

Perky / tajemství magie

Perky jsou takové, že nezasahují příliš do existujících mechanik, ani žádné nové nevytvářejí. Účelem je rozšířit již existující mechaniky, poskytnout hráčům možnosti jak pracovat s magií a dát jim možnost se "profilovat".

Perk / tajemství hráč získá od mistra za dobré RP. Například hraje-li opravdu dobře svou postavu pro ostatní, studuje magii nad rámec standardních pravidel, nebo se zaslouží opravdu záslužným hrdinským činem. Mistr buď může přidělit hráči konkrétní jeden perk / tajemství, pokud se pro hráče hodí podle jeho RP (typickým příkladem je lidová magie :-D). Nebo s ním může o tajemstvích promluvit a podle toho mu jedno přidělit, které by se na něj hodilo.

Není podmínkou, aby každý hráč získal perk / tajemství. Pokud nebude vynikat nad ostatní některým aspektem svého hraní, tak nedostane nic. Limit je jeden perk na hráče.

Vylepšená meditace

- Při meditaci získá mág dvakrát jeden vliv I.

Lidová magie

- Kouzlo opilost
- **KAL, RUM** + koncovka **DUR**
- Na ukázání způsobí oběti na 10 minut opilost

Rozklad vlivů

- Při rozkladu vlivů na nižší úroveň získáte o jeden vliv nižší úrovně více.
- 1x Vliv III => 4x Vliv II
- 1x Vliv II => 4x Vliv I

Vylepšená negace

- Runa nabitá na obranu lze použít na dvě protikouzla.
- Druhé použití jedné runy nesmí být déle než cca 5 minut od prvního použití. Jinak bonusové použití vyprchá. Prakticky lze tuto schopnost použít v jednom souboji.

Pozdržená ochrana

- Pokud má mág na sobě magickou ochranu, tak se může rozhodnout ji nevyužít a tak si nechat efekt až na další "příchozí" kouzlo.

Vysátí vlivu z runy

- U oltáře mág dokáže vysát vliv z vlastní nabitě runy. Tento vliv si může uschovat jako by ho normálně získal. Runa je poté vybytá.

Runové kameny

- Mág u sebe dokáže udržet více energie a tak může vlastnit o 1 runový kámen navíc. Celkem může s tímto perkem vlastnit 6 runových kamenů.
- Nikdy mág nesmí vlastnit více než 6 runových kamenů. Ani za použití jiných schopností, předmětů, nebo lektvarů.

Magické profese

- Díky své zdatnosti dokáže mág při předávání energie do předmětu použít vždy o jeden nižší magický kruh než je v pravidlech uveden. Jedná se především o dobíjení, či výrobu svítek, prstenů, amuletů a magických roztoků.