

KARAKTERALKOTÁS A IX. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

ÉSZAK-YNEV, ROWON ANTERAI ÖRÖKÖS TARTOMÁNY
P.SZ. 3415

A szépeplékű VI. Manelyr dicsőséges uralkodása végére Nagy-Anterát a második Abasziszként emlegetik. A hosszúéltű király a IX. Zászlóháborúban megkaparintotta Keskellon gyönyörű szigetét, elhúzódo hadjáratban meghódította Toron bábköztársaságát, Dakhot és békére kényszerítette a hódításaira féltékeny Sinemosi Ligát az anterai-sinemosi kikötőháborúban. Csakis a király példátlanul erős akarata, páratlan stratégiai érzéke és az uralkodónő hírhedt karizmája volt képes arra, hogy a pompa és dicsőség alatt egyre messzebből érezhető bomlás szagát elleplezze.

A király azonban utódok nélkül, reményvesztetten halt meg, könnyeket ejtve országáért és magáért, melyet temetése után elborított a káosz és a vér.

Évtizedes belháború után Rusmord tengerbáró örökölte az ország koronáját. Az örökös országbárói syl Erwyl család véres belső megtisztulását a kiterjedt família mindössze két gyermeke élte túl. Egyikük, Carradol ígéretes növendéke dél felé menekült a másikuk, az Anterai Királyi Vércse Lovagrend történetének legfiatalabb nagymestere elől – s bár futása megmentette az életét, a kettejük között húzódo viszáltnak koránt sem tett pontot a végére.

Most, évtizedes viszonylagos nyugalom után 3415 tavaszán a waganda ötágú szigony alatt dicsőségre szomjas barbár sereg lépi át váratlanul Rowon tartomány déli határát, egyenesen törve a mocsarak oltalmazta tartományi székváros felé. A Királyi Vércse Lovagrend nagymestere, Etis syl Erwyl maga vezeti a lovagsereget az erősség megtartására és a barbár horda eltakarítására.

A IX. Mentálcsavar Találkozó ebbe az időbe, erre a vidékre hívja meg a vállalkozó kedvű kalandozókat, hogy bizonyíthassák képességeiket és rátermettségüket Rowon tartomány első megszállásának történetében – akár a megszálló wagandák, akár a védekező anteraiak oldalán.

RÖVIDEN A KALANDMODULRÓL

A kalandban, mint a fenti hangulatkeltő bevezetőből is kiderült, leginkább a háborús környezetben is jól alkalmazható karakterek fogják megtalálni a számításukat. Habár nem tiltott az udvari intrikára vagy művészetében való elmerülésre szánt és erre specializált karakter indítása, a kaland végigjátszására nem elsősorban ezek a kasztok lesznek alkalmasak.

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK

Első Törvénykönyv

Második Törvénykönyv (vagy Titkos Fóliáns)

Harcosok, Gladiátorok és Barbárok (vagy Titkos Fóliáns)

Papok és Paplovagok kézikönyve I-II.

Játékosok Készlete

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 versenyre is hozzátok magatokkal!**

KARAKTERALKOTÁS

A játékosoknak **12 000 Tp**-ből kell összeállítaniuk a kívánt karakterüket, **melyhez további 3 000 Tp** a jutalmuk, ha szeptember 8-ig elküldik az előtörténetüket és a karakterlapjukat.

A karakteralkotás az alábbi módon történik:

A játékos kiválasztja a fajt, egy ahhoz tartozó kasztot és azt, 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, végül 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 alapból megkapja, úgy a Mesterfokra fejlesztése annival olcsóbb, amennyi a képzettség Alapfokának ára).

1. Fajok Tp értékei

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

1. kategória (1000 Tp): szerzetes
2. kategória (2000 Tp): tolvaj, harcos, gladiátor, lovag, pap, amazon, barbár, bajvívó
3. kategória (3000 Tp): fejevadász, bárd, paplovag, harcművész, boszorkánymester, tűzvarázsló, nomád sámán
4. kategória (4000 Tp): kardművész
5. kategória (5000 Tp): 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 **fejvadász** 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 (Lombhullás Árvái, Vándorló dalnok vagy Sötét bárd).

A **papokat** és **paplovagokat** kötelező a PPLI-II szerint megalkotni, kivéve, ha ezt a JK felülírja – ekkor az abban szereplő értékek és képzettségek a mérvadók. Alborne, Dreina és Kyel kiválasztottjai a Rúna VI/1 számában szereplő varázslatokat is használhatják.

A **papok** közül Adron, Arel, Doldzsah és Kyel papjai a 3. kategóriába számolandók. A törpék isteneinek papjai a JK szerint játszhatóak és szintén a 3. kategóriába tartoznak.

A **paplovagok** közül Darton paplovagjai nem indíthatók (a modul még al Marem próféta ideje előtt játszódik).

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

A **boszorkánymester** ismerheti a mágikus tetoválásokat, amelyekről a Rúna I/5 és IV/4 számaiban és az Yk-ban található információ.

