képzés* | | A karakter választhat egyszeri felvételre egyet az alábbiakból: Alternatívák harcművészetekre Egyéb különleges képzések |
| Kívül tágasabb | | Szándékos leütés esetén a megfelelő céleszközzel az ETK 83.o.-án található leütés szabály táblázatán további 10 pontot kap a karakter, mintha sebzés lenne, de nem okoz +Sp veszteséget. |
| Méregellenállás | Maximum 1-szer felvehető | Egy a karakter által választott mérleghez elkezdte hozzászoktatni szervezetét. Hosszú hónapokon, éveken át adagolta magának apró dózisokban, hogy ellenállóvá váljon. Amennyiben fel van tüntetve a mérlegnél a hatási mechanizmus típusa (I-től IV-ig, ETK 381.o.), úgy mindenképpen eggyel enyhébb hatást szenved el a karakter, valamint eleve kap +4-et az ellenállásdobásra. Al-Bahra-kahremre felvenni tilos és az enyhébb hatás miatt értelmetlen is. |
| Mágiaellenállás | Maximum 1-szer felvehető | Asztrális és mentális támadások esetén a +k10 dobás nem a támadást erősíti, hanem a karakter védelmét emeli. |
| Elűzés | Csak Pap főkasztú, Boszorkánymester vagy Varázsló veheti fel; Maximum 1-szer | A karakter hite, túlvilági tudása 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). A lény(ek) harc félelem hatása alatt küzdenek, ezen felül sebződik(nek) 1k3 ÉP-t minden körben. |

* Például egyéni harci technikák, bárd és boszorkánymesteri képzések, egyéb specialitások.



| Előny | Kritérium | Leírás |
|-------------------|---|--|
| Szerpap | Csak <u>nem</u> Pap főkasztúak; Maximum 1-szer | A karakter elkötelezett és bizonyos mértékig beavatott híve, diakónusa egy istennek. Rendelkezik Szent Szimbólummal, saját istenére Vallásismeret Af-al és a papokhoz hasonlatos imával naponta egyszer képes feltölteni elméjét maximum 18 manaponttal, amiből csak a Pápmágia, Általános Varázslatok részből (ETK 154.o.) a Kis Arkánium Litániáit, illetve az Egyedi varázslatok közül az is-tenspecifikus varázslatok Kis Arkánium Litániáit és Rituáléit képes alkalmazni, saját tapasztalati szintje szerint. <u>A Szférikus Varázslatokat fejezetben leírtakat nem.</u> Adron követése ilyen módon nem választható. Ő nem foglalkozik mágikus érte-lemben vett amatőrökkel. A Mp-okat (max. 18) KFP-ből kell megvenni, illetve, ha a karakter egyéb forrás-ból rendelkezik már Mp-al, akkor a felhasználásra az MTK 46.oldalán, az Több-kasztúság fejezet, Mágiahasználat bekezdése vonatkozik. |
| Sugallat | Maximum 1-szer felvehető | Egy kalandmodul végigvitele során a JK kérheti egy saját vagy egy KM általi dobás újradozását. |
| Szerencsés | Maximum 1-szer felvehető | Kalandonként három alkalommal a karakter ugyanúgy módosíthatja dobásait, mintha Szerencse amulett varázstárgy birtokában lenne. Ez az előny nem adó-dik össze a konkrét varázstárgy képességével, azaz nem lehetséges így a kockán kettővel módosítani az értéket! |
| Polihisztor | Maximum 3-szor felvehető | A karakter 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). |
| A kobra fürgesége | Harc- és kardmű-vész nem veheti fel; Maximum 1-szer felvehető | Ha számít a lövésre, minden pontért, amivel a gyorsasága meghaladja a 16-ot, +10 VÉ-t adhat a célzással szemben állított védőértékéhez. |
| Skorpiókirály | Harc- és kardmű-vész nem veheti fel; Maximum 1-szer felvehető | A távolsági VÉ-hez a pajzs teljes VÉ-je számolható és a használt fegyver harcér-téke is védelmet adhat lövéssel szemben, ha számít rá a karakter. |
| Erős lélek | Maximum 1-szer felvehető | A karakter EGO értéke ereklyékkel szemben +TSz x 2-vel magasabbnak számít. |
| Macskatalp | Maximum 1-szer felvehető | Zuhanás esetén nem kettő, hanem három lábanként szenved el a zuhanásból adódó k6 Sp sebzést. |
| Mágiaérzékenység | Felvehető Pszi Mf-el vagy Sámán kasztal; Maximum 1-szer vehető fel | A karakter a varázslókhöz hasonlóan koncentrációval képes lesz megérezni a leplezetlen mágia jelenlétét 20 láb sugarú körben. Pontos információval azon-ban annak hollétéről nem rendelkezik. |



Ezután nincs más hátra, minthogy meghatározd a karaktered kezdőtőkáját, melyből a felszerelését vásárolhatja. A mérlegen és az előnyökből származó aranyakon kívül bizonyos képzettségek is további költőpénzhez juttatják a karakteredet. Ezeknek a képzettségeknek a listáját lentebb találod. Továbbá ugyanígy a következő oldalon találod néhány kivételes kaszt kezdő felszerelését.

