

KÖZÖS KARAKTERALKOTÁS

Bevezetés

Üdvözlünk titeket a Pyarron szerinti 3726-ös év karakteralkotásában. A korábbi évek során jó pár hasonló alkotási metódust lapozgathattatok már, számos ember tollából. Ezeknek - amellet, hogy alapot adjon játékunknak 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 [Kronikák.hu](http://Kronikak.hu) szervezőcsapatával úgy határoztunk, hogy a 3724-es évre összeszedjük az eddigi tapasztalatainkat és a véleményeket a korábbi karakteralkotásokból, hogy alkossunk egy közös, minden rendezvényen átívelő és egész évben változatlanul használatos karakteralkotást. Majd a további években, az észrevételek alapján már csak ezt csiszolgatjuk, finomítgatjuk.

Ahogy tovább olvastok, a karakteralkotás választak elé fog állítani titeket. Célunk egy átfogó rendszer alkotása volt, nem pedig a minden lehető kuriózumra való kiterjedés és szabály alkotás. Kérjük, hogy azokat lehetőség szerint hagyjátok meg az otthoni játékokra.

Végezetül pedig a beküldött karaktereknél kérjük, hogy feltétlenül **tüntessétek fel, hogy melyik alkotási metódust és azokon belül miket választottatok!**



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 lehivatkozva)
- [Lovagok könyve](#) (kivéve Quirra Khinn)
- [Keleti Legendák](#)
- [Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve \(ATAK\)](#)
- [Viadomo, a Törhetetlen Pajzs](#)
- [Csillagjegyek](#)
- [Varázslók könyve](#)
- [Dalok Hat Városból](#)

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

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

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

[Előnyök](#)
[Változásjegyzék](#)

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 legalább az SFÉ dupláját eléri a sebzés.
- Amennyiben a karakter fajból és a kasztból is kap CÉ alapot, úgy csak az egyik, a magasabb érvényesül.
- A három kétkézes fegyver dobáskódját 3k6-ról 2k6+6-ra változtatjuk. A továbbiakban sebzéseik a következő módon alakulnak:
 - Kétkézes csatabárd – 2K6+6
 - Kétkézes buzogány – 2K6+6
 - Pallos – 2K6+8
- Rendezvényeinken sok esetben alkalmazzuk a Szerencse dobást (3.) és a Képzettségekre vonatkozó próbadobást (4.) a Krónikák cikkben megfogalmazottak szerint.
- Az Éberség/Észlelés százalékos képzettséget a MTK-ból nem használjuk. Helyette az Érzékelés képességet alkalmazzuk. Az Érzékelés értékei is változnak az életkorral: I.-es kategóriában +1, II.-esben 0, III.-asban -1, IV.-esben -2, V.-ösben -3, a VI. -os korszakban pedig -4 a módosítója.
- A Sebgyógyítás, Herbalizmus és Élettan képzettségek idő bónusza a gyógyulás elkezdődésére is vonatkozik.

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 kilenc képességed között** (az Új Tekercsek 10. oldalán található **Érzékeléssel** együtt), majd **szabadon megválasztod a karaktered Szépségét 1 és 15 között**. Ha ennél magasabb értéket szeretnél karaktered megjelenéséhez, azt már a képességpontokból kell kigazdálkodnod pluszban. Minden képességnél figyelembe kell venni a kaszt dobáskód szerint lehetséges minimumot és 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 árat a [felszerelés](#) fejezetben találod. Emellett használhatod a [tárgyalgó rendszert](#) is fegyverzed egyedivé tételére. **Ami aranyat nem költöttél el az alkotás folyamán, azt oszd el tízfel, 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](#)
[Tárgyalók](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

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

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

[Előnyök](#)
[Változásjegyzék](#)

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.	I. csoport	Kasztátlag	5	-
2.	II. csoport	Kasztátlag +3 pont	55	4 szintenként
3.	III. csoport	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 csoportba fogjuk sorolni, ezek rendezvényeinken a választható kasztok. A besorolásnak megfelelő sort kell választanod első döntésésként, ha az adott kaszttal szeretnél játszani. Abban az esetben, ha egy kasztnak van ETK-s és PPL-es leírása is, úgy csak abban az esetben hozható ETK szerint, ha úgy is szerepel a kaszt táblázatban.