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-értékének felét** 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 amilyet Alborne Tanítói, Doldzsah papjai, Morgena áttértett hívei illetve Domvik inkvizítorainak esetén láthatunk, 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. Ebbe a kategóriába tartoznak az ordani Sogron Útját járó tűzvarázslók (MT) és a tarini racklalovasok (HGB) 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).

Az MT táblázatában nem szerepel, de a versenyen érvényes szabály, hogy a paplovagok és a Vándorló dalnokok a 6., Arel, Kyel és Tooma papjai pedig a 7. szinttől szintén két támadásra jogosultak körönként.

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 alkasznál meghatározásra kerül (ld. HGB) vagy két fegyver vagy pajzs és egy acél sodronying.

Gladiátor: iskolájának megfelelő két fegyver és gladiátorvért

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

Lovag: két darab tetszőleges fegyver és 80 arany értékű vértzet és pajzs, harci ló

Barbár: egy darab kétkézes vagy két darab egykezes fegyver

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

Bajvívó: rapír (ld. tórkard)

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

Bárd: a választott hangszer (lásd Rúna I/1)

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”

Nómád sámán: amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni

Harcművész: egy választott fegyver

Kardművész: Slan-kard és kardművész vért

Boszorkány: -

Boszorkánymester: -

Tűzvarázsló: lángkard és lángtőr

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. Végül pedig a tárgy készítési költségével megrövidítjük a fennmaradó Tp-k meghatározta vagyont.

Kasztszorzők		Típuszorzők	
Bárd	1,25	Varázsital	1,25
Pap	1,25	Amulett	1,75
Boszorkány	1,75	Varázstekercs	0,75
Boszorkánymester	1,5	Rúnatárgy	2
Nomád sámán	1,5	Tetoválás	1,25
Varázsló	2		

A játékosok a Rúna V/3. számából is válogathatnak maguknak készíthető varázstárgyakat.

7. Mérgek

Akik rendelkeznek a Méregkeverés/semlegesítés, a Herbalizmus és az Alkímia képzettségekkel, azok számára a karakteralkotás során ingyenes méregalapanyag jár – ebből a játék kezdete előtt már ingyenesen keverhetnek maguknak mérgeket.

Alapesetben a Méregkeverés/semlegesítéssel rendelkező karakter **annyi adag és akkora szintű, egykomponensű mérleghez való alapanyaggal rendelkezik, amennyi a Tapasztalati szintje.** Ezt a számot és bonyolultságot módosítja az alábbi táblázat:

Képzettség	Fok	Módosító	Típus
Méregkeverés/semlegesítés	Af	x1 adag	egykomponensű, nem kontaktméreg
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	x2 adag +3 szint	többkomponensű, nem kontaktméreg
Herbalizmus	Af	x1,5 adag	nincs változtatás
Herbalizmus	Mf	x2 adag	nincs változtatás
Alkímia	Af	x1 adag, +1 szint	legfeljebb 5. szintű kontaktméreg*
Alkímia	Mf	x1 adag, +2 szint	tetszőleges szintű kontaktméreg*

*A kontaktméreg feltétele a Méregkeverés/semlegesítés (Mf)

Egy 6. szintű nekromanta varázsló a Méregkeverés/semlegesítés és az Alkímia képzettség Mesterfokának illetve a Herbalizmus képzettség Alapfokának együttes birtokában 6×2 (Méregkeverés Mf) $\times 1,5$ (Herbalizmus Af) adag, legfeljebb $6 + 3$ (Méregkeverés Mf) $+ 2$ (Alkímia Mf) szintű mérgehez való alapanyaggal rendelkezik. Ebből a 18 adag, legfeljebb 10. szintű (a rendszerben lehetséges maximum) mérge-alapanyagból egy- vagy többkomponensű, tetszőleges típusú mérget készíthet.

8. 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.

9. 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 tartalmazza az alacsonyabb szintű változat előnyét illetve hátrányát. Természetes, hogy minden kegyet és átkot csak egyszer lehet felvenni és az azonos típusúak kizárják egymást – kivétel az egyes kegyek/átkok leírásában.

Adron kegye: Varázsérzékeny

1. szint: A karakter a bárdokhoz hasonló mágiaérzékelést kap (tehát megérik, ha egy tárgy mágikus tulajdonságokkal bír – egyéb bárdképességeket nem).
2. szint: A karakter a varázslókhöz hasonló mágiaérzékelést kap (tehát 20 lábón 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): Őrült

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.

Több azonos szintű örület is felvehető, ám az első után mindegyik további azonos szintű örület a hátrányból származó Tp-érték felét adja (két első szintű örület például összesen 375 Tp-vel kárpótolja a játékost).

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 100 arannyal többet költhet el.
2. szint: A karakter 150 arannyal többet költhet el és van két testőre (KM irányítása alatt)
3. szint: A karakter 200 arannyal többet költhet el és van öt lovas testőre (KM irányítása alatt)

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: Vérzékenység

1. szint: A karakteren minden szúrófegyverrel okozott legalább 15 egyszeri Fp seb könnyű vérzést fakaszt (1 Ép/15 perc)
2. szint: A karakteren minden szúrófegyverrel 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 szúrófegyverrel 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.