

Masz do dyspozycji 2 punkty, które możesz wydać na umiejscowienie Twojej postaci w świecie gry. Możesz również otrzymać dodatkowe punkty (maksymalnie 3) poprzez wykupienie cech negatywnych. Detale cechy, jej otoczkę fabularną i związane z tym postaci i wątki zaprojektuj samodzielnie, chyba że opis mówi inaczej (i oczywiście pamiętaj o zgodności ze światem, a i MG zawsze służy pomocą). Poza tym możesz chwilę poczekać z precyzowaniem, dzięki czemu wasze wątki można będzie połączyć. Niektóre cechy mają dopisek (W). Oznacza on wątek, w który dzięki temu zakupowi zostanie włączona Twoja postać. Jest to okazja do zdobycia dużych premii za niewielkie punkty, jednak ich wynik jest zależny od wydarzeń podczas kampanii.

Cechy pozytywne

Wybitny talent(1pkt) - możesz zacząć z poziomem 5 w wybranej umiejętności. Nie można łączyć z Wszechstronnością. Można wykupywać wielokrotnie

Wszechstronność(1pkt) - Jeżeli nie masz jakiejś umiejętności jesteś traktowany jakbyś miał ją na poziomie 1 (tylko na potrzeby rzutów, jeśli chcesz ją rozwijać za PD musisz normalnie kupić najpierw pierwszy poziom. Nie można łączyć z Wybitnym talentem.

Modny(2pkt) - jesteś wyznacznikiem mody i stylu. Choć znają i rozpoznają Cię tylko elity, ludzie kopiują Twoje kreacje i zabiegają o twoją uwagę, przychylność i obecność swoich przyjęciach.

Sekretne Stowarzyszenie(1-3pkt) - należysz do sekretnego stowarzyszenia, co wiąże się z pewnymi zobowiązaniami, ale przede wszystkim z licznymi znajomościami i przywilejami. Pozycja wewnątrz stowarzyszenia i ilość profitów (i zobowiązań) zależy od ilości wydanych punktów.

Dłużnik(1-2pkt) - ktoś ważny jest Ci coś winien. Może być to mniejsza przysługa, ogólna przychylność lub nawet dług życia.

Historia(1-3pkt) - za każdy wydany punkt możesz (za pośrednictwem MG) wykonać dwa rzuty w podręcznikowej tabeli historii postaci. Musisz zastosować się do rezultatów. Uwaga: rezultaty mogą też być negatywne lub neutralne. To ryzykowna opcja.

Szlachetne Urodzenie(1-2pkt) - należysz do jednego z Wielkich Rodów (jednego z gotowych lub własnego) żyjących w Nildheimie. Możesz wykupić tytuł biskupa lub hrabiego. Jeśli chcesz być głową własnego rodu musisz wydać 2pkt.

Majątek(2pkt) - jesteś wyjątkowo bogaty. Zaczynasz z majątkiem wartym 7 wsi.

Dar Jedynego(1-2pkt) - z jakiegoś powodu Jedyny spogląda na Ciebie wyjątkowo łaskawie. Może jest Ci pisane coś wielkiego, a może to po prostu nagroda za wiarę twoich rodziców. (O przejawach tej cechy ostatecznie decyduje MG, ale jest otwarty na sugestie)

Anioł Stróż(2pkt) - ktoś (lub coś) czuwa nad Tobą i pomaga w chwilach zagrożenia. Gracz nie ma kontroli nad tym kto (lub co) jest jego obrońcą, ani nad momentem i sposobem jego pomocy.

Sława(2pkt) - jesteś znany i łatwo rozpoznawalny wśród wszystkich grup społecznych: od prostaczków po arystokrację, od lokalnych biedaków, po cudzoziemskich postów.

Adorator(2pkt) - ktoś jest w Tobie całkowicie zakochany i nawet jeśli wie że nie ma szans, jest gotów zrobić dla Ciebie wszystko.

Faworyt(1pkt) - Gubernator Nildu (ewentualnie ktoś inny, o porównywalnych wpływach) darzy Cię wyjątkową sympatią i częściej niż innych obdarza łaskami.

Artefakt(2pkt) - posiadasz jakiś niezwykle cenny (lub potężny) przedmiot.

(W) Łup(1pkt) - posiadasz jakiś niezwykle cenny (lub potężny) przedmiot, jednak ktoś (lub coś) wie o tym i chce Ci go odebrać. Może są to złodzieje, może prawowici właściciele którym go bezprawnie odebrałeś, a może ściga Cię coś zbyt starego by mieć nazwę w ludzkim języku.