A [tárgyalkotó rendszerrel](#) egyedi eszközöket alkothatsz magadnak, valamint a [varázstárgyakat árlista](#) szerint vásárolhatod meg. Legutolsó simításként a tárgyalkotásra képes karakterek – mint a például a méregkeveréssel vagy rúnamágiával rendelkezők – készíthetnek maguknak két szintenként egy varázstárgyat. Varázstárgyknál a manaköltséget kell figyelembe venniük, világi tárgyaknál pedig csupán a vonatkozó szabályokat. **Amint a felszereléslistád készen van, oszd el a megmaradt aranyaidat tízzel!** Az így fennmaradó összeg lesz a karakter erszényében indulásakor. Ezután készen áll, hogy szembenézzen Ynev veszélyeivel!

| Képzettség | Bónusz |
|--------------------------------|--|
| Pajzshasználat – Mf | További 20 arany pajzsra |
| Nehézvértviselet – Mf | További 100 arany merev vértekre |
| Fegyverhasználat – Mf | További 20 arany fegyverre |
| Fegyverismeret – Af | További 10 arany fegyverre |
| Fegyverismeret – Mf | További 30 arany fegyverre |
| Méregkeverés – Af | Szint x 3 adag elkészíthető méreg |
| Méregkeverés – Mf | Szint x 5 adag elkészíthető méreg |
| Herbalizmus – Af | Szint x 3 adag elkészíthető szer |
| Herbalizmus – Mf | Szint x 5 adag elkészíthető szer |
| Sebgyógyítás – Af | Alapellátáshoz szükséges felszerelés |
| Kocsihajtás/Hajózás – Mf | 10 arany valamilyen szekérre vagy hajóra |
| Szakma – Mf | A szakma ellátásához felszerelés |
| Hamiskártya – Mf | Cinkelt kocka vagy kártyapakli |
| Éneklés/zenélés – Af | Olcsó, egyszerűbb, célnak megfelelő hangszer |
| Éneklés/Zenélés – 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/olvasás – Mf | Kalligráfiai eszközök. Használt fegyverrel azonos fegyvercsalád ellen +5 TÉ. |
| Alkímia – Mf | Utazó, egyszerű alkimista felszerelés |
| Álcázás/álruha – Af | Alapvető álcázó felszerelés |
| Pénzügyek/birtokigazgatás – Mf | Nem kell az induló pénzt elosztani 10-zel |



| Karakterkaszt | Felszerelés |
|------------------|--|
| Bárd | Választott hangszer (ld. Rúna II/1.) |
| Pap | Szent szimbólum |
| Paplovag | Szent szimbólum |
| Kardművész | Slan-kard és slan-tőr |
| Boszorkány | 5 Hatalom itala |
| Boszorkánymester | 5 Hatalom itala |
| Varázsló | Iskolájának megfelelő bot, ha elérte a 3.TSz-t (ld. Rúna II/4. vagy Varázslók könyve). |

Néhány kasztra vonatkozó sajátosság

Bajvívó

A HGB-vel ellentétben már akkor is tanulhat új nyelvet, ha az összes korábbit megtanulta 5-ös szinten, hiszen az ETK szerint már akkor is akcentus nélkül beszél. Valamint felveheti utazásai során a Kultúra képzettségét is egy-egy népre vonatkozóan.

Indulásból választania kell [egy bajvívó stílust](#), amit megkap ingyen. További stílusokat is megtanulhat, ám ahhoz ki kell fizetnie az ottani képzettségeket és további 16 Kp-t.

Bárd

A bárdok indulásból csak 35 + k10 varázslatot ismernek, ahogy az a Rúna I/8.-ban is leírásra került. Lehetőségük van [előnyből](#) több varázslatot megismerni különleges képzés címszó alatt.

A Lombhullás Árvái közé tartozó bárdok szintenként vehető maximális Mp-ja +1-gyel nagyobb.

Sámánpap

A Képességjavítás és a Roham különleges képességüket mindkét esetben 1 szegmens alatt tudják aktíválni, ha a PPL-ben leírtak szerint megdobját a százalékot. Előbbinél a tulajdonságuk annyival nő (faji maximumig), amennyi a TSz-ük, utóbbinál TSz x 5-öt kapnak TÉ-re.

Egy-egy sámánpap csak a saját istenéhez tartozó speciális varázslatokat ismeri.

Uwel paplovag

A bosszúhoz használt fegyverük 5.TSz-en megtette az első szent küldetést. Innentől kezdve minden második szinten (7., 9., 11.) egy-egy újabb megszentelt bosszút tudhat magáénak. Négyenél többet rendezvényen nem engedünk.

Harcművész

Induláskor kap Kötéltáncra 30%-ot, valamint [egy pusztakezes harcművészetet](#). Továbbiakat a Rúna I/4. szerinti 8 Kp-ért tanulhat.

