

NAGY MENTÁLCSAVAR KIEGÉSZÍTŐ LISTA¹

1. JELLEMZŐK

FIZIKAI JELLEMZŐK

HARCI SZÖRNYETEG

A karakter elsősorban harci technikáival foglalkozott képzése során.

Előny: +10 HM

Hátrány: -10 Kp; nem Harci képzettségeket +2 (Af) illetve +5 (Mf) Kp rááldozásával tanulhat.

ERŐS TESTFELÉPÍTÉS

A karakter csontozata és izomzata úgy fejlődött, hogy sokkal inkább tűrje a sérüléseket.

Előny: +2 Ép, +10 Fp.

Hátrány: Gyorsaság- és Ügyesség-próbáihoz -2 módosító, Kötéltánc és Ugrás próbáihoz pedig -15% módosító jár alkata miatt.

IDŐSKOR

A karakter már nem ifjú korú.

Előny: 2 extra pont elosztható az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál képességek között minden kategória után, amivel a karakter idősebb az ifjú kornál, de korkategóriánként mindegyik legfeljebb 1 ponttal növelhető.

Hátrány: korból adódó módosítók, -10 HM és -10 Fp minden korkategória után, amivel a karakter idősebb a középkorúnál.

KÜLÖNLEGES FEGYVERES KÉPZÉS

A karaktert különös figyelemmel képezték ki a lefegyverzés, a fegyvertörés, a vakharc, a belharc, a földharc, a pajzshasználat, a kétkezes harc, a célzás vagy a fegyverdobás technikáiban.

Előny: A karakter +10 Té/Cé bónuszt kap a vonatkozó képzettséggel tett támadásaihoz.

Hátrány: Az összes többi technika elhanyagolása miatt azokat -5 Ké és -5 Té/Cé sújtja.

Megjegyzés: A jellemző felvételének feltétele a vonatkozó képzettség Mesterfokú ismerete. A jellemzőt többször is fel lehet venni, minden esetben más és más technikára vonatkoztatva; a hátrány ekkor összeadódik.

Belharc-technika esetén a közelkerüléshez nem jár a +10 Té, csupán a belharcban végrehajtott támadásokhoz.

KECSES FEGYVER

A karakter harci képzése könnyű fegyverekre és légies technikákra alapozott.

Előny: A karakter az egykezes szúrófegyverek sebzéséhez az Erő 16 feletti része helyett Ügyességének 16 feletti részét adhatja hozzá.

Hátrány: a páncélok SFÉ-je duplán érvényesül a karakter minden fegyvere ellen; kétkezes fegyverekkel szemben a karakter sokkal bizonytalanabb, így az első körben automatikusan átengedi a kezdeményezést ellenfelének

VÉRVONAL

A karakter távoli felmenői között van egy olyan nem-ember, akinek egyes jellemzői váratlanul kiütköztek a karakteren is.

Előny: A karakter ősének egyik pozitív tulajdonságát vagy Képesség-módosítóját örökölte, de csak fele hatékonysággal (pl. az elfek futása vagy a törpék Erő-módosítója)

Hátrány: A karakter ősének egy negatív tulajdonságát vagy Képesség-módosítóját teljes hatásfokkal örökölte (pl. ork Szépség levonása vagy az elfek Nekromancia érzékenysége).

Megjegyzés: Csak emberek vehetik fel. Választható vérvonalak: elf, törpe, ork (udvari orkként), wier.

¹ Utolsó frissítés 2018. 05. 18.

MENTÁLIS JELLEMZŐK

KÖNYVMOLY

A karakter elsősorban a tudományokkal foglalkozott képzése során.

Előny: szintenként +3 Kp, amit csak tudományos képzettségekre költhet.

Hátrány: szintenként -2 HM, nem tudományos képzettségeket +2 (Af) illetve +5 (Mf) Kp rááldozásával tanulhat

IRÁNYÉRZÉK

A karakter kifejezetten jól tájékozódik egy választott terepen (város, erdő, hegy, tenger, sivatag).

