

KARAKTERALKOTÁS A IV. MENTÁLCSAVAR TÁBORRA

M.A.G.U.S.

ÉSZAK-YNEV, ANTERA
P.SZ. 3390

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK

Első Törvénykönyv

Második Törvénykönyv

Harcosok, Gladiátorok és Barbárok

Papok és Paplovagok kézikönyve I-II.

Ynevi kóborlások (mágia, tetoválások)

Ynev Lovagjai (http://magus.rpg.hu/letoltesek/kiegesz/ynev_lovagjai.zip)

Ynev Fejvadászai (http://magus.rpg.hu/letoltesek/kiegesz/ynev_fejvadaszai.zip)

ELŐTÖRTÉNET

A karakter előtörténete részét képezi a verseny pontozásának (külön díj jár érte), ezért kérjük, hogy **minden karakter előtörténetét külön küldjétek el és a táborba is hozzátok magatokkal!** Mivel pedig a játékosok az előtörténet alapján kapnak hangulatkeltő novellákat és előzetes modulinformációkat, az előtörténet elküldése mindenképpen javasolt.

KARAKTERALKOTÁS

A játékosoknak **12 000Tp**-ből kell összeállítaniuk a kívánt karakterüket, **melyhez további 3 000 Tp** a jutalmuk 07.09.-ig elküldött előtörténet mellett. A karakteralkotás az alábbi módon történik:

A játékos kiválasztja bemesélési hátterét, melyhez kapcsolódóan kiválasztja a fajt és egy ahhoz tartozó kasztot, és hogy mennyi pontból kívánja meghatározni induló képességeit és elkölti az ezekért fizetendő pontokat. A fennmaradó pontokból szintet lép, ahányat a kasztáblázat alapján lépni szeretne.

Ezek után meghatározza az induló felszerelést, az örökségét, az általa készített mágikus tárgyakat és kegyeket (előnyök) és átkokat (hátrányok) választ magának.

Végül a maradék Tp felét megkapja ezüstben, amiből felszerelheti karakterét. A pénzt csapatként is el lehet költeni, a karakterlapon ezt fel kell tüntetni.

A karakteralkotás során minden k6-os dobás 5-nek, minden k10-es dobás 8-nak számolandó. Minden kaszt megkapja első szinten is a szintenként növekvő értékeket (Fp, HM, Kp). A Mesterfokú képzettségeknél leírt Kp érték már tartalmazza az Alapfokú képzettség árát is, így arra külön nem kell költeni (ha pedig a képzettséget a karakter alpból megkapja, úgy a Mesterfokra fejlesztése annival olcsóbb, amennyi a képzettség Alapfokának ára).

BEMESÉLÉSI HÁTTÉR

Az alábbiakban olvashatók a kalandmodulban központi szerepben lévő syl Erwyl anterai nemesi család családfájának egyes ágai. Mindhárom irány bizonyos megkötésekkel és előnyökkel jár. Az ágaknál leírtak mérvadóak jellem és előtörténet tekintetében, a karakterek modulhoz való hozzáállását, abban betöltött szerepét határozzák meg. Minden ág esetén lehetőség van az ágnek a családba tartozó tagjával is játszani, illetve annak kíséretébe, zsoldjába tartozni.

Amennyiben a karakterek egyike az előbbit választja (tehát családtaggal indul), úgy előtörténetében szerepelnie kell bizonyos kötöttségeknek (ld. az ágaknál külön-külön kifejtve). Az előtörténet egyéb szempontból nem kötött, a meghatározott események a modulhoz való kapcsolódást biztosítják.

Amennyiben a karakterek a család ágának kíséretébe tartoznak, jellemük és a családtaggal való kapcsolatuk meghatározott – melyek mérvadóak az előtörténet szempontjából.

Az ág kiválasztása és a karakterek megírása és megalkotása után **a játékosok az ághoz külön-külön készített egy-egy hangulatkeltő novella egyikét kapják meg** válaszul (érdemes ezeket úgy kezelni, hogy a karakterek is ismerik mindazt, ami bennük szerepel, ehhez mérten célszerűtlen továbbküldeni másoknak)

A) Malor-ág

Malor syl Erwyl: A családfőnek és feleségének másodszülött fia, 22 éves. Jelleme: Halál (könyörtelen, hidegvérű, akaratos), Renddel kiegészíthető. Elsősorban alvilági illetve „gonosz” karaktereket fogad a kíséretébe: a harcos és szerencsevadász főkaszt megfelelő jellemű tagjait, boszorkánymestereket és szélsőséges esetben Tharr-papot, boszorkányt.