Kardművész

Induláskor kap Kötéltáncra 20%-ot, valamint lehetősége van [kardművész stílust](#) tanulni, indulásból azonban nem rendelkezik ilyennel.

Shenar

Induláskor kap Kötéltáncra 40%-ot.

Pszí-mester

Csak fele annyi, azaz 31 KFP-t kapnak a többi slanhez képest. Az iskolák specialitásait lásd [itt](#).

Dorani varázsló

A varázsló botját úgy kell tekinteni, mintha 50-et dobott volna alkotáskor, azaz 30 Mp-ot képes benne tárolni.

Álomtáncos

A varázslókhhoz hasonlóan 20 lábon belül képes megérezni a leplezetlen mágiát.

Indulásból megkapja az Antissjárás Af-át, valamint képes manapontjaiból a varázslói Asztrálmágia mozaikjait használni. Varázslási ideje ezen mozaikoknak számukra 2 kör, hatótávolság 100 yenevi láb.

Tárgyalkotó rendszer

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

| Megnevezés | Ár | KÉ | TÉ | VÉ | CÉ | Sp | STP | Pajzs lehet? | Megjegyzés |
|-------------------------------|------|----|----|----|----|-------------|------|--------------|--|
| Abbit acél ötvözet | x25 | +1 | +2 | +2 | - | - | - | Igen | Félmágikus |
| Adamantit acél | x10 | - | - | - | - | - | - | Igen | Kiválasztott mágiára fénylik |
| Aleggheri penge | x15 | - | - | +4 | - | - | - | Nem | |
| Dwoon fegyver | x30 | - | - | - | - | - | - | Igen | Folyamatosan dereng |
| Ereni kék acél | x20 | - | +5 | -1 | - | +1 | - | Igen | Rozsdaálló |
| Gilron fegyver | x10 | - | - | - | - | - | - | Igen | Áldott, ha nyílvesző, akkor 10 db |
| Kahrei markolat | x10 | - | - | - | - | - | - | Nem | Különleges fegyver vagy méregrekesz |
| Kobold fegyver | x20 | +1 | +3 | - | - | +1 | - | Igen | |
| Magónium | x40 | - | - | - | - | - | - | Igen | Ψp-ot vesz el találatkor, színe változik |
| Mestermunka | x20 | +1 | +3 | +3 | - | - | 1,5x | Igen | |
| Mithrill | x100 | +3 | +7 | +7 | - | +1 | - | Igen | Mágikus |
| Nerton penge | x20 | +2 | - | +5 | - | -1 | - | Nem | Egykezes szűrő/vágó |
| Ogár fegyver | x10 | - | - | - | - | - | - | Nem | Ellene -1 SFÉ |
| Predoci acél | x10 | +1 | +1 | +1 | - | - | - | Igen | |
| Sacron acél | x25 | - | - | - | - | - | 2x | Igen | A 99-es támadás is 00-nak tekinthető, Asztrális Mágiaellenállás -2 |
| Szentelt fegyver | +50a | - | - | - | - | - | - | Nem | TSz/2 % esély, hogy istene felfigyel Mágikus |
| Tarini ragon | x30 | - | +3 | +3 | - | +1 | 1,5x | Nem | Törpének 1 db-ra x1-es ár szorzó |
| Élezett/tüskés pajzs | x10 | +2 | +8 | -5 | - | +2 | - | Igen | Csak pajzs |
| Törpe pajzs | x10 | - | - | - | - | - | - | Igen | Ellenfél nem kaphat harc magasabbról |
| Dragfa íj | +20a | - | - | - | - | +1 | - | Nem | |
| Edorli számszeríj | +20a | - | - | - | - | +1 | - | Nem | +10 lőtáv |
| Hiedafa íj | +20a | - | - | - | - | - | - | Nem | +20 lőtáv |
| Nomád nyílveszők | 1e | - | - | - | - | - | - | Nem | Körönként sebez, nehéz kivágni |
| Shadoni páncéltörő nyílveszők | 1e | - | - | - | - | -1 | - | Nem | Ellene fele SFÉ |
| Vadász nyílveszők | 1e | - | - | - | - | +k6/2 Sp | - | Nem | Ellene dupla SFÉ |



| Megnevezés | Ár | Megjegyzés |
|-----------------------|------|--|
| Adamantit acél | +15a | Kiválasztott varázslattípusra 20 lábón belül fényleni kezd |
| Büdösgyík-bőr | +30a | Csak bőrvért, +20% Rejtőzködésre |
| Dwoon mestermunka | +30a | Csak lemezvért, +1 SFÉ, +1 MGT |
| Gorviki posztóvért | 15a | Abraselyem posztóvért, SFÉ: 2, MGT: 0 |
| Haonwelli mestermunka | +25a | Maximum pikkelyvért, -1 MGT |
| Ordani vért | +50a | -1E tűz- és hőhatások ellen |
| Pyarroni/Dorani vért | +50a | Mágikus, +3 mágiaellenállásra |
| Rochalea bőrvért | +80a | Adott fegyvertípus ellen nő az SFÉ-je, lásd leírás |
| Syburri mestermunka | +45a | Csak lemezvért, +1 SFÉ |
| Tiadlani mestermunka | +35a | Túlütés esetén is csak 50% eséllyel csökkenhet az SFÉ |
| Toroni könnyű sodrony | 30a | Láncing, SFÉ: 3, MGT: 0 |

Abbit – a különleges fém különleges tudást is kíván, hogy fegyvert tudjon a mesterember készíteni belőle, így az árát is megkéri. Félmágikus.