Előny: a választott területen a karakter nem tud eltévedni, vagyis mindig, minden körülmények között megtalálja a megfelelő útvonalat (kivéve varázslat hatására).

Hátrány: a többi területen a karakter egy rövid szakaszon is hajlamos eltévedni még varázslat segítsége mellett is.

FIGYELMESSÉG

A karakter sokkal figyelmesebb egy választott terepen (város, erdő, hegy, tenger, sivatag).

Előny: +10% Cspadakeresés, Titkosajtó felfedezés és +1 az Érzékelés-próbákra a választott területen

Hátrány: -15% Cspadakeresés, Titkosajtó felfedezés és -2 az Érzékelés-próbákra a többi területen

SZOCIÁLIS

A NÉP GYERMEKE

A karakternek híre van, mint az alsóbb osztályok pártfogója és hőse.

Előny: Az egyszerűbb népek felismerhetik a karaktert, mint segítőtjüket, így kisebb dolgokban szívesen állnak rendelkezésére (fogadószoba, információ, ital).

Hátrány: A felsőbb körök lenézéssel, megvetéssel fogadják a karaktert, sőt, egyes területeken akár üldöztethetik is.

Megjegyzés: Nem vehető fel az *Előkelő* jellemzővel együtt.

ELŐKELŐ

A karakter igazoltan nemesen született vagy komoly befolyású polgári, egyházi család sarja.

Előny: A karakter a felsőbb körökbe tartozik, a kékvérűek és előkelők maguk közé tartozónak ismerik el, így a karaktert megilletik az ezzel járó különféle előjogok.

Hátrány: Az egyszerűbb népek távolságtartással, gyanakvással közelítenek a karakter felé, a tolvajok és rablók szívesen veszik célba őt és kompániáját.

Megjegyzés: Nem vehető fel *A nép gyermeke* jellemzővel együtt.

VALLATÓ

A karakter különösen tehetséges mások kivallatásában, az igazság megérzésében.

Előny: A karakter (Intelligencia x 2)%, a Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap.

Hátrány: A karakter egész kiállása olyan, amitől mindenki tart, még azok is, akiknek egyébként nincs titkolnivalója; ez akkor is érvényesül, ha a karakterről nem is tudják, hogy milyen adottsággal bír.

BOSZORKÁNYOS SZÉPSÉG

A karakter különös kisugárzással bír, mellyel azonnal felkelti mindenki figyelmét.

Előny: az ellentétes neműekre (Szépség/2)E szerelemvarázsnak megfelelő hatás

Hátrány: az azonos neműekre (Szépség)E bizalmatlanság és (Szépség/2)E gyűlöletnek megfelelő hatás; a boszorkányvadászoknak és inkvizítoroknak (mint nő) illetve a boszorkányoknak és sötét papnőknek (mint férfi) azonnal felkelti a figyelmét

Megjegyzés: A jellemző csak 15 vagy afeletti Szépség birtokában vehető fel.

CSALÓ

A karakter különösen tehetséges mások átverésében, az igazság elkendőzésében.

Előny: A karakter (Intelligencia vagy Szépség x 2)%, az amazonokhoz hasonló hazugság-képességet kap

Hátrány: A karakternek hisznek ugyan, de soha senki nem bízik meg benne, így idővel mindig ellenőrzik, amit mondott vagy ránéznek, hogy mit csinál

BÁLKIRÁLY

A karakter otthonosan mozog a legkülönbözőbb szórakozóhelyeken, ezek hiányában nem is érzi jól magát.

Előny: A karakter tud a különféle szórakozási lehetőségekről és megtalálja az utat még a meghívásos rendezvényekre is a lebukás veszélye nélkül.

Hátrány: Társasági események hiányában a karakter egyre hangulata egyre nyomottabbá válik: egy teljes, unatkozással töltött nap után 6 óránként 1-1 ponttal csökken Akaraterő és Asztrál Képességük.