Elvárt jellemvonások a csapat részéről: könyörtelen, hidegvérű, durva, erőszakos, fatalista, érzéketlen, nyugodt, tisztelettudó, alázatos, kitartó, makacs, akaratos, hirtelen haragú, szemtelen, nyakas, hazug, képmutató, kárörvendő (a csapatban minden karakternek legalább kettő szerepeljen a jellemvonásai között).

Faj

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Ember	Félelf	Elf
Wier	Udvari ork	Törpe Khál

Kaszt

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Harcos	Bárd	Lovag
Gladiátor	Tharr-pap	Pap (egyéb)
Fejvadász	Noir-pap	Paplovag
Tolvaj	Morgena-pap	Harcművész
Boszorkánymester	Boszorkány	Kardművész
	Barbár	Tűzvarázsló
	Sámánpap	Varázsló
	Nomád sámán	Amazon
		Bajvívó
		Szerzetes

B) Lirian-ág

Lirian syl Erwyl: A családfőnek és feleségének harmadszülött gyermeke, egyetlen lánya, 20 éves. Jelleme: Élet (jóindulatú, toleráns, gyanakvó), Renddel vagy Káosszal kiegészíthető. Erős Kyel-hite miatt elsősorban a pyarroni eszméhez közel álló karaktereket fogad kíséretébe: lovagokat, papokat, paplovagokat.

Elvárt jellemvonások a csapat részéről: békés, jámbor, gyöngéd, jóindulatú, barátságos, toleráns, belátó, kiégett, magába forduló, nyugodt, tisztelettudó, alázatos, egyenes, becsületes, kitartó, rendszerető, szigorú, lobbanékony, tréfás (a csapatban minden karakternek legalább kettő szerepeljen a jellemvonásai között).

Faj

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Ember	Elf	Khál
Félelf	Törpe	Udvari ork
	Wier	

Kaszt

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Harcos	Gladiátor	Fejvadász
Lovag	Bárd	Tolvaj
Adron-pap	Pap (egyéb pyarroni)	Pap (egyéb)
Krad-pap	Paplovag (egyéb pyarroni)	Paplovag (egyéb)
Kyel-pap	Harcművész	Boszorkány
Krad-paplovag	Kardművész	Boszorkánymester
Uwel-paplovag		Tűzvarázsló
Varázsló		Szerzetes
Bajvívó		Nomád sámán
		Sámánpap
		Amazon
		Barbár

C) Etis-ág

Etis dal Kharras syl Erwyl: A családfő nővérének és egy rowoni lovagnak egyetlen fiúgyermeké, akire apja halála után anyja íratta a nagyobb tekintélyű syl Erwil családnevet. 25 éves lovag az anterai Vércse-lovagrendből. Jellem: Rend, Élet (tisztelettudó, becsületes, jóindulatú, fajgyűlölő).

Jegyesével, Talissával épp a modul kezdetének napján találkozik (akár ő is játszható karakter, tetszőlegesen megalkotható a kísérőkre vonatkozó szabályok szerint). Elsősorban magához hasonló harcós-féleket, lovagokat, paplovagokat fogad kíséretébe, a papok nagy részét gyöngének tartja.

Elvárt jellemvonások a csapat részéről: jóindulatú, barátságos, toleráns, belátó, könyörtelen (harcban), nyugodt, tisztelettudó, alázatos, egyenes, becsületes, kitartó, makacs, rendszerető, akaratos, szenvedélyes (a csapatban minden karakternek legalább kettő szerepeljen a jellemvonásai között).

Faj

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Ember	Félelf (ember jegyek) Wier	Félelf (elf jegyek) Elf Törpe Udvari ork Khál

Kaszt

Kapcsolódó	Semleges	Ellenkező
Harcos	Gladiátor	Fejvadász
Lovag	Pap (pyarroni)	Tolvaj
Paplovag (pyarroni)	Kardművész	Bárd
	Varázsló	Pap (egyéb)
	Szerzetes	Paplovag (egyéb)
	Barbár	Harcművész
	Bajvívó	Boszorkány
		Boszorkánymester
		Tűzvarázsló
		Nomád sámán
		Sámánpap
		Amazon

1. Fajok Tp értékei

A kapcsolódó fajok (ld. fentebb, Bemesélési hátterek) a lent szereplő Tp-érték háromnegyedéért, a semleges fajok a lenti érték egészéért, az ellenkező fajok pedig az érték másfélszereséért választhatóak. Az ellenkező fajok képviselői ráadásul a modulban kizárólag semleges vagy kapcsolódó fajú álcában vehetnek részt.