Adamantit acél – kiválasztott varázslat típusra fényleni kezd az eszköz amennyiben 20m-es körzetben egy ilyen varázslatot leplezetlenül létrehoznak. Csak Tarinban bányásszák és készítenek ilyen eszközt.

Aleggheri penge – hosszú és karcsú fegyverek, melyek a legendás vívóstílus művelőinek és tisztelőinek kezébe készülnek. A defenzív stílusú fegyverforgatók kedvelt választása.

Dwoon fegyver – a Dwyll Unió kovácsai istenük szent jelképének, egy napkőnek a szilánkját helyezik el a fegyverben, így az folyamatosan derengő fényt áraszt maga körül 2 lábra, ám mágikus sötétséggel szemben tehetetlen. Hatás: vaksötétben 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.

Gilron fegyver – Gilron papkovácsai 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-zel csökken. Áldott a fegyver. Távolsági fegyver esetén 10 db nyílveendő

Kahrei markolat – ügyes mechanikai szerkezet van a markolatba rejtve, ami egy apró mozdulattal akár aktiválható is. Hatás: különleges fegyverhasználat képzettséghez szükséges eszköz vagy akár mérge 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.

Magónium – godoniak által használt fém, ami érzékeny a mágikus energiákra. Sikeres találat esetén 1 Ψ -ot von el az áldozattól, ha nem rendelkezik Ψ -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.

Mestermunka – neves mesterek keze alól kikerült fegyverek, melyek kiváló alapanyagból és hozzáértéssel készültek. A minőséget természetesen meg kell fizetni.

Mithrill – a mitikus fém megmunkálásának titkát csak a törpe mesterek és néhány kiválasztott ismeri. Így Ynev-szerte elvétve találkozni olyannal, aki mithrill fegyvert birtokol. Mágikus.

Nerton penge – haonwelli gladiátorok kezébe készült fegyver. Az alkotók célja a komoly sérülések elkerülése és látványos cselek kivitelezésének elősegítése. 1 kezes vágó/szúró.



Ogár fegyver – az ogároknak készült fegyverek nagyok és némileg ormótlanok. A díszítésük is hagy némi kívánni valót maga után, de a célnak tökéletesen megfelelnek amire készülnek. 1-gyel kevesebb SFÉ érvényesül ellene.

Predoci acél – különös mintázatú, matt felületű acélból készült fegyverek. Ereje a százsori hajtogatásból ered.

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.

Szentelt fegyver – szertartás varázslattal megáldott fegyver vagy vért, 2 szintenként 1% esélyt ad, hogy a karakter védő istene felfigyel rá hasonló módon, mint ahogy a Hit Hatalma varázslatnál van leírva. Mágikus tulajdonságú.

Tarini ragon – kétélű csatabárd, melyet a legderekabb harcosok forgathatnak. Tooma, a törpe istenség tradicionális fegyvere. Egykezes vagy kétkezes csatabárd (**törpe fajú karakter számára 1 db ingyenes**, csak a maga számára).

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 pajzsaik igen veszélyesek.

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.

Erdorli számszeríj – Erdorl íjkészítői a nyílpuskakészítés mesterei. Fegyvereik teste kecses és díszes, és a legendák szerint húrjai pegazusínból készülnek. Könnyű és Nehéz számszeríjakat készítenek ilyen módon.

Hiedafa íj – alapanyagát alapvetően hajókészítésre használják, mivel erős és rugalmas. Titkát kevesen ismerik. Minősége mellett az ára is kiemelkedő.

Nomád nyílvesszők – kifejezetten hadviselésre készült aljas nyilak. Fejük enyhén horgas és lazán rögzített, így a hegy a sebben marad, mára már egész Yneven 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.

Shadoni páncéltörő nyílvessző – vékony, hegyes nyílhegyek. A shadoni páncéltörő nyilainak kialakítását utánozza, innen az elnevezés. Ynev szerte elterjedt az alkalmazása.

Vadász nyílvesszők – a széles, apró pengékkel ellátott hegyű nyilak komoly pusztítást képesek végezni.

Büdösgyík-bőrből készült vért – keményített bőr vagy kivert bőr. Ahogy eredeti gazdáját is, az új viselőjét is segíti színe és mintázata a rejtőzésben.

Dwoon mestermunka – vaskos és súlyos vérték Ranil csontjával bevonva, ami erős védelmet biztosít. Teljesvért, Félvért, mellvért, lemeztvért.