Képesség: mivel szeretnénk visszahozni a kasztok dobáskódja és a fajok közötti különbséget, így itt nem mindenki egységes, fix pontból alkot, hanem [a kaszt dobáskódja szerint megállapított átlag](#) képességek összegét kapja meg elosztható pontszámként. **Kivéve a Szépséget, mely 1 és 15 között szabadon választott**, ám ha ennél magasabb értéket szeretnél, azt a képességpontok terhére teheted meg. Rendezvényeinken használjuk az Új Tekercsek 10. oldalán található Érzékelés képességet is. Azaz a kasztátlagból kapott pontszámot alapból 9 képesség között kell elosztanod (Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés), mindegyiknél figyelembe véve a kaszt dobáskódjából fakadó minimum és maximum értékeket. Elosztásuk után pedig **hozzáadod a faji módosítókat** a képességeidhez.

- $3k6-1 = 9$
- $3k6 = 10$
- $3k6 (2x) = 12$
- $2k6+6, k10+8 = 13$
- $k10+8(2x) = 15$
- $k10+10$ 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 erőszényében.

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

Kasztok

I. kaszt csoport (KKUK, ETK, PPL. I-II, ÚT, ATAK)				
Harcos	Szerencsevadász	Pap	Harcművész	Varázshasználó
Harcos/Hebet	Tolvaj	Pap	Harcművész	Boszorkánymester
Amazon	Bárd	Paplovag		Tűzvarázsló
Barbár/Rhó		Szerzetes	Shenar	Varázsló
Gladiátor	Illuzionista	Sámánpap	Pszi-mester	
Fejvadász/Sznofru		Navigátor		
Bajvívó		Nomád Sámán		
Lovag/Hevioso		Felice híve (Rúna I./10.)		
II. kaszt csoport (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.)	Ravator		Orfenita mágus
Gyöngykeresők (Rúna V./1.)		Galradzsa-pap (PPL)		Sangorik klán
Vértestvér (Rúna II./1.)		Antoh-pap (Rúna I./2.)		Lar-dori varázsló (Rúna II./4.)
		Uwel paplovag (PPL)		Dorani varázsló (Rúna II./4.)
Hegyi barbár		Arel-pap (PPL)		Dűnesámán
Arshur karma		Acél Lótusz		Csatamágus (Dalok Hat Városból 49.o.)
Kotariai hegyi vadász		Raddaq szerzetes		Iskola bottal (dzsad és tiadlani)
Manteca		Rumatara szerzetes		
Ikrek szektája		Sarrag-papnő		Boszorkány
Vizigárdista				Ködsóhaj boszorkány
III. Kaszt csoport				
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		Galradzsa pap (MTK)		
		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 nekiállhatsz a szintlépésnek és az [előnyeid](#) kiválasztásának.

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

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

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

[Előnyök](#)
[Változásjegyzék](#)

Karakter Fejlesztő Pontok

Itt teljesen magad elképzelésére szabhatod karaktered. Az alap és szintenkénti képzettségek, valamint a képzettségekből (Ψ) és kaszt specialitásokból (pl.: fejudász 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, ahogy a Mágiahasználat Mf-ből származó Mp is, ti. képzettségéből jön.

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
<i>Pszí-mester csak fele, azaz 31 KFP</i>	

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. Százaléokra 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	6*
Szerencsevadász	10	14	10	8
Pap	10	14	12	9
Slan	10	10	12	6*
Varázshasználó	10	10	9	10

*csak akkor, ha valamiként egyébként képessé válik mana használatára (pl.: Szerpap előny).