1. kategória (1000 Tp): ember
2. kategória (2000 Tp): udvari ork, törpe, félelf
3. kategória (3000 Tp): elf
4. kategória (4000 Tp): khál
5. kategória (5000 Tp): wier

Ahogy látható, **amund és dzsenn fajú karakterek nem indíthatóak.**

A kiválasztott faj képességmódosítóit és a korból adódó levonásokat **hozzá kell számolni** a képességpontok elosztása utáni értékekhez, mert abban azok nincsenek benne.

2. Kasztok Tp értékei

A kapcsolódó kasztok (ld. fentebb, Bemelési hátterek) a lent szereplő Tp-érték háromnegyedéért, a semleges kasztok a lenti érték egészéért, az ellenkező kasztok pedig az érték másfélszereséért választhatóak. Az ellenkező kasztok képviselői ráadásul a modulban kizárólag semleges vagy kapcsolódó kasztú karakterek álcáját viselve vehetnek részt.

1. kategória (1000 Tp): szerzetes
2. kategória (2000 Tp): tolvaj, harcos, gladiátor, lovag, pap, amazon, barbár, bajvívó
3. kategória (3000 Tp): tűzvarázsló, paplovag, harcművész, boszorkánymester, fejedász
4. kategória (4000 Tp): bárd, nomád sámán
5. kategória (5000 Tp): kardművész, boszorkány, varázsló

A HBG iskoláinak **harcosai** és **gladiátorai** illetve az YL **lovagjai** a 2. kategóriába tartoznak egyetlen kivételtől eltekintve: a sirenari erdőjáró a 3. kategóriába számolandó.

A **fejedász** csak az ET alapján megalkotva tartozik a 3. kategóriába; az YF kasztjai, amennyiben a karakter 5. Tsz-nél alacsonyabb, a 4. kategóriába, amennyiben pedig 5 vagy magasabb, az 5. kategóriába tartoznak.

A **bárdok kötelezően válasszanak maguknak iskolát** a Rúna IV/1-es számából is (Lombhullás Árvái, Vándorló dalnok és Sötét bárd).

A **papok** közül Adron, Arel, Doldzsah papjai a 3. kategóriába számolandók.

A **paplovagok** közül Darton paplovagjai nem indíthatók (a modul még előttük játszódik).

A **harcművész** választhat magának küzdőstílust a Rúna I/4. számából, fegyvert a Rúna II/1. számából.

A **varázsló** botját a Rúna II/4. száma alapján kell meghatározni.

A **szerzetes** kasztot kizárólag Benignus-rendi karakterek képviselhetik, ugyanis a pyarroni szerzetesrend ekkor még nem jött létre.

A versenyen van mód többkasztú karakterek indítására is. A többkasztúság ténye önmagában is egy bizonyos mennyiségű Tp-be kerül – ennek elköltése után kell a két különböző kaszt Tp-költségét is elkölteni. Ezek mellett az alábbi szabályokat kell még figyelembe venni:

Váltott kaszt (2000 Tp) esetén a leváltott kaszt szintjét úgy kell meghatározni, mintha az három szinttel magasabb volna (azaz mintha nem vesztett volna 3 Tapasztalati szintet többkasztúvá válásnál).

Emlékeztetőül: a váltott kaszt azon alapszik, hogy az eredeti kaszt tudásanyagához a karakter alapvetően már nem nyúl, azaz ha van bármi más út egy probléma megoldásához, azt választja – ez a szerepjátékban kell, hogy megnyilvánuljon!

Ikerkaszt (3000 Tp) esetén a Tp-ket az MT-ben szereplő szabályok alapján kell elosztani, amelynek talán legfontosabb karakteralkotási vonzata az, hogy egy adott szint Tp-minimumának kétszeresét kell ráfordítani a szintlépésre. Emlékeztetőül: az ikerkasztú karakter mindkét kasztjának tudásanyagát használja, ezért 0 induló Kp-val és 1 Kp/szinttel rendelkezik!