Gorviki posztó – nagy hagyománya van a volt Gorvik területén az Abraselyemből készült posztóvérték készítésének.

Haonwelli mestermunka – elfektől eltanult technikával készített könnyű vérték. Maximum pikkelyvért.

Ordani vért – vörös fémből készült vért.

Pyarroni/ Dorani vért – varázshasználók közbenjárásával készült vérték, melyek megacélozzák az elme védelmét. Mágikus.



Rochalea bőrvért – MGT: 0, SFÉ: 1, minden körben nő 1-gyel az SFÉ-je attól függően, hogy milyen fegyvert használnak (szűrő, vágó, zúzó), egészen 3-ig, minden más sebzesztípus ellen továbbra is 1 az SFÉ-je. Ha nem éri sebzés 1 percig, ugyanilyen sebességgel visszaalakul. Ha mással ütik meg az eredeti csökkenni kezd és az új növekszik.

Syburri mestermunka – a shadoni zsoldosok magukkal hozták a kiváló acél titkát az anyaországból és gyalogosaik szinte második bőrként viselik azt. Teljesvért, Félvért, mellvért, lemezvért.

Tiadlani mestermunka – ellenállóbb és rugalmasabb az anyag a külső roncsolásokkal szemben.

Toroni könnyű sodrony – Toronban ezredéve tökéletesítik az orvgyilkosság művészetét. Elkészítették hozzá a tökéletes vértet is, hogy fejevadászaik élve térhessenek vissza egy félresikerült küldetésről.

Felszerelés

Csomagok

Standard Kalandozó Csomag (SKCS) - ára 1a 2e

| | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1 db közepes hátizsák | Rövid nyelvű ásó |
| 2 db tarisznya | 2 fémtál, 2 kanál, 2 bögre |
| Tűzszerszám | Kis kondér és állvány |
| Fenőkö | Váltás ruha |
| 2 db takaró | 5 db vékony bőrszj (60cm) |
| 5 db fáklya | Szeg (3 tucat) + kalapács |
| 3 db gyertya | Mécses és olaj bele (5 adag) |
| 20 m kötél, kis csáklával | 3 db tömlő |
| Kulacs (2 liter) megtöltve | Írószerek: toll, 5 db kréta |
| 5 napi tartós étel csomagolva | 5 ívpapír, tinta és tintatartó |
| Kis balta (bőr tokkal a fején) | Tekercstartó |
| Kés, hozzávaló tok | Varrótű, cérna |
| Borotva bőrtokban | 3 zsák |
| Borotvaszappan és fürdőszappan | Tömb só |

Harcos Büszkesége Csomag (HBCS) - 24 arany (Mellébeszéléssel 21a)

1 db átlagos, egykezes fegyver

1 db átlagos tőr

Bőrpáncél

1 db közepes pajzs, fából

1 db 5 Ép-s gyógyital



Tolvaj Alapfelszerelés (Rúna I/1.) - 2a 1e

| | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 10 darabos zárnyitó készlet | Finom kalapács |
| Szögkihúzó kiskalapács | Acél fémfűrész |
| Drótvágó | 35 méter zsineg |
| Ár | |
| Csavarhúzó | Kis erszények, öv és egyéb |
| Vésők | hordozók az eszközöknek |

Tolvaj Bővítő Készlet (Rúna I/1.) - 4a 5e

| | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| Hosszú zárnyitó kampók | Kis kéziolló |
| Nyers kulcsok (10), kis reszelők (6) | Kampós drótok |
| Viasz, kocsikenőcs | Kiélézett pénzérme |
| Vizsgáló tükör, hallócső | Bélelt szövet lábbeli |
| Mászókampók kézre, lábra | 2 tucat fémgolyó |
| Duplafenekű táska | 2 tucat vassulyom |

Alap Utazó Csomag - 4a 5e

| | |
|------------------------------------|----------------------------|
| Átlagos utazóló, felszerszámozva | Derékalj |
| Nyeregtáska, lópokróc | Tűzszerszám, dobozka tapló |
| Viaszos vászon köpönyeg | Tarisznya |
| Sátor ponyva, 4 karó, hozzá zsineg | Kulacs (1/2 liter) |



Újonnan beárazott felszerelések

| Eddig nem beárazott tárgyak | Ár |
|--|-------|
| Keményített bőr alkarvédők | 2e |
| Keményített bőr alkar- és lábszárvédők | 5e |
| Acél alkarvédők | 1a |
| Acél alkar- és lábszárvédők | 2a 5e |
| Bőr sisak | 5e |
| Lánccsuklya béléssel | 2a |
| Fém sisak | 3a |
| Gladiátor vért | 5a |
| Kardművész vért | 40a |
| Sámánruha | 5e |
| Dreggis | 10a |
| Széles kard (khot) - Rúna II/1. | 1a 5e |
| Sárkányfullánk (khiel) - Rúna II/1. | 2a |
| Hollószárny (khrin-kaó) - Rúna II/1. | 1a |
| Ívkard (sho-khot) - Rúna II/1. | 1a 5e |
| Sryn tör - Rúna II/1. | 1a |
| Horgaskard (shil-kadakno-to-ukami) | 3a |
| Sai - Rúna II/1. | 2e |
| Tonfa - Rúna II/1. | 0,5e |
| Holdsarló (hagai) - Rúna II/1. | 1e |