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 mágiját;
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 hőstét, 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
Profit		Egyszeri 75 arany a karakteralkotó mérleg induló tőkéhez pluszba.
Képzés		Egyszeri 10 Kp a vásároltakon felül.
Edzett		Egyszeri +4 elosztható képességpont a faji, kaszt és életkor kereteken belül.
Idős		A karakter eggyel magasabb korszakba kerül, elszenvedi az ETK szerinti életkor módosítókat, valamint tapasztaltsága okán kap plusz egy szintnyi KFP-t és a Kp vásárlás szempontjából eggyel magasabb TSz-űnek számít. Klasszikus alkotási metódus esetén is +1 TSz-nyi Kp-t és %-ot kap meg. HM-et, Mp-t és Fp-t nem szerezhet így pluszban a karakter!
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, fölé negatív - hiszen mindenkinek lehetnek irigyei.
Harci stílus	Egy stílus csak egyszer vehető fel	- 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 használatkor, 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. - Íjász: 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 felvétellel egyet az alábbiakból: Alternatívák harcművészetekre Egyéb különleges képzések
Kívül tágasabb	Maximum 1-szer felvehető	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; Val-lásismeret Af; Maximum 1-szer	<p>A karakter elkötelezett és bizonyos mértékig beavatott híve, diakónusa egy istennek, egyháznak. Rendelkezik Szent Szimbólummal és a papokhoz hasonlatos imával, naponta egyszer képes feltölteni elméjét maximum 18 manaponttal.</p> <p>A szerepalkotások alap esetben csak a szertartásokban szoktak segédkezni, azaz indulásból egyedül a Papmágia, Általános varázslatok közül a Szertartás varázslathoz tartozó imákat ismeri.</p> <p>Kp-ból vásárolhat a JK további varázslatokat magának a Papmágia, Általános Varázslatok részből (ETK 154.o.), valamint az istenéhez tartozó Egyedi varázslatok Kis Arkánumból. <u>A Szférikus Varázslatokat nem.</u> Egy varázslat megtanulásának ára egyenlő az alap Mp igény szorozva 2-vel. Azaz például az Áldás megtanulása 3x2=6 Kp.</p> <p>Összetett alkotás esetén a Mp-okat (max. 18-at) KFP-ből kell megvenni, illetve, ha a karakter egyéb forrásból rendelkezik már Mp-al, akkor a felhasználásra az MTK 46. oldalán, az Többkasztúság fejezet, Mágiahasználat bekezdése vonatkozik.</p> <p>Adron követése ilyen módon nem választható. Ő nem foglalkozik mágikus értelemben vett amatőrökkel.</p> <p>Klasszikus alkotási metódus esetén megkapja a 18 Mp-ot.</p>
Sugallat	Maximum 1-szer felvehető	Egy kalandmodul végigjátszása során a JK kérheti egy saját dobás újradobását.
Szerencsés	Maximum 1-szer felvehető	Kalandonként három alkalommal a karakter ugyanúgy módosíthatja dobásait, mintha Szerencse amulett varázstárgy birtokában lenne. Ez az előny nem adódik 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	Slan 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	Slan nem veheti fel; Maximum 1-szer felvehető	A távolsági VÉ-hez a pajzs teljes VÉ-je számolható és a használt fegyver harcértéke 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	Az zuhanás sebzésének megállapításánál (ETK 82.o.) le kell vonni az Ügyesség tíz feletti részét, figyelembe véve a páncélok MGT-jét. A Nehézvértviselő Mf ez esetben nem számít.
Mágiaérzékenység	Felvehető Pszi Mf-el vagy Sámán kaszttal; Maximum 1-szer	A karakter a varázslókhöz hasonlóan koncentrációval képes lesz megérezni a leplezetlen mágia jelenlétét 20 láb sugarú körben. Pontos információval azonban annak hollétéről nem rendelkezik.