MÁGIKUS ÉS PSZI JELLEMZŐK

FÓKUSZÁLT PSZI-KÉPZÉS

A karakter képzése során különös gondot fordítottak pszi-tudományának fejlesztésére.

Előny: +1 alap és szintenkénti Ψ_p , bonthatatlan statikus pszi-pajzs, választott iskolába tartozó diszciplínák +50% hatékonyabban jönnek létre (időtartam vagy Erősség).

Hátrány: alacsonyabb harcértékek (Ké/Té/Vé alap -2/-5/-5, szintenként -2 HM), -1 szintenkénti és alap Fp, -3 alap és szintenkénti Kp (ha egyébként kapna, fele mennyiségű szintenként elosztható %-ot kap).

Megjegyzés: Iskolák: Pyarroni Af, Pyarroni Mf (csak másra alkalmazva), Slan Út, Kyr Metódus

FÓKUSZÁLT MÁGIKUS KÉPZÉS

A karakter specializált varázstudó, különösen képzett egy mágiaterület varázslatainak létrehozásában.

Előny: +1 Mp/szint, választott mágikus iskola varázslatai +25% hatékonyabban jönnek létre (Időtartam vagy Erősség).

Hátrány: alacsonyabb harcértékek (Ké/Té/Vé alap -2/-5/-5, szintenként -2 HM), -1 szintenkénti és alap Fp, -3 alap és szintenkénti Kp (ha egyébként kapna, fele mennyiségű szintenként elosztható %-ot kap).

SUGALLATOK

A karaktert néha természetfeletti sugallatok segítik élete során.

Előny: A karakter a kaland során 3 alkalommal megpillanthatja a közeljövőt és 1 alkalommal álmot lát az eljövendő történésekkel kapcsolatban.

Hátrány: A karakter látomásainak legfeljebb legközelebbi barátai (csapatársai) hisznek, mindenki más automatikusan hazugnak tartja érte. Az álommal terhelt éjszaka után -10 minden harcértékére és -1 módosító minden Képesség-próbára a kialvatlansága és fáradtsága miatt, melyet leghamarabb a következő éjszakán tud/mer kipihenni egy legalább 8 órás alvással.

SÖTÉT ÚT

A karakter gyakorlott és rendszeres használója a fekete mágiának.

Előny: +4 Asztrál, nem szenved meg, ha fekete mágiát használ

Hátrány: -3 Állóképesség, Egészség és Szépség, fekete mágia nyoma a zónán és aurán

Megjegyzés: A karakter jellemében szerepelnie kell a Halálnak.

2. ELŐNYÖK

FIZIKAI ELŐNYÖK

AKROBATIKUS HARCMODOR

A karakter képes kihasználni mozgékonyágát harc közben is. A karakter megkapja az Ugrás képzettségének 1/5-öd részét a Védő értékéhez.

Feltétel: A karakter legfeljebb 1 alap MGT-vel rendelkező vérteteket visel.

Normál: A versenyen a karakterek alapból nem élvezik ezt a bónuszt.

ÁTLAGOS

A karakter nem lóg ki a tömegből. A karakterre vonatkozó Követés/Ierázás képzettségpróbák az ellenfél számára (30- az üldöző Intelligencia értéke)%-kal nehezebbek vagy a karakter számára (10 + a karakter Intelligencia értéke)%-kal könnyebbek (a játékos dönt), ha a karakter tömegben kíván jelentéktelennek mutatkozni. A kiszűrésére tett Érzékelés-próbát -2 nehezítés sújtja tömegben.

Feltétel: Szépség 10-13

EGYENSÚLYÉRZÉK

A karaktert nehéz kibillenteni egyensúlyából, macskaügyességgel fut a tetőkön, egyensúlyozik kötélén. +10% a Mászás, Esés, Ugrás és Kötéltánc képzettségekhez.

ERŐS SZERVEZET

A karakter szervezete fajtársainál jobban ellenáll a mérgeknek és betegségeknek, vagyis immunis a 3. vagy alacsonyabb szintű káros hatásokra.