| Eddig nem beárazott tárgyak | Ár |
|--|-------|
| Láncos sarló - Rúna II/1. | 1a |
| Acélkorbács - Rúna II/1. | 5e |
| Nunchaku - Rúna II/1. | 5e |
| Vaskígyó - Rúna II/1. | 2e |
| Két- vagy háromrészes bot - Rúna II/1. | 2a |
| Marokfegyverek - Rúna II/1. | 5e |
| Dzsambia | 2e |
| Nien kard | 10a |
| Nien tör | 8a |
| Shenar kard | 1a |
| Shenar dobótör | 0,5e |
| Nisen kard | 1a |
| Görbe áldozó tör | 2e |
| Hadi jogar | 1a |
| Dobófa | 5e |
| Vasmarok | 1a |
| Gmard kard | 2a |
| Tüskés balta | 2a |
| Zúzópajzs | 2a |
| Kőgolyó | 3a 5e |

| Lóvérték - MTK 75.o. | Ár |
|----------------------|-------|
| Lemez - homlokvért | 3a |
| Lemez - szügyvért | 30a |
| Lemez - nyakvért | 20a |
| Lemez - farvért | 10a |
| Pikkely - homlokvért | 2a 5e |
| Pikkely - szügyvért | 25a |
| Pikkely - nyakvért | 18a |
| Pikkely - farvért | 8a |

| | |
|----------------------|-----|
| Sodrony - homlokvért | 2a |
| Sodrony - szügyvért | 20a |
| Sodrony - nyakvért | 15a |
| Sodrony - farvért | 7a |
| Bőr - homlokvért | 1a |
| Bőr - szügyvért | 10a |
| Bőr - nyakvért | 8a |
| Bőr - farvért | 5a |

Varázstárgyak

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. Értébecslés Mf 5%-kal javít az áron. "Pénzt vissza nem adunk soha!"

| Italok | Ár |
|--|--------|
| Gyógyital | Mp x 1 |
| Életvíz | 200 |
| Istenek italai | Mp x 1 |
| Szerelmi bájital | 45 |
| Bátorság itala | 50 |
| Gondolatolvasás itala | 60 |
| Kicsinyítés itala | 80 |
| Akaratátvitel itala | 100 |
| Sárkánylehellet itala | Mp x 1 |
| Sárkányfióka apró szusszantása | 30 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Sebezhetetlenség italai | Mp x 1 |
| Repülés itala | 100 |
| Láthatatlanság itala | 70 |
| Átváltozás itala | 120 (240) |
| Szellemi frissesség itala | 60 |
| Szerelem itala - Rúna I/7. | 60 |
| Jellemtorzítás itala - Rúna I/7. | Mp x 1 |
| Asztrálmágia itala - Rúna I/7. | 25 |
| Kapcsolat főzete - Rúna I/7. | 45 |

| Amulettek/gyűrűk/ékszerek | Ár |
|----------------------------------|--------|
| Mérgektől óvó amulettek | Mp x 1 |
| Észrevétlenség amulettje | 100 |
| Érzelmek amulettjei | Mp x 1 |
| Tudatvédő amulettek | Mp x 1 |
| Szerencse amulett | 240 |
| Igazság amulett | 120 |
| Hatalom amulettje | 10 |
| Acélos akarat medálja | 80 |
| Kiegyensúlyozottság medálja | 80 |
| Látógyűrű - Rúna II/2. | 150 |
| A védelem gyűrűje - Rúna II/2. | 200 |
| A légiesség gyűrűje - Rúna II/2. | 200 |
| Holtak gyűrűje - Rúna V/3. | 70 |
| Kígyókarperec - Rúna V/3. | Mp x 1 |
| Papagáj amulett - V/3. | Mp x 1 |

| | |
|---|-----|
| Léleklátás gyűrűje - Rúna II/4. | 90 |
| Méregészlelés amulettje - Rúna II/4. | 70 |
| Szentségtelen kapu medálja - R. II/4. | 300 |
| Érzékelés gyűrűje - Ikrek kieg. 20.o. | 120 |
| Szolgák amulettje - ATAK | 25 |
| Villámfogó - HGB 97.o. | 75 |
| Kígyóvér - HGB 97.o. | 50 |
| Jégacél - HGB 97.o. | 50 |
| Sellőgyűrű - Öbölmélyben 46.o.* | 30 |
| Árnyfüggő - Öbölmélyben 46.o.* | 15 |
| Kirurguskő - Öbölmélyben 46.o.* | 15 |
| Smaragdfül - Öbölmélyben 46.o.* | 10 |
| Kígyónyelv - Öbölmélyben 46.o.* | 50 |