Isteni indíttatású többkasztúság (4000 Tp) alkalmával, mint amelyet Alborne Tanítói, Doldzsah papjai, Morgena áttérített hívei illetve Domvik inkvizítorainak esetén figyelhetünk meg, a karakter nem veszíti el előző kasztjának tudását vagy szenved bármiféle gátat – ezért kell kifizetni a legtöbb Tp-t érte, de ezért jár ez a legtöbb bónusszal. Bár nem elsősorban szakrális eredetű többkasztúságról beszélhetünk, mégis ebbe a kategóriába tartoznak az ordani Sogron Útját járó tűzvarázslók és a tarini racklalovasok is.

3. Elosztható Képességpont csoportok

1. kategória (0000 Tp): 135 elosztható pont (13,5 átlag)
2. kategória (1000 Tp): +10 pont (14,5 átlag)
3. kategória (2500 Tp): +20 pont (15,5 átlag)
4. kategória (4000 Tp): +30 pont (16,5 átlag)

A Pszi használatához minimum 12-es Intelligencia, Akaraterő és Asztrál kell.

Azokkal a fegyverekkel, amelyek egy körben több támadásra adnak lehetőséget csak 16-os Ügyesség és Gyorsaság esetén van mód egynél többször támadni, kivéve ha a karakter a Harcos Főkasztba tartozik (ekkor ld. MT).

A fenti pontokat a következő 10 alapképesség között kell elosztani: Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés.

4. Kasztok induló felszerelése

Harcos: ami az adott alkasztnál meghatározásra kerül (ld. HGB)

Gladiátor: iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért

Fejvadász: klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértzet

Lovag: két darab tetszőleges fegyver és 40 arany értékű vértzet és pajzs, utazó ló

Barbár: egy darab kétkézes vagy két darab egykezes fegyver

Amazon: emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)

Bajvívó: rapír (ld. tőr kard)

Tolvaj: tolvajok felszerelése 10 arany értékben (lásd Rúna I/1)

Bárd: a választott hangszer

Pap: hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértzet)

Paplovag: szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 30 arany értékű vért/ pajzs

Szerzetes: Rendjének megfelelő „fegyver”

Nomád sámán: amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni

Harcművész: egy választott fegyver

Kardművész: Slan-kard és kardművész vért

Boszorkány: -

Boszorkánymester: -

Tűzvarázsló: láng kard és láng tör

Varázsló: iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en

Minden itt fel nem sorolt felszerelési tárgyat (pl. ruházat) a játékos a már leírt módon, a fel nem használt Tp-k (illetve előnyökből szerzett vagyon) alapján vásárolhat meg.

5. Örökség

A játékosok mindegyikének van módja arra, hogy amennyiben megfelelő előtörténetet biztosít mellé, a karaktere őseitől megörököljön valamilyen tárgyat, legyen bár mágikus (rúnakard) vagy természetes (acél teljes lemezvértzet), egyszer használható (méreg, varázsital), aktiválható (amulett) vagy feltölthető (drágaköves gyűrű). Minden karakter csak egy tárgyat örökölhet, amelynek használatára csak ő jogosult – a játék elején tehát mindenképpen az ő birtokában kell lennie.

Az örökölt tárgyat a karakteralkotás kezdetekor birtokolt Tp-ből kell megvenni, csakúgy, mint a fajt vagy a kasztot a következő módon: meg kell határozni a tárgy árát aranyban, mintha vásárolná a karakter, majd ezt kell megszorozni öttel.

6. Varázstárgyak

A varázslatokat alkalmazó kasztok tagjainak legtöbbször képes valamilyen varázstárgyat elkészíteni. Ennek karakteralkotási költségeit úgy lehet meghatározni, hogy a készíteni kívánt tárgy Mana-pont-költségét megszorozzuk a készítő kasztjából és a varázstárgy fajtájából eredő szorzóval, majd a kapott eredményt megháromszorozzuk (kerékítés a matematika szabályai szerint a végén) és ezt az értéket levonjuk a Tp-ből. Ezt követően pedig a tárgy készítési költségével megrövidítjük a fennmaradó Tp-k meghatározta vagyont.

Kasztorzók		Típusorzók	
Bárd	1,25	Varázsital	1,25
Pap	1,25	Amulett	1,75
Boszorkány	1,75	Varázstekercs	1
Boszorkánymester	1,5	Rúnatárgy	2
Nomád sámán	1,5	Tetoválás	1,25
Varázsló	2		

7. Képzettségek leadása

Lehetőség van valamelyest átalakítani a karakter automatikusan kapott képzettségeinek listáját. Minden olyan képzettség, mely az adott kasztnál szerepel ugyan, ám a játékos úgy ítéli meg, hogy a karakteréhez nem illik, a könyvben szereplő **Kp érték feléért leadható**, melyet a játékos szabadon elkölthet más képzettségekre.