Alternatywnie: Twój artefakt jest teraz w posiadaniu kogoś innego: ukradziono Ci go i jesteś na tropie złodzieja, pożyczyłeś go komuś kto zaginął lub użycie go spowodowało Coś co na jakiś czas odebrało Ci dostęp do przedmiotu.

(W) Spadkobierca(1pkt) - jesteś jednym ze spadkobierców dużego majątku. Jeśli uśmiechnie się do Ciebie szczęście (lub mu trochę pomożesz) zgarniesz sporo gotówki po śmierci bogatego krewniaka.

(W) Znany(1pkt) - jesteś, z jakiegoś powodu, bardzo znany. Jednak w przeciwieństwie do cechy Sława nie każdy uważa że to dobrze. Dla pewnych osób jesteś bohaterem, inni zaś uważają Cię za złoczyńcę.

(W) Adoratorzy(1pkt) - więcej niż jedna osoba jest w Tobie zakochana. Podobnie jak przy cesze Adorator, każda taka osoba robi dla Ciebie wszystko. Niestety poszczególni adoratorzy myślą że oni są Twoim wybrankiem i jeżeli zostaną odrzuceni, zignorowani, lub wybierzesz innego staną się Twoimi wrogami.

Cechy negatywne

Dar Kusiciela(1-3pkt) - jesteś przeklęty. Może urodziłeś się pod złą gwiazdą, a może wisi nad Tobą rodowa klątwa. (O przejawach tej cechy ostatecznie decyduje MG, ale jest otwarty na sugestie)

Wariant za 3pkt: jesteś skazany na klęskę i to potworną. Wszystko prędzej czy później obraca się przeciwko Tobie, nawet Twoje sukcesy w końcu stają się strasznym ciężarem. Wiesz że nie ma dla Ciebie ratunku, ani nadziei: w końcu wszystko skończy się źle, w ogromnym żalu i bólu.

Kalectwo(1-2pkt) - dawna rana, wrodzone upośledzenie lub choroba, które odbierają Ci sprawność i vitalność.

Wróg(1-2pkt) - ktoś Cię nienawidzi, chce się na Tobie zemścić, lub po prostu uważa Cię za wroga i będzie aktywnie działał przeciwko Tobie.

Bieda(1pkt) - jesteś wyjątkowo biedny. Zaczynasz grę bez majątku.

Dług(1-2pkt) - jesteś komuś coś winien. Może być to mniejsza przysługa, ogólna przychylność lub nawet dług życia.

Uzależniony(1pkt) - jesteś całkowicie uzależniony od jakiejś substancji, zachowania lub bodźca.

Nieuk(1pkt) - nauka nigdy nie szła Ci dobrze. Podczas rozwoju umiejętności umysłowych ignorujesz pierwszy modyfikator rozwoju.

Nawiedzony(2pkt) - nocami lub w samotności nawiedza Cię deviria. Choć nikt poza Tobą go nie widział i nigdy nie uczynił Ci fizycznej krzywdy chce czegoś od ciebie i nie daje Ci spokoju, co wiąże się z wieloma nieprzespanymi nocami i ciągłym stresem, nie mówiąc już o tym co by się mogło stać gdyby Święte Oficjum się dowiedziało.

Pospolite urodzenie(1-2pkt) - nie jesteś szlachcicem(2pkt), lub po prostu wywodzisz się z całkowicie nieznaczącej szlachty(1pkt). Nigdy nie zrobisz kariery na salonach, nigdy nie będziesz prawdziwie szanowany przez błękitnokrwiste elity.

Hańba(1pkt) - jesteś wytykanym palcami wyrzutkiem. Twoja Tajemnica (lub inny, porównywalny czyn) jest powszechnie znana i stała się powodem Twojego ostracyzmu.

Opieka(2pkt) - musisz zajmować się kimś bliskim lub ważnym, kto jest całkowicie zależny od Twojej opieki lub ochrony.

Fobia(1-2pkt) - boisz się czegoś panicznie. Za każdym razem kiedy masz styczność z obiektem Twoich lęków Twoje cechy spadają o ilość punktów wydanych na tą cechę.

Nieszczęśliwa miłość(2pkt) - jesteś beznadziejnie zakochany w osobie z którą nie możesz być. I choć możesz wiedzieć że nie ma dla Ciebie nadziei, zrobisz wszystko dla swojej miłości.

Zaskocz mnie MG(2pkt) - nawet nie masz pojęcia ^^

To miejsce czeka na Twoją propozycję! Daj znać swojemu lokalnemu Mistrzowi Gry, zgłoś własny pomysł na wadę/zaletę i weź los swojej postaci w swoje ręce!