*Csak Gyöngykeresők vehetik meg



| Fegyverzet | Ár |
|---------------------|-----------|
| Rúnakard - 63 Mp | 90 |
| Rúnakard - 93 Mp | 130 |
| Rúnakard - 123 Mp | 190 |
| Rúnakard - 153 Mp | 270 |
| Rúnapáncél - 63 Mp | 70 |
| Rúnapáncél - 93 Mp | 115 |
| Rúnapáncél - 123 Mp | 165 |
| Rúnapáncél - 153 Mp | 230 |
| Rúnapajzs - 63 Mp | 70 |
| Rúnapajzs - 93 Mp | 115 |
| Rúnapajzs - 123 Mp | 165 |
| Rúnapajzs - 153 Mp | 230 |

| | |
|---------------------------------------|--------|
| Fegyverbot | 110 |
| Tűzúj / őselemi új | 90 |
| Lord Gamor cs.bárdja - Rúna III/1. | 85 |
| Sahred tőre - Rúna III/1. | 75 |
| Sogron pallosa - Rúna III/1. | 75 |
| Orgyilkos tör - Rúna III/1. | 75 |
| Rid-net - ATAK | 100 |
| Érzelmek korbácsa - ATAK | 160 |
| Elemi erő új | 130 |
| Tisztogatók buzogánya | 75 |
| Antiss tör - PPL-II. 132.o. | 100 |
| Dreonnar tőre - ETK 411.o. | eltűnt |

| Varázshotok/pálcák | Ár |
|---------------------------|-----------|
| Sárkánybot | 150 |
| Varázstörés botja | 100 |
| Barátság botja | 70 |
| Telekinézis botja | 75 |
| Rémület botja | 75 |
| Nekromanták botja | 90 |
| Fény botja | 85 |

| | |
|---------------------------|--------|
| Kígyóbot | 60 |
| Vándorbot | 30 |
| Átváltoztatás botja | 120 |
| Illúzió pálca | 75 |
| Utazás pálcája | 165 |
| Halottűző bot - Rúna V/3. | MP x 1 |

| Viseletek | Ár |
|------------------------|-----------|
| Mélytarisznya | 75 |
| Lopakodó lábbeli | 75 |
| Ugrás lábbelije | 45 |
| Rohanó lábbeli - KKUK | 50 |
| Rohanó lábbeli - ETK | 175 |
| Láthatatlanság köpenye | 140 |
| Rejtőzés köpenye | 75 |
| Meleg zeke | 45 |

| | |
|-----------------------|-----|
| Fürge ujjak kesztyűje | 85 |
| Erő kesztyűje | 160 |
| Nyelvek sisakja | 115 |
| Mászókesztyű | 50 |
| Védőköpeny - 63 Mp | 70 |
| Védőköpeny - 93 Mp | 115 |
| Védőköpeny - 123 Mp | 165 |
| Védőköpeny - 153 Mp | 230 |

| Profánmágikus tárgyak | Ár |
|--|-----------|
| Rozsdarongy | 1 |
| Élfésű | 0.5 |
| Iroh kupája | 1 |
| Király-kő | 0.5 |

| | |
|----------------------|----|
| Unikornis szarv kupa | 15 |
| Ezüstveder | 3 |
| Húslepel | 1 |
| Komarkó | 1 |



| Egyéb tárgyak | Ár |
|---|-------|
| Feneketlen korsó | 120 |
| Hősök zászlaja | 115 |
| Harci nyereg | 75 |
| Varázstekercs | Mp x1 |
| A megsemmisítés tekercse - Rúna II/2. | 600 |
| A légelemek szólító tekercse - Rúna II/2. | 400 |

| | |
|--|--------------|
| A félelem tekercse - Rúna II/2. | 400 |
| Fénykő - Rúna V/3. | Mp x1 |
| Pillanat vörös homokórája - ATAK | 300 |
| Öröklámpás | 50 |
| Fürkész | 130 |
| Szikratallér 50 Mp (Ynevi Kóborlások 202.o.) | 75 |
| Repülőszőnyeg - elfogyott | Nincs |

| Tetoválások (Rúna IV/4.) | Ár |
|---|----|
| <i>Ezeket a BM csak saját magára képes tetoválni:</i> | |
| Erő bélyeg | 22 |
| Méregtől óvó jel | 36 |
| Átoktól óvó jel | 36 |
| Rontástól óvó jel | 36 |
| Harci bélyeg | 30 |
| Lidérc test | 29 |
| Méregpohár | 36 |

| | |
|---------------------|----|
| Fantomtest | 29 |
| Kígyószem | 22 |
| Befolyás bélyeg | 32 |
| Villámtagadó bélyeg | 35 |
| Sárkánypikkely jele | 32 |
| Érzelmek bástyája | 32 |
| Smaragd jele | 24 |

| Tetoválások (Rúna I/5.) | Ár |
|-------------------------|----|
| Látójel | 28 |
| Hallójel | 28 |
| Macskaszem | 28 |

| | |
|-----------------|----|
| Őrző szem | 34 |
| Szellemtest I. | 27 |
| Szellemtest II. | 42 |
| Hatalom bélyeg | 10 |

| Tetoválások (Ynevi kóborlások) | Ár |
|--------------------------------|----|
| Láthatatlanság | 42 |
| Láthatatlanság felfedezése | 20 |
| Méreglátás | 19 |

| | |
|-----------------|----|
| Macskatalp | 19 |
| Biztos kéz | 25 |
| Pusztító akarat | 19 |
| Elmerő | 25 |