Feltétel: Egészség 15+

FEJVERRÁNTÁS

A karakter megtanulta pillanatok alatt felfegyverezni magát, így nem kell erre külön támadást áldoznia.

Feltétel: Gyorsaság 15+

Normál: A karakternek egy támadásába kerül, hogy előkészítse fegyverét.

FEJLETT ÉRZÉKEK

A karakter fajtársaihoz képest jobban lát, hall vagy jobb a szaglása. A kiválasztott érzékszervre dobott Érzékelés- vagy szaglász alapú Nyomkövetés-próbákat természetes körülmények között nem ronthatja el.

Feltétel: Érzékelés 15+

KÉTKEZESSÉG

A karakter egyformán jól harcol mindkét kezével. A karakter felveheti a Kétkezes harc képzettség Mesterfokát vagy megkapja azt, amikor a kasztjából fakadóan jár neki.

Feltétel: Ügyesség 15+

Normál: A versenyen a karakterek legfeljebb a Kétkezes harc képzettség Alapfokával rendelkezhetnek akkor is, ha a kasztból esetleg megkapnák a Mesterfokot. Ez a kitétel a fajokra, azaz a khálra és dzsenre nem vonatkozik.

KIVÉTELES KÉPESSÉG

A karakter egyik Képessége fajtája legnagyobbjait is képes felülmúlni. +1 Faji maximum és +1 pont az adott Képességre.

Feltétel: a vonatkozó Képesség a kaszt/faj meghatározta maximum értéken áll.

LÉTAKARAT

A karakter szívósan kapaszkodik az életébe. A 0 Ép-re került karaktert a Morális szabály jóval hosszabb ideig, 10 kör helyett 5 percig (30 kör) tartja életben. Természetesen eközben a karakter továbbra is magatehetetlen és ugyanannyira szenved haldoklás közben, mint kevésbé szívós társai.

Feltétel: Egészség 15+

PÁNCÉLOS VITÉZ

A karakter remekül alkalmazkodott a nehézvértes harcmodorhoz. Ha súlyos páncélt visel, annak MGT-je feleződik, SFÉ-je eggyel nő.

Feltétel: Erő 15+, legalább 3-as alap MGT-vel rendelkező vérteteket viselete

VASGYOMOR

A karakter olyan ételeket is meg tud enni, amitől egy kecske is elhányná magát. A karakter számára nem veszélyes a romlott étel, a megguggant bor vagy a penész – ha az ízét nem is szereti, könnyen elél mindenféle ételen.

Feltétel: Egészség 12+, Állóképesség 12+

VILLÁMGYORS

A karakter különösen gyorsan tud futni, így futáskor a Gyorsasága 3 ponttal magasabbnak számít a megtett távolság kiszámításakor.

Normál: A karakterek teljes erejükből rohanva Gyorsaságuk ötszörösét teszik meg egy kör alatt.

MENTÁLIS ELŐNYÖK

IDŐÉRZÉK

A karakter kiváló időérzéssel rendelkezik, így bármilyen segítség vagy tájékoztató pont nélkül is tudja, hogy melyik órát írjuk.

KÖNNYŰ ALVÓ

A karakter hozzászokott, hogy akkor alszik és annyit, amennyire ideje és a körülmények engedik. Ösztönösen képes alkalmazni a Pszi Ébresztés diszciplínáját és a szokásoshoz képest 2 órával kevesebb pihenésre van szüksége ahhoz, hogy teljesen kipihenje magát.

Feltétel: Akaraterő 15+

SZOCIÁLIS ELŐNYÖK

ACÉLOS TEKINTET

A karakter a végtelenségig képes farkasszemet nézni akár egy sárkánnyal is, szigorú pillantása elől senki nem menekülhet. Amennyiben a karakter tekintete találkozik másokkal, azok átverésre használt képzettségei eggyel alacsonyabb fokúnak számítanak, kivéve, ha maguk is bírják ezt az előnyt.

