

- 01 **niewolnicze:** *Ból, oszołomienie +1, Medycyna +1k2, Tortury +1k4 (1k3 x 5 s.m.)*
- 02-03 **bezdomni:** *Furażerka +1k6, Kradzież kieszonkowa +5%, Kradzież +5% (1k2 x 5 s.m.)*
- 04-05 **żebracy:** *Furażerka +1k4, Sztuczki +1k6, Aktorstwo +1k2, Kradzież kieszonkowa +10%, Kradzież +5% (1k4 x 5 s.m.)*
- 06-08 **biedni chłopci:** *Furażerka +1k6, Głosy zwierząt +1k2, Jazda konno +1k2 (1k4 x 5 s.m.)*
- 09-10 **sierota:** *Furażerka +1k3, Bieg +1k3, Sztuczki +1k4, Kradzież kieszonkowa i Kradzież +5% (1k3 x 5 s.m., 1k2 – 1 s.s.)*
- 11-12 **sprzątacze ulic:** *Furażerka +1k2, Kultura\tradycja +1k4 (1k3 x 10 s.m., 1k2 s.s.)*
- 13-15 **robotnik sezonowy:** *+1k3 Wt, Rzemiosło +1k3, Sztuczki +1k2, +5% Kradzież, Walka wręcz +1 (1k3 x 10 s.m., 1k4 s.s.)*
- 16-17 **biedny rzemieślnik:** *Furażerka +1k2, Rzemiosło +1k8, Powroźnictwo +1k3, Kradzież +2% (1k6 s.s.)*
- 18-19 **grabarz:** *Kultura\tradycja +1k6, Religioznawstwo +1k6, Obrzędowość +1k6 (1k4 s.s.)*
- 20-21 **sutener:** *Kradzież +10%, Kradzież kieszonkowa +10%, Ukrywanie się +5%, Aktorstwo +1k3, Ars amandi +1k6, Sztuczki +1k6, Walka-sztylet, 45% szansy na chorobę weneryczną (1k6 s.z.)*
- 22-25 **chłop:** *Furażerka +1k3, Jazda konno +1k2, Woźnica +1k8, Sagi\podania\legendy +1k6 (1k2 s.z., 1k4 x 5 s.m.)*
- 26-27 **służący:** *Etykieta +1k3, Woźnica +1k2, Sagi\podania\legendy +1k3 (1k4 x 5 s.m., 1k6 s.s., 1k2 s.z.)*
- 28-29 **mieszczanin:** *Architektura +1k2, Sagi\podania\legendy +1k3 (1k10 s.m., 1k3 s.s., 1k2 s.z.)*
- 30-31 **rzemieślnicy:** *Rzemiosło +1k8, Kupiectwo +1k3, Sagi\podania\legendy +1k4, Etykieta +1k2 (1k4 x 5 s.m., 1k3 x 5 s.s.)*
- 32-34 **żeglarz:** *Żeglarstwo +1k4, Kultura\tradycja +1k6, Węzły +1k10, Sagi\podania\legendy +1k4 (1k3 x 10 s.m., 1k6 s.s.)*
- 35-36 **wędrowni artyści:** *Kradzież +5%, Kradzież kieszonkowa +8%, Akrobacja +1k4, Aktorstwo +1k6, Amortyzacja upadku +1k6, Kulinarium +1k2, Muzyka +1k6, Poezja +1k3, Sagi\podania\legendy +1k6, Sztuczki +1k10, Taniec +1k6 (1k8 s.z.)*
- 37-38 **rybak:** *Pływanie +1k6, Nurkowanie +1k8, Szkutnictwo +1k3, Żeglarstwo +1k6 (1k4 s.s.)*
- 39-40 **kucharz:** *Kulinarium +1k10, Etykieta +1k3, Zielarstwo +1k3 (1k6 s.s., 1k3 s.z.)*
- 41-43 **ogrodnik:** *Biologia +1k4, Furażerka +1k3, Zielarstwo +1k4 (1k8 x 5 s.m., 1k4 s.s., 1k2 s.z.)*

- 44-45 **rabuś:** *Bieg* +1k3, *Medycyna* +1k3, *Jubilerstwo* +1k6, *Skradanie się* +5%, *Zasadzki* +5%, *Kradzież* +5%, *Kradzież kieszonkowa* +8%, *Walka bez broni*, lub *Walka-sztylet*(1k10 x 5 s.m., 1k12 s.s., 1k12 s.z.)
- 46-47 **strażnik miejski:** *Walka bez broni*, *Bieg* +1k2, *Militaria* +1k3, *Etykieta* +1k2 (1k3 x 2 s.z.)
- 48-49 **straganiarz:** *Kupiectwo* +1k4, *Szybkie liczenie* +1k4, *Matematyka* +1k2, *Szacowanie* +1k2, *Sztuczki* +1k3 (3k6 x 5 s.m., 2k6 s.s.)