vehető fel		
Démonvadász	Minimum 5.TSz Demonológia Af	A karaktert kifejezetten felkészítették démonok jelenlétére. +3-at kap asztrálra a Rúna IV./1. „A démonok” című cikk szerinti félelem aura ellen és tisztában van az ott leírtakkal. A képzés megpróbáltatása miatt, viszont -1-et kap állóképességre.
D’Avrem fogás	Maximum 1-szer felvehető	Sikeres pusztakezes lefegyverzés után az ellenfél fegyverével +1 támadás adható le az adott körben a Meglepetés módosítóival. Egy ellenféllel szemben és egyazon harcban csak egyszer alkalmazható.
Trollvérű	Maximum 1-szer felvehető	A karakter Egészségének 16 feletti része pluszban hozzáadódik az Fp és Ép gyógyulásának szorzójához, ami alpból 1x-es. Herbalizmus, Élettan és Sebgyógyítás képzettségek a szabálykönyv szerint tovább növelhetik. Emellett a karakter Ép gyógyulás beindulásának várakozási ideje 0-ra csökken.
Félelem bére	Maximum 1-szer felvehető	A karakter bármely közelharc védekezés esetén (a támadó dobás megtörténte előtt) dönthet úgy, hogy kockáztat és 30 VÉ levonásáért cserébe jogosult egy 7k10-es dobásra, ami viszont hozzáadódik az aktuális támadás elleni Védekező Értékéhez.
Húséges hatás	Maximum 1-szer felvehető	A karakter hatásának 3 db különleges képességet választhat ki a Bestiárium 20. oldalán, a lap alján található „Különleges képességek” listájából.

Induló pénz és felszerelések

Ezután nincs más hátra, minthogy meghatározod a karaktered kezdőtőkáját, melyből a felszerelését vásárolhatja. A mérlegen és az előnyökből származó aranyakon kívül bizonyos [képzettségek](#) is további költpénzhez juttatják a karakteredet. Ezeknek a képzettségeknek a listáját lentebb találsz. Továbbá ugyanígy a következő oldalon találsz néhány kivételes kaszt kezdő felszerelését.

A karakter alap esetben rendelkezik egy váltás átlagos ruházattal. Ami felszerelés nem rendelkezik árral a következő oldalakon, azt a szabálykönyvekben és Rúnákban feltüntetett áron kell megvenni.

A [tárgyalkotó rendszerrel](#) egyedi eszközöket alkothatsz magadnak, valamint a [varázstárgyakat árlis-ta](#) 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 tárgyknál pedig csupán a vonatkozó szabályokat. **Amint a felszereléslistád készen van, oszd el a megmaradt aranyaidat tizzel!** 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 vagy a szakmába vágó felszerelés, pl.: szekstáns és iránytű
Shakma – Mf	A shakma 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	Kalligráfias eszközök. Használt fegyverrel azonos fegyvercsalád ellen +5 TÉ.
Alkímia – Mf	Utazó, egyszerű alkimista felszerelés
Álcázás/álruha – Af	Alapvető álcázó felszerelés
Álcázás/álruha – Mf	Ritkaságnak számító álcázó eszközök, mint pl.: műfogsor, erős, kimosható hajfesték, maszkok stb.
Pénzügyek/birtokigazgatás – Mf	Nem kell az induló pénzt elosztani 10-zel

Karakterkaszt

Felszerelés

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

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

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

[Előnyök](#)
[Változásjegyzék](#)



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

Néhány kasztra és fajra vonatkozó sajátosság

Bajvivó

A HGB-vel kikötésével ellentétben, 3.Tsz-től bármilyen képzettséget tanulhat (Pusztítás kivételével), azaz a kikötéssel, hogy az előtörténetében szerepelnie kell a háttérének.

Indulásból választania kell [egy bajvivó 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 Lomhullás 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 aktiválni, 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/eleméhez tartozó speciális varázslatokat ismeri.

Dreina pap

A PPL 68.o.-tól eltérően lehetőségük van új képzettségek tanulására az előtt is, hogy minden mást megtanulnának Mf-on. Valamint nem korlátozzuk a felvehető képzettségek csoportját, megfelelő előtörténeti indoklás megléte esetén.

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. Négynél többet rendezvényen nem engedünk.

Felice híve

A macskák istennőjének papnői számára elérhetővé tesszük az új, egyedi varázslatokat és macskákat a honlapunkon megjelent [kiegészítő](#) szerint.