8. Kegyek és átkok

A kegyek minden szintje 500 Tp-be kerül, az átkok minden szintje 250 Tp-vel gazdagítja a karakteralkotás során felhasználható Tp-ket.

Minden egyes kegy/átok szint biztosítja az alacsonyabb szintű változat előnyét illetve hátrányát is. Természetes, hogy minden kegyet és átkot csak egyszer lehet felvenni és az azonos típusúak kizárják egymást.

Adron kegye: Varázsérzékeny

1. szint: A karakter a bárdokhoz hasonló mágiaérzékelést kap (tehát megérik, ha egy tárgy mágikus tulajdonságokkal bír – egyéb bárdképeket nem).
2. szint: A karakter a varázslókhöz hasonló mágiaérzékelést kap (tehát 20 lábon belül érzékeli a működő mágiát, a varázstárgyakat és a varázshasználókat).
3. szint: A karakter a Pszi képzettség Mesterfokának birtokában használhatja a Szinesztézia Pszi-diszciplínát mágia érzékelésére is (amelyre egyébként csak a varázsló kasztúak lennének képesek).

Adron átka (csak bárdok illetve varázslók számára): Mágikusan érzéketlen

1. szint: A bárd nem használhatja mágiaérzékelését (tehát nem érzi meg egy tárgy mágikus voltát).
2. szint: A varázsló nem kapja meg a Zónáján belül való mágiaérzékelést.
3. szint: A varázsló elveszíti a Szinesztézia diszciplína mágiaérzékelését.

Alborne kegye: Tanult

1. szint: A karakter a Legendaismeret és Történelemismeret képzettség Alapfokát feleannyi Kp áráért tanulhatja.
2. szint: A karakter a Legendaismeret és Történelemismeret képzettség Mesterfokát feleannyi Kp áráért tanulhatja.

Arel kegye (csak Harcos vagy Harcművész főkaszt illetve Arel-papok számára): Hős

1. szint: A karakter minden szinten 1-gyel több HM-et kap.
2. szint: A karakter minden szinten 2-vel több HM-et kap.
3. szint: A karakter minden szinten 3-mal több HM-et kap.

Arel átka (csak Harcos vagy Harcművész főkaszt számára): Satnya

1. szint: A karakter minden szinten 1-gyel kevesebb HM-et kap.
2. szint: A karakter minden szinten 2-vel kevesebb HM-et kap.
3. szint: A karakter minden szinten 3-mal kevesebb HM-et kap.

Della kegye (átok): Örült

1. szint: Kisebb örület (tisztaságmánia, paranoia, rendmánia); leküzdéséhez Akaraterő-próba 2-vel nehezítve.
2. szint: Komolyabb örület (enyhe depresszió, perverzió, kisebb lelki deformáció); leküzdéséhez Akaraterő-próba 5-tel nehezítve.
3. szint: Della kedvére való örület (tudathasadás, hallucinációk, mániák együtt); leküzdéséhez nincs Akaraterő-próba, ha a karakteren kiütözik, minden esetben a KM tiszte eldönteni azt, hogy az ámokfutás hogyan zajlik le.

Ellana kegye: Karizmatikus

1. szint: a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 18, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 18, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter Szépsége (Vágy esetében) / Intelligenciája (Hűség esetében) a minimum fölött van.

2. szint: a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 17, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 17, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter Szépsége (Vágy esetében) / Intelligenciája (Hűség esetében) a minimum fölött van.

3. szint: a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 16, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 16, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter Szépsége (Vágy esetében) / Intelligenciája (Hűség esetében) a minimum fölött van.

Ellana átka: Rusnya

1. szint: A karakter megjelenésével 5E Undor mozaiknak megfelelő hatást ér el, Szépsége nem lehet nagyobb, mint 12.

2. szint: A karakter megjelenésével 10E Undor mozaiknak megfelelő hatást ér el, Szépsége nem lehet nagyobb, mint 10.

3. szint: A karakter megjelenésével 15E Undor mozaiknak megfelelő hatást ér el, Szépsége nem lehet nagyobb, mint 8.