Feltétel: Akaraterő 15+

MÁGIKUS ELŐNYÖK

ÁLLATI TÁRS

A karaktert egy hűséges állat kíséri kalandozásai során, akivel a legtöbb embernél jobban megértik egymást. A lény és a karakter között mentálfonál feszül, ezen keresztül látótávolságon belül korlátozott telepátikus-empátikus kommunikációra képesek, melyet fél kezdeményezhet.

Feltétel: Az állatnak szerepelnie kell a *Bestiárium* Állatok fejezetében, de legalább a 29. oldalán található összefoglaló táblázatban. Az állat harcértékei közül (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) egyik sem haladhatja meg a karakter megfelelő harcértékeit.

Különleges: Az előny kétszer is felvehető, második szintjén a karakter képessé válik rá, hogy saját érzékszervei helyett ideiglenesen az állat érzékeit használja. A hatás előnyeiben (és hátrányaiban) is megegyezik a boszorkány Összetartozás varázslatánál leírtakkal.

MEGELŐZŐ ISMERET

A karakter, mielőtt kalandozóvá vált volna, szerzett magának néhány hasznos ismeretet. A karakter az Ügyesség és Intelligencia tulajdonságokból származó Kp alaphoz a teljes tulajdonságokat számolhatja hozzá.

Normál: A karakterek a Kp alaphoz az Ügyesség és Intelligencia 10 feletti részét adhatják.

TÜKÖRMEMÓRIA

A karakter tükörmemóriával rendelkezik, így automatikusan sikert dob minden írásra, képre való emlékezéssel kapcsolatos Intelligencia-próbáján.

Feltétel: Intelligencia 15+

HAZAI TEREP

A karakter különösen otthonosan mozog a kalandmodul helyszínén, vagyis megkapja a Helyismeret képzettség Mesterfokát Kp rááldozása nélkül (mindazon Helyismereten felül, amit a kasztból fakadóan kapna meg).

Normál: A versenyen a karakterek Helyismeret képzettsége nem vonatkozhat a kalandmodul konkrét helyszínére.

MÁGIKUS ÉRZÉKENYSÉG

A karakter érzékeny a Manaháló rezdüléseire, így érintésével képes érzékelni a mágiát a bárdokhoz hasonlóan. Bárdok esetében az előny a varázslókhöz hasonló mágiaérzékelést ad, ahol a karakter „zónájának” sugara az Intelligencia 10 feletti része méterben.

Feltétel: Asztrál 15+

TAPASZTALATI MÁGIA

A karakter az ETK képzettségei közé tartozó Mágiahasználat képzettség Mesterfokának felvételével nem a varázslói mozaikmágia alapjaiba, hanem egy másik tapasztalati mágiát alkalmazó kaszt (bárd, boszorkány, boszorkánymester, tűzvarázsló, nomád sámán) varázslataiba nyer betekintést.²

Feltétel: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Asztrál 13+

² A varázslatok használatához 10 Mp áll rendelkezésére, melyet csak alvással képes visszaszerezni. Az előny felvételének nem előfeltétele az MTK képzettségei közé tartozó Mágiaismeret, sőt, a Mágiahasználat felvételével a karakter annak előnyeit is élvezi, azaz külön Kp rááldozása nélkül megkapja a Mágiaismeret képzettséget. A

Mágiahasználat képzettség Mesterfokának felvétele a karakter Kp-iből történik. Ha a karakter eleve tagja valamelyik mágiahasználó kasztnak, úgy a Mágiahasználat képzettség felvételével nyert Mp-t nem kombinálhatja a kasztjából származó Mp-vel (a varázslók alkalmazhatják a Kagyló mozaikot az MTK-ban leírtak szerint).

VÉDŐSZELLEM

A karakter elméjét pajzsok helyett szellemek védik a mágiával szemben, Tudatalatti Mágiaellenállása így a teljes Akaraterő (Mentális) illetve Asztrál (Asztrális) Képességével egyenlő. A védőszellem mágiával asztrál- vagy mentállényekhez hasonlóan elűzhető vagy elpusztítható, így a védelem megszűnhet. A szellemek megléte kizárja a Pszi-pajzsokat.