Harcművész

Induláskor kap Kötéltánra 30%-ot, valamint [egy pusztakezes harcművészetet](#). Továbbiakat a Rúna I./4. szerinti 8 Kp-ért tanulhat. Az ETK 66.o.-n irtaktól eltérően csak az Állóképesség és Akaraterő tíz feletti részét kapja induló Fp-ihez.

Kardművész

Induláskor kap Kötéltánra 20%-ot, valamint lehetősége van [kardművész stílust](#) tanulni, indulásból azonban nem rendelkezik ilyennel. Az ETK 68.o.-n irtaktól eltérően csak az Állóképesség és Akaraterő tíz feletti részét kapja induló Fp-ihez.

Shenar

Induláskor kap Kötéltánra 40%-ot.

Pszi-mester

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

Dorani varázsló

[Bevezető](#)
[Tárgyalkotás](#)

[Ált. szabályok](#)
[Csomagok](#)

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

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

[Előnyök](#)
[Változásjegyzék](#)



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

Álomtáncos

A varázslókhhoz hasonlóan 20 lábön 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 ynevi láb.

Ember fajú karakterek

Származása szerint az emberek a fajknál felsorolt bónuszokkal rendelkeznek.

Törpe fajú karakterek

A törpék igen harcias népség, ám hagyományaik, szokásaik és nem utolsósorban méretük igencsak meghatározza, hogy milyen fegyvereket, vértzetet, pajzsot használhatnak. Kedvelik a csatabárdokat, csatacsákányokat, harci kalapácsokat és a buzogányt. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak kezükbe, akkor is csak a rövidet vagy hosszút (kétkézesként). A szálfegyvereket és a nagyobb lőfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkézes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet. (Rúna I./9.)

A tárgyalkotó rendszerből egy csatabárdra ingyenesen felveheti a tarini ragon minőséget.

Elf fajú karakterek

Sirenarból vagy Elfendelből származó, elf fajú karakterek a következő áron rendelkezhetnek saját elf íjjal: gazdája az íjnak (Summárium 69.o.) – 80 arany; másnak készült elf íj – 30 arany.

Dzsenn fajú karakterek

Nem kiszakadott, azaz dzsennek között nevelkedett, dzsenn fajú karakter az ETK-ban feltüntetettnél olcsóbban vehet magának dzsenn szablyát, 30 aranyért.

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 éri el az 1 aranyat, akkor 1 arannyal kell számolni. Nem vegyíthetőek és vonhatóak össze a különböző mester-munkák 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 nyílvessző, 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, mágikus
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 nyílvesszők	1e	-	-	-	-	-	-	Nem	Körönként sebez, nehéz kivágni
Shadoni páncéltörő nyílvesszők	1e	-	-	-	-	-1	-	Nem	Ellene fele SFÉ
Vadász nyílvesszők	1e	-	-	-	-	+k6/2 Sp	-	Nem	Ellene dupla SFÉ

*A félmágikus anyagokból készül fegyverek csak a sebzésük felé okozzák a csak mágikusan sebezhető lényeknek, lefelé kerekítve.



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

A módosítók mindig a 2. oldalon található, megváltozott páncél értékek után alkalmazandóak.

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 létrehozna. 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 Bátor-sága pedig k10-zel csökken. Áldott a fegyver. Távolsági fegyver esetén 10 db nyílvesztő

Kahreí 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 aktuális pontjaiból, ha nem rendelkezik Ψ -al akkor 1 Fp-t. Mágikus tulajdonságú. Színe változik a környéken lévő mágia sűrűségétől, míg 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/szűrő.

Ogár fegyver – az ogároknak készült fegyverek nagyok és némileg ormótlanak. 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 minden harcban, 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.

Edorli számszeríj – Edorl 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, lemezzvért.

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 vérték.

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 sebzéstípus 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.

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

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 fejedászaik élve térhessenek vissza egy félresikerült küldetésről.