- 50-51 **pasterz:** *Empatia* +1k8, *Głosy zwierząt* +1k4, *Furażerka* +1k2, *Muzyka* +1k2, *Sagi\podania\legendy* +1k4, *Tropienie* +3%, 1k3 x 3 s.m., 1k2 s.s.)
- 52-53 **kupiec:** *Kupiectwo* +1k3, *Szybkie liczenie* +1k4, *Matematyka* +1k6, *Szacowanie* +1k6, *Geografia* +1k2 (1k6 x 10 s.m., 3k6 s.s., 1k10 s.z.)
- 54-55 **karczmarz:** *Kupiectwo* +1k6, *Szybkie liczenie* +1k3, *Matematyka* +1k3, *Szacowanie* +1k3, *Kulinaria* +1k12, *Kultura\tradycja* +1k4, *Obce rasy* +1k3, *Sagi\podania\legendy* +1k6, *Muzyka* +1k3, *Historia* +1k2, *Geografia* +1k6 (1k10 s.s., 1k20 s.z.)
- 56-57 **drwal:** *Walka-topór* (dowolny typ), *Medycyna* +1k6, *Kulinaria* +1k6, *Biologia* +1k2, *Sagi\podania\legendy* +1k8 (1k8 x 2 s.s.)
- 58-59 **flisak:** *Kulinaria* +1k4, *Nurkowanie* +1k3, *Pływanie* +1k8, *Węzły* +1k6, *Żeglarstwo* +1k4, *Sagi\Podania\Legendy* +1k8, *Terenoznawstwo* +1k3, *Szkutnictwo* +1k4 (1k6 x 20 s.m.)
- 60 **jubiler:** *Jubilerstwo* +1k12, *Etykieta* +1k6, *Heraldyka* +1k2, *Kupiectwo* +1k4, *Matematyka* +1k2 (1k8 x 3 s.s., 1k20 x 2 s.m.)
- 61-62 **górnik:** *Kamieniarstwo* +1k6, *Medycyna* 1k2, *Walka w ciemnościach* (1k4 s.s., 1k6 x 5 s.m.)
- 63-64 **myśliwy:** +10% *Tropienie*, +10% *Skradanie się*, *Ukrywanie się*, *Terenoznawstwo* +1k10, *Głosy zwierząt* +1k4, *Biologia* +1k3, *Furażerka* +1k6, *Kulinaria* +1k2, *Bieg* +1k3, *Medycyna* +1k2, *Polowanie* +1k10, *Tropienie* +2k6 (3k6 s.s.)
- 65 **pszczelarz:** *Biologia* +1k2, *Empatia* +1k2, *Ból*, *Oszłomienie* +1, *Furażerka* +1k2, *Wt* +2, *Odporność fizyczna* +1 (3k6 s.s.)
- 66 **Kat:** *Tortury* +1k10, *Kultura\tradycja* +1k2, *Etykieta* +1k4, *Heraldyka* +1k3, *Militaria* +1k6 (3k6 s.s., 3k10 s.z.)
- 67-68 **żołnierz:** *Militaria* +1k8, *Medycyna* +1k4, *Etykieta* +1k2, *Heraldyka* +1k3, *wybrana umiejętność walki* (1k4 x 5 s.m., 1k8 s.s., 1k4 s.z.)
- 69-70 **szkutnik:** *szkutnictwo* +1k8, *Pływanie* +1k3, *Powroźnictwo* +1k3, *Węzły* +1k3 (3k10 s.s.)
- 71-72 **skryba:** *Astronomia* +1k2, *Bibliotekarstwo* +1k10, *Historia* +1k6, *Kultura\tradycja* +1k4, *Poezja* +1k3, *Sagi\podania\legendy* +1k4, *Szybkie Czytanie* +1k8, +1 *Punkt Lingwistyczny* (1k6 s.s., 1k8 s.z.)

- 73-74 **hodowca zwierząt:** *Amortyzacja upadku* +1k2, *Empatia* +1k8, *Jazda konno* +1k6, *Kupiectwo* +1k2, *Szybkie liczenie* +1k6, *Medycyna* +1k3, *Woznica* +1k3, *Biologia* +1k6 (1k10 s.s., 1k10 s.z.)
- 75-76 **sołtys:** *Furażerka* +1k2, *Biologia* +1k3, *Sagi\podania\legendy* +1k10, *Jazda konno* 1k8, *Woznica* 1k3, *Empatia* +1k3 (1k20 s.s., 1k20 x 5 s.z.)
- 77-78 **kartograf:** *Terenoznawstwo* +1k6, *Geografia* +2k6, *Bibliotekarstwo* +1k4, *Etykieta* +1k2, *Nawigacja* +1k3, *Matematyka* +1k3 (1k20 s.s., 1k20 s.z.)