Feltétel: Pszi képzettség hiánya, Barbár kasztúak nem vehetik fel.

3. HÁTRÁNYOK

FIZIKAI HÁTRÁNYOK

EGYETLEN SZEM

A karakter korábban elveszítette egyik szemét, így rosszabbul méri fel a távolságokat. Célzófegyverével szemben az ellenfél távolságából eredő Vé-je duplán számít, dobófegyvereivel szemben az áthajított távolság kétszerese hozzáadódik az ellenfél Vé-jéhez. Több résztvevős harc esetén egyetlen ellenfélén kívül mindegyikük a *Támadás felhátulról* vagy *Támadás hátulról* módosítóival támadhat a karakterre a KM döntése szerint. **Feltétel:** hiányzó szem

GYENGE ÉRZÉKEK

A karakter fajtársaihoz képest rosszabbul lát, hall vagy rosszabb a szaglása, így a kiválasztott érzékszervre nem dobhat Érzékelés-próbát, azt ugyanis mindenképp elrontja.

Feltétel: Érzékelés 14-

GYENGE SZERVEZET

A karakter szervezete fajtársainál rosszabbul áll ellen a mérgeknek és betegségeknek, így a 4. szintnél magasabb betegségek és mérgek automatikusan kifizetik rá hatásukat.

MENTÁLIS HÁTRÁNYOK

ÉRTETLEN

A karakternek kimondottan nehéz a felfogása, a bonyolult okfejtéseket nem nagyon képes befogadni, de nehezen látja át a gyorsan változó helyzeteket is, így nem nevezhető egy taktikai tehetségnek sem. Nem rendelkezhet Hadrend Mesterfokkal, harcban mindig a hozzá legközelebb álló ellenfélre támad, ha egy harcban legalább tízen vesznek részt (pl. egy kocsmai verekezésben), úgy a képzetlen fegyverhasználat módosítóit szenvedni el harcértékeire.

Feltétel: Intelligencia 14-

FELEDÉKENY

A karakter meglehetősen feledékeny, így a kisebb részletekre vonatkozó próbáit automatikusan elrontja.

Feltétel: Egészség 14-

KÖTÖTT TESTCIKLUS

A karakter nehezen marad ébren éjszaka és nehezen alszik el nappal. Minden erre irányuló próbálkozását óránként sikeres Akaraterő-próbával kell biztosítani, melynek módosítója az első órát követő minden óra után -1, vagyis ha a karakter az éjszaka negyedik órájában is ébren kíván maradni, 3-mal nehezített próbát kell tennie.

TÚLSÚLYOS

A karakter komolyan el van hívva. Futás képzettségét csak fele hatékonysággal tudja kihasználni, erőfeszítést igénylő tevékenységeket (pl. harc, falmászás, úszás) 1 percen túl csak halmozódó, 3 körönként -5% ill. -5 Té/Vé levonással végezhet.

Olyan részletekre, aminek megjegyzését külön a lelkére kötötték, megpróbálkozhat emlékezni. Ha rendelkezik Pszivel, akkor is csak olyan dolgokra alkalmazhatja az Emlékfelidézés diszciplínát, ami ez utóbbi csoportba tartozik.

Feltétel: Intelligencia 14-

FÓBIA

A karakter betegesen retteg valamitől, mellyel találkozáskor azonnal menekülni kezd, esetleg elrejtőzik vagy, ha a rettegés tárgyának elkerülésére nincs lehetősége, a Harc félelem hatása alatt módosítóival cselekedhet.

Feltétel: Akaraterő 14-

KELLEMETLEN TERMÉSZET

A karakter nem tudja megállni, hogy rosszindulatú megjegyzéseket tegyen, amivel komoly bajba keverheti magát és a társait. Ahhoz, hogy ne fűzzön valami effélet a beszélgetésekhez, Asztrál-próbát kell tennie.