Felszerelés csomagok és árazások

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
Fenőkő	Váltás ruha
2 db takaró	5 db vékony bőrszij (60cm)
5 db fáklya	Szeg (3 tucat) + kalapács
3 db gyertya	Mécses és olaj bele (5 adag)
20 m kötél, kis csáklyával	3 db tömlő
Kulacs (2 liter) megtöltve	Írószerek: toll, 5 db kréta
5 napi tartós élelem 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	Kiélezett 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
Fémsisak	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-kaos) - 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
Holdszarló (hagai) - Rúna II./1.	1e
Lagoss	5a

Eddig nem beárazott tárgyak	Ár
Pugoss	1a
Láncos sarló - Rúna II./1.	1a
Acélkorbács - Rúna II./1.	5e
Nunchaku - Rúna II./1.	5e
Vaskígyó - Rúna II./1.	2e
Két- vagy háromrészletes 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

Az alábbi árak aranyban értendők. Fegyver, illetve páncél esetén a rúnázáson felül meg kell venni az azt hordozó fegyverzetet is.

Orkvári varázstárgyak: Olcsóbban vehet a karakter varázstárgyakat. Két szintenként egyet vehet ilyen módon. Vásárláskor eldönthető, 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%-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 48.o.**	30
Árnyfüggő - Öbölmélyben 48.o.**	15
Kirurguskő - Öbölmélyben 48.o.**	15
Smaragdfül - Öbölmélyben 48.o.**	10
Kígyónyelv - Öbölmélyben 48.o.**	50
Vitalitás testékszere	100

*Csak bárd, boszorkány, boszorkánymester használhatja.

**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
Tűzij / őselemi íj	90
Lord Gamor cs.bárdja - Rúna III./1.	85
Sahred töre - 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 íj	130
Tisztogatók buzogánya	75
Antiss tör - PPL-II. 132.o.	100
Ortodox dartonita bőrvért	75

Varázsbotok/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 pálcá	75
Utazás pálcája	165
Halottűző bot - Rúna V./3.	MP x 1

Viseltek	Ár
Mélytarisznya	75
Lopakodó lábbeli	75
Ugrás lábbelije	75
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
Erő bandázs	96
Rohanó surranó	125

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
Jós csontok	30
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
Lidérctest	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
Elmeőr	25

Drágakőmágia (legfeljebb egy ilyen tárgyat lehet venni, az ár tartalmazza a foglalatot ékszer esetén.)

Drágakő mágikus tárgyak	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 Ψp-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 hőgutától. 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 Ének/Zene/Tánc 3 Kp-val olcsóbban tanulható.	15
Karnelian, detekció, 15E Viselője érzékeli az ellenséges szándékot.	70
Lapis Lazuli, detekció, 15E Viselője érzékeli, ha psi diszciplínát alkalmaznak rajta.	20
Gránát, védelem, 3E 1k6 percig 3E védelem tűztől, 1 óra feltöltődési idő.	60
Alexandrit, okozás, 15E Akaratávitel 1 parancs erejéig démon ellen 15E-vel, naponta egyszer használható.	75
Szerpentin, védelem, 5E Viselője ellen mentális támadások 5-öt veszítenek az E-jükből.	55
Korall, védelem, 15E Hordozója lebeg a víz felszínén, és vele együtt 15 kg felszerelése is.	27
Füstkvarc, detekció, 15E Viselője érzékeli a térmágiát.	100
Jáspis, okozás, 6E A kővel mást megérintve a hordozó egy meghatározott méreg hatását fejt ki az áldozaton. Gyors hatású, naponta egyszer lehet használni.	63
Peridot, okozás, 15E 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 legalább egy napnak kell eltelnie.	80

Változásjegyzék

Első éves átnézés – 2025:

