**Naturer:  
  
Naturer er ett nytt og unikt system som skaper spenning, usikkerhet og variasjon i laiven og forskjellige kampsituasjoner, samtidig som den kan hjelpe deg med å skjønne litt hvordan rollen din skal spilles. Nesten hver natur gir deg en spesiell egenskap. For Eksempel, om du er Sta av natur så har du muligheten til å gi ifra deg et siste slag når du ligger nede uten treffpoeng, for så å besvime. Eller om du er Ensom av natur så dobbles treffpoengene dine når du sloss alene. Eller om du er Oppmerksom kan du se Assasinere som bruker kamuflasje (En av magiene deres), og gjenkjenne maskerte ansikter.  
  
Sta:**   
Når du har mistet alle treffpoengene kan du slå et siste slag når du ligger nede for så å besvime ELLER reise deg en gang etter du har mistet alle treffpoengene dine. Du har da 1 i arm, ben, mage og rygg.  
  
**Vennskap:**  
Om du sloss sammen med person(er) X øker treffpoengene dine med +1/+1, om du sloss mot personen får du -1/-1 (Person X vil da stå nevnt i rollen din)  
  
**Religiøs:**Du kan ikke konvertere til en annen religion enn den du forholder deg til.  
  
**Skuespiller:**Du kan endre motet og nevekampen din når du selv vil (Kan ikke overskride det du allerede har)  
  
**Rivaler:**  
Om du møter person X får du 5 (Dumdristig) i mot. (Hvem person X er står nevnt i rollen din)  
  
**Motivert:**Kan ikke si nei til tilbud om tjenester fra person X.  
  
**Barsk:**Du kan ignorere smerte. (Gjelder ikke Kaos Korrupsjon og andre magier generelt) **Vis:**  
Magier som bare kan brukes en gang per kamp kan du bruke to ganger per kamp.  
  
**Egenrådig:**  
Du kan ta valg som rollen din ellers ikke ville ha tatt.  
  
**Ivrig:**  
Hver gang du får inn et slag mot en motstander øker motet ditt med 1 poeng (Kan ikke overgå 5), og går ned til normalt mot på slutten av kampen.  
  
**Umotivert:**Motet ditt synker med 1 for hvert slag du får inn på en motstander.  
  
**Velkjent:**  
Du får +1/+1 i treffpoeng om du sloss innenfor bymurene i Kronodal.  
  
**Skogskjent:**Du får +1 i Mage/Rygg om du sloss utenfor Kronodals bymur.  
  
**Lydig:**Du vil aldri motsi, gå imot eller svike din overordnede.  
  
**Ensom:**  
Treffpoengene dine dobbles om du sloss alene.  
  
**Dyster:**  
Du får +1/+1 i treffpoeng om natten.  
  
**Ekspert:**Du får +2/+2 i treffpoeng om du slåss mot Øksbruker eller Bueskytter. **Erfaren:**  
Du får +X/+X i treffpoeng når du sloss mot SIS. (X er antall SIS tilstede)  
  
**Uerfaren:**Du får 1 i mot om du sloss mot flere motstandere enn 3.  
  
**Blodtørstig:**  
Du får tilbake alle treffpoengene dine når du feller en fiende (Om du har mistet noen).  
  
**Behersket:**  
Du tar kun 1 skade av piler, økser og "Ferrolas" magien  
  
**Slu:**  
Du kan stjele penger.  
  
**Sterk:**  
Om du har 5 i nevekamp og møter en annen med 5 i nevekamp har du lov til å si 6.  
  
**Klønete:**Du misforstår ordre du får fra overordnede.   
  
**Oppmerksom:**   
Du kan se folk som kamuflerer seg (Dvs Assasinere som bruker ”Del av skyggen”).  
  
**NB!!!!!!!!!!!!!!  
Du må absolutt ikke kunne alle naturene i naturkompendiet! Du trenger bare å kunne dine egne!**