Feltétel: Asztrál 14-

SZOCIÁLIS HÁTRÁNYOK

BESZÉDHIRBA

Lehet jó a karakter nyelvismerete, de szóban nagyon rosszul adja elő magát (selypít, pösze és raccsol vagy dadog vagy csak össze-vissza hadovál). Annyira rosszul közli gondolatait, hogy a mondandója megértéséhez, különösen, ha fontos dolgokról van szó, Intelligencia-próba is szükséges lehet.

Feltétel: Papok, a Varázshasználó Főkaszt tagjai és olyanok, akik rendelkeznek a Mellébeszélés képzettséggel, nem vehetik fel.

BŰNBAK

Ha valami rossz történik a környezetében, az emberek valamiért rögtön a karakterre gyanakszanak. Nem kell hozzá bizonyíték sem, a dühös társaság valószínű a karakteren tölti ki a haragját, így utazásai során lincselésre, kalodára, börtönre vagy csak kiadós verésre mindig számíthat.

Feltétel: Szépség 14-

HAZUG

A karakter képtelen magától igazat mondani, rendszeresen lódit, ferdít, terel. Igazán fontos dolgokban, komoly erőfeszítések árán képes rá, hogy a lehető legkevesebbet ferdítse a valóságból, ha sikeres Akaraterő-próbát tesz.

Feltétel: Akaraterő 14-

MÁGIKUS HÁTRÁNYOK

MÁGIKUSAN ÉRZÉKETLEN

A karakter nem rendelkezik a kasztjára vagy képzettségére jellemző varázserzékenységgel. A bárd a tárgyakban megkötött varázst, a varázsló a zónáján belüli leplezetlen mágiát nem érzékeli (de egy másik varázslót továbbra is), a Mágiaismeret Mesterfok birtokában pedig az adott mágiahasználók varázslatainak rezdülései maradnak rejtve a karakter előtt.

Feltétel: Bárd vagy Varázsló kaszt vagy Mágiaismeret Mesterfok

MEGSZÁLLOTTSÁG

A karaktert valamilyen megszállottság hajtja oly mértékben, mely később akár holtából is előszólíthatja őt. Ha nem megszállottságának megfelelően akar cselekedni, sikeres Akaraterő-próbát kell tennie.

Feltétel: Akaraterő 14-

JÓSZÍVŰ

A karakter nem bírja nézni mások szenvedését, mindenképpen a bajbajutottak segítségére siet, ellenfeleivel szemben mindig a legenyhébb támadásait alkalmazza. Harcban mindig a *Harc az ellenfél foglyul ejtéséért* módosítóival küzd, nem veheti fel a Pusztítás és Kínokozás képzettségeket, Elemi tűzzel vagy villámmal nem támadja ellenfeleit.

Feltétel: Élet, Élet/Rend vagy Élet/Káosz jellem

SÖTÉT TITOK

A karakter múltjában van valami olyan tény, amelyről a legkedvesebb barátai (csapattársai) sem tudnak, ám ha kiderül, komoly gondokat okozhat neki. Amennyiben a mesélő nem találja kellőképpen kellemetlennek a karakter sötét titkát, azt kedvére kiegészítheti (akár a játékos tudta nélkül is).

TÉRÍTŐ

A karakter mindenképp feladatának érzi, hogy egy olyan (eretnek/sötét) vallás vagy szekta érdekében végezzen térítő munkát, amit a környéken nem tűrnek meg, sőt, akár üldöznek is. Ahhoz, hogy a karakter képes legyen visszafognia magát, Intelligencia-próbát kell tennie az Erkölc képzettségének megfelelő módosítóval.

Feltétel: Erkölc Alapfok

SZERENCSETLEN

A karakter különösen balszerencsés. Minden játékbeli napon a karakter három dobásának eredményét a KM határozza meg.

Feltétel: Nomád sámán és Barbár kasztúak vagy a Pap Főkaszt tagjai nem vehetik fel.