Darton kegye (átok): Halálra vár

1. szint: Minden játékbeli napon a karaktert ért sebzések egyike megkétszereződik (KM határoz).

2. szint: Minden játékbeli napon a karaktert ért sebzések közül kettő megkétszereződik (KM határoz).

3. szint: Minden játékbeli napon 5% halmozódó esélye van a karakternek, hogy Darton magához szólítja (tehát meghal; a dobást a nap megkezdésekor titokban dobja a KM).

Deina kegye: Gazdag

1. szint: A karakter 50 arannyal többet költhet el.

2. szint: A karakter 100 arannyal többet költhet el.

3. szint: A karakter 150 arannyal többet költhet el.

Krad kegye: Éles eszű

1. szint: A karakter minden szinten 1 Kp-val többet kap.
2. szint: A karakter minden szinten 2 Kp-val többet kap.
3. szint: A karakter minden szinten 3 Kp-val többet kap.

Krad átka: Tompa eszű

1. szint: A karakter minden szinten 1 Kp-val kevesebbet kap.
2. szint: A karakter minden szinten 2 Kp-val kevesebbet kap.
3. szint: A karakter minden szinten 3 Kp-val kevesebbet kap.

Kyel kegye: Igaz

1. szint: A karakter 5%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap, melyhez hozzáadhatja Intelligenciájának értékét.
2. szint: A karakter 15%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap, melyhez hozzáadhatja Intelligenciájának értékét.
3. szint: A karakter 30%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap, melyhez hozzáadhatja Intelligenciájának értékét.

Kyel átka: Hazug

1. szint: A karakter száját nem hagyhatja el igaz szó, hacsak nem áll varázslat hatása alatt vagy nem dob sikeres Akaraterő-próbát 2-vel nehezítve.
2. szint: A karakter száját nem hagyhatja el igaz szó, hacsak nem áll varázslat hatása alatt vagy nem dob sikeres Akaraterő-próbát 5-tel nehezítve.
3. szint: A karakter száját nem hagyhatja el igaz szó, hacsak nem áll varázslat hatása alatt.

Noir kegye: Szerencsés

1. szint: A játékos minden játékbeli napon 1 dobást újradobhat, ám köteles az új eredményt figyelembe venni akkor is, ha az új eredmény rosszabb, mint az előző.
2. szint: A játékos minden játékbeli napon 2 dobást újradobhat, ám köteles az új eredményt figyelembe venni akkor is, ha az új eredmény rosszabb, mint az előző.
3. szint: A játékos minden játékbeli napon 3 dobást újradobhat, ám köteles az új eredményt figyelembe venni akkor is, ha az új eredmény rosszabb, mint az előző.

Noir átka: Szerencsétlenség

1. szint: A játékosnak minden játékbeli napon 1 dobásának eredményét a KM határozza meg.
2. szint: A játékosnak minden játékbeli napon 2 dobásának eredményét a KM határozza meg.
3. szint: A játékosnak minden játékbeli napon 3 dobásának eredményét a KM határozza meg.

Tharr kegye: Vérbőség

1. szint: A karakter +1 Ép-t kap.
2. szint: A karakter +2 Ép-t kap.
3. szint: A karakter +3 Ép-t kap.

Tharr átka: Vértékenység

1. szint: A karakteren minden szűrőfegyverrel okozott legalább 15 egyszeri Fp seb könnyű vérzést fakaszt (1 Ép/15 perc)
2. szint: A karakteren minden szűrőfegyverrel okozott legalább 15 egyszeri Fp seb mérsékelt vérzést (1 Ép/5 perc), minden 10 egyszeri Fp seb könnyű vérzést fakaszt.
3. szint: A karakteren minden szűrőfegyverrel okozott legalább 15 egyszeri Fp seb heves vérzést (1 Ép/4 kör), minden 10 egyszeri Fp seb mérsékelt vérzést és minden 5 egyszeri seb könnyű vérzést fakaszt.

A család kegye: Ismeretség (családtagoknak az 1. szint ingyenes)

1. szint: Ismeri a syl Erwyl családfát és egy választott családtagot.
2. szint: Ismeri a syl Erwyl családfát és három választott családtagot.
3. szint: Ismeri a syl Erwyl családfát és hat választott családtagot.

A családtagokról a helyszínen a játék előtt biztosítunk a kegy szintjének megfelelő részletességű leírást – addigra az előtörténetre és karakterlapra válaszul kiküldött családfa alapján kérjük eldönteni a családtagok személyét.