- Elírások javítása.
- Bevezetőben megfogalmazás pontosítása és felszólítás a karakterválasztások feltüntetésére.
- A „Megváltozott Szabályok” részbe bekerült a páncélokhoz az azok megkerüléséről írott cikk hivatkozása, illetve bekerült egy hivatkozás a Szerencse dobásra és a Képzettség alapú próbákra. Egyértelműsítve lett az Éberség/Észlelés százalékos képzettség kivezetése. Apró módosítást hajtottunk végre a természetes gyógyulás időfaktorán, képzettségek függvényében.
- Klasszikus alkotás tulajdonság pont osztásának újrafogalmazása, egyértelműsítése.
- Összetett alkotás Kaszt és Képesség választásának pontosítása.
- Kaszt táblázatban Sámánpap és Nomád Sámán korrekció, illetve beírása. Rúna szerint játszható Antoh-pap bekerült II.-es kategóriába.
- A KFP táblázatban megjelent a szerep és a speciális mágia lehetőségei miatt a Max. Mana/TSz érték a Harcos és Slan főkasztoknak is.
- Egyértelműsítve, hogy a képzettségből fakadó Mana-pontokat nem kell KFP-ből megvenni.
- Előnyök táblázatban pontosítások. A Szerep előlynél átkerült a kritériumok közé a vallásismeret felvétele, Macskatalp előny megváltozott, valamint egy új előny: Démonvadász.
- Induló tőkénél és felszereléseknél pontosítás, valamint bekerült egy link, ami a képzettségeket összeszedő táblázatra mutat.
- Képzettségeikért kapható induló felszerelések pontosítása.
- A „Néhány kasztra vonatkozó sajátosság” részben újragondolásra került a bajvívó, a harc- és kardművész. Bekerültek fajok, mint az emberek, a törpe, az elf és a dzsenn.
- Tárgyalkotás részben pontosító megjegyzések és a magónium táblázatbeli javítása. Szentelt fegyver pontosítása.
- Beárazott felszerelések közé bekerült a lagoss és pugoss.
- Varázstárgyak árazása konkretizálva, hogy aranyban értendő. Tárgyak hivatkozása pontosítva.
- Mellékletekben javításra került az U-dzsai és pontosításra a Varjúvecsernye.

Második éves átnézés – 2026:

- Elírások javítása.
- A „Megváltozott Szabályok” részbe bekerültek az Érzékelés képességre vonatkozó korkategória módosítók, arra az esetre, ha valaki nem II. korkategóriába tartozó karakterrel indulna a játékban.
- Mind a klasszikus, mind pedig az összetett alkotási metódus során bekorlátoztuk a Szépség képesség szabadon választott értéktartományát. 15 pont fölött már képességpontba kerül, majd utána kerül hozzáadásra a faji módosító.
- A játszható kaszt táblázat:
 - Törlésre került az Illuzionista (új iskola), a Gianagi vízvarázsló jelen formájában.
 - Felice híve átkerült az I.-es kategóriába.
 - Bekerült az MTK-s Galradza-pap III.-as kategóriába, a II. FHSZ Expo Szemelvények magazinjából a Vizigárdista II.-es kategóriába, valamint a Dúnesámán II.-es kategóriába.
- Az összetett alkotási metódusnál a kockadobások statisztikai értékeit áttekintettük, apróbb módosításokat eszközöltünk, ezért változott több kaszt induló átlaga.
- Előnyök táblázat:
 - Kiegészült az Idős előny a Klasszikus karakteralkotási metódus használatához vonatkozó leírásokkal.
 - Módosult a Sugallat előny, miszerint immár a KM-ek dobásaira nem terjed ki a játékos hatalma.



- Módosult a Szerpap előny. Klasszikus alkotás esetén jár hozzá Mana-pont. Viszont alpból már nem csak a hozzá tartozó Vallásismeret képzettséget kell megszerezni, de a Szertartás kivételével minden más papi varázslatot is Kp-ból kell elsajátítani.
- Bekerültek a D'Avram fogás, a Trollvérű, a Félelem bére és a Hűséges háta előnyök.
- A „Néhány kasztra és fajra vonatkozó sajátosság” részbe bekerült a Dreina papra egy kitétel, valamint Felice híveihez egy link az új, egyedi varázslatokhoz, macskákhoz.
- Varázstárgyknál kitétel került a Hatalom amulettéhez. Ugrás lábbelijének ára emelkedett.
- Bekerült a vásárolható varázstárgyak közé az Erő bandázsa, a Rohanó surranó, a Vitalitás testékszere, az Orto-dox dartonita bőrvért és a Jós csontok.
- Harcművészetek mellékletben javításra került a tartalomjegyzék és a Muay stílus harcértékmódosítója.