Drágakőmágia (legfeljebb 1 db-ot lehet venni!)

| Drágakő mágikus kövek | Ár |
|--|-----|
| Azurit, védelem, 15E Megvéd a csillagjegyek negatív hatásától. | 30 |
| Holdkő, védelem, 15E Túlvilági lények TÉ-je és varázslataik E-je a viselő ellen 15E-vel csökkennek. | 60 |
| Lapis Lazuli, okozás, 10E Viselője +10 Ψρ-t kap. | 100 |
| Korall, okozás, 10E Viselője 10 percig képes levegő vétel nélkül víz alatt tartózkodni. Feltöltődési idő 10 kör. | 100 |
| Rózsakvarc, védelem, 20E ETK szerinti 2-es SFÉ-t ad. | 140 |
| Alexandrit, védelem, 10E Démonok TÉ-je és varázslataik E-je a viselő ellen 10-al csökkennek. | 120 |
| Achát, detekció, 5E Ha viselőjére álmában támadnának és a támadó TSz-e kisebb, mint 6. a viselő felébred. | 50 |
| Krizopráz, detekció, 5E Viselője képes érzékelni a láthatatlanságot, mintha Kyr Láthatatlanság Érzékelése diszciplínát alkalmazna. | 50 |
| Hematit, okozás, 10E Viselője vagy a fegyver, amibe foglalták +10 TÉ-t kap. | 75 |
| Ametiszt, védelem, 5E Viselője +5E ellenállást kap alkohollal szemben. | 30 |
| Alexandrit, detekció, 10E Hordozója megérzi, ha 10 lábón belül démon tartózkodik, ha a démon nem használ 10E-nél nagyobb leplezést. | 50 |
| Gránát, védelem, 5E Viselőjét a kő megvédi a meleg hatásaitól és a hőgutatótól. Érzékeli a hőséget, de komfortérzete +25 fokkal kitolódik. | 50 |
| Borostyán, védelem, 20E A kő hordozója +2-t kap egészségpróbára betegségek ellen. | 70 |
| Hegykristály, detekció, 10E Hordozója megérzi, ha 10 lábón belül élőholt tartózkodik. | 30 |
| Jade, detekció, 20E A kő viselője hallását élesíti. Ellene -20%-ot kap mindenki lopózásra, valamint pontosabban képes megmondani a hangok forrásának irányát. | 40 |
| Türkiz, detekció, 10E A kő viselője képes korlátozott kapcsolatot kialakítani hatásával és megérzi, ha az állat nyugtalan, örül vagy netán ellenséget szimatol. | 20 |



| Drágakő mágikus kövek | Ár |
|--|-----|
| Jet vagy Akvamarin, okozás, 20E | |
| Ősföld vagy Ősvíz létrehozása meghatározott formában, 5E-vel, 6 körig tart, 1 óra feltöltődési idő. | 75 |
| Jáde, okozás, 15E | 15 |
| Ének/Zene/Tánc 3 Kp-val olcsóbban tanulható. | |
| Karnelian, detekció, 15E | 70 |
| Viselője érzékeli az ellenséges szándékot. | |
| Lapis Lazuli, detekció, 15E | 20 |
| Viselője érzékeli, ha psi diszciplínát alkalmaznak rajta. | |
| Gránát, védelem, 3E | 60 |
| 1k6 percig 3E védelem tűztől, 1 óra feltöltődési idő. | |
| Alexandrit, okozás, 15E | 75 |
| Akaratávitel 1 parancs erejéig démon ellen 15E-vel, naponta egyszer használható. | |
| Szerpentin, védelem, 5E | 55 |
| Viselője ellen mentális támadások 5-öt veszítenek az E-jükből. | |
| Korall, védelem, 15E | 27 |
| Hordozója lebeg a víz felszínén, és vele együtt 15 kg felszerelése is. | |
| Füstkvarc, detekció, 15E | 100 |
| Viselője érzékeli a térmágiát. | |
| Jáspis, okozás, 6E | 63 |
| A kővel más megérintve a hordozó egy meghatározott méreg hatását fejt ki az áldozaton. | |
| Gyors hatású, naponta egyszer lehet használni. | |
| Peridot, okozás, 15E | 80 |
| Egy folyadékba mártva, aki azt megissza, arra egy előre meghatározott, 1k6 percig 15E asztrális mozaikkal hat. A hatást a tárgy megvásárlásakor kell megmondani. Két használata között leg- alább egy napnak kell eltelnie. | |