- 79-80 **kowal:** *Kowalstwo* +1k8, *Militaria* +1k6, *Platnerstwo* +1k2, *Wt* +3, *Heraldyka* +1k4, *Ból, oszłomienie* +1 (1k3 x 5 s.s., 1k3 x 5 s.z.)
- 81-82 **platnerz:** *Kowalstwo* +1k2, *Militaria* +1k8, *Platnerstwo* +1k8, *Heraldyka* +1k3, *Jubilerstwo* +1k6 (1k3 x 5 s.s., 1k6 x 5 s.z.)
- 83-84 **rzeźbiarz:** *Rzeźba* +1k10, *Malarstwo* +1k4, *Poezja* +1k3, *Muzyka* +1k2 (1k12 s.s., 1k12 s.z.)
- 85-86 **wędrowny bajarz:** *Muzyka* +1k8, +50% *Przekonywanie*, *Taniec* +1k2, *Kulinaria* +1k2, *Poezja* +1k8, *Sagi\podania\legendy* +1k12 (1k10 x 5 s.m., 1k8 s.s.)
- 87-88 **artysta:** *Bibliotekarstwo* +1k8, *Ars amandi* +1k3, *Aktorstwo* +1k3, *Historia* +1k3, *Geografia* +1k3, *Kultura\tradycja* +1k6, *Malarstwo* +1k10, *Muzyka* +1k8, *Rzeźba* +1k3, *Taniec* +1k8 (1k10 x 2 s.s., 1k10 x 2 s.z.)
- 89-90 **dworzanin:** *Ars amandi* +1k3, *Etykieta* +1k10, *Historia* +1k3, *Malarstwo* +1k2, *Taniec* +1k8 (1k20 s.z.)
- 91-92 **mistrz cechu:** *Rzemiosło* +1k6, *Kupiectwo* +1k10, *Etykieta* +1k6, *Historia* +1k6, *Matematyka* +1k8, *Szacowanie* +1k6, *Jubilerstwo* +1k3, *Geografia* +1k6, *Szybkie liczenie* +1k6 (1k6 x 5 s.z.)
- 93-94 **kapitan gwardii:** *Etykieta* +1k8, *Heraldyka* +1k6, *Historia* +1k2, *Militaria* +1k8, *Medycyna* +1k6, *Taniec* +1k4, *jedna umiejętność bojowa*(do wyboru) (1k4 x 5 s.s. 1k6 s.z.)
- 95-96 **drobny szlachcic:** *Ars amandi* +1k2, *Etykieta* +1k6, *Heraldyka* +1k8, *Historia* +1k4, *Militaria* +1k2, *Poezja* +1k2, *Sagi\podania\legendy* +1k4, *Taniec* +1k3, *Muzyka* +1k3, *Matematyka* +1k3, *Jazda konno* +1k6 (1k6 x 5 s.z.)
- 97-98 **znaczący ród szlachecki:** *Ars amandi* +1k3, *Etykieta* +1k10, *Heraldyka* +1k10, *Historia* +1k6, *Militaria* +1k3, *Poezja* +1k4, *Sagi\podania\legendy* +1k6, *Bibliotekarstwo* +1k4, *Taniec* +1k4, *Muzyka* +1k4, *Matematyka* +1k4, *Jazda konno* +1k6, *Walka-miecz jednoręczny*(1k6 x 10 s.z.)
- 98 **arystokrata:** *Ars amandi* +1k4, *Etykieta* +2k6, *Heraldyka* +1k3, *Historia* +1k10, *Religioznawstwo* +1k3, *Poezja* +1k10, *Bibliotekarstwo* +1k6, *Taniec* +1k8, *Muzyka* +1k12, *Matematyka* +1k6, *Geografia* +1k8, *Astronomia* +1k6, *Obce rasy* +1k2, +2 *Punkty Lingwistyczne*, *Malarstwo* +1k6, *Medycyna* +1k2, *Biologia* +1k6 (1k10 x 20 s.z.)
- 100 **wybitne pochodzenie**(następny rzut 1k100 wykonuje MG)

- 1-75 **nieślubne dziecko panującego** władcy, wychowanie w innej rodzinie (następny rzut na ponowne „pochodzenie” rodziny rzuca MG) gracz otrzymuje typowe dla wychowania umiejętności życiowe.
- 76-90 **nieślubne dziecko panującego** władcy (barona, lorda, hrabiego) wychowanie na dworze (umiejętności jak „dworzanin”).
- 91-95 **nieślubne dziecko króla lub księcia** o dużej władzy, wychowanie na wsi (dostaje umiejętności jak „chłop”).
- 96-98 **nieślubne dziecko króla lub księcia** wychowanie w dalszej jego rodzinie (umiejętności jako „znaczący ród szlachecki”)
- 99 **dziecko panującego władcy** otrzymuje wychowanie jak „arystokrata” oraz wielkie przywileje itp.
- 100 Wybierasz sobie dwie rodziny (dowolne)