

Fanowski dodatek do WFRP 2ed.

Księga

Profesji

Księga Profesji

Zebraane i edytowane przez

Wolph42 (Rolph Segers)

Przetłumaczone przez:

zamaskowanyMC

Autorzy:

(Nick z forum – Imię i Nazwisko)

Mikko Savolainen

Luthor Harkon – Claas

Garick– Fabian van Lent

Cyclosius – Mark Barford

DagobahDave – Dave Graffam

Glorthindel – Michael Congreve

Jadrax – Alexander J Bateman

JodyMac – Jody Macgregor

Legion – Micheal Babbitt

Leonpoi – Simon Sullivan

SPFS – Ross Howard

Capnzapp

Matti Kekki

Thor – Steven Lewis

Wolph42 – Rolph Segers

Whymme – Wim van Gruisen

Ogrehead – Christian Svalander

One Horse Town – Dan White

RuneFang – Clive Oldfield

Pendley – James Jester

Philip Sibbering

Jackdays

Kontakt z autorem: wolph42@gmail.com (english only)

Kontakt z tłumaczem: zamaskowanyMC@gmail.com

This document is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol device, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, artefacts, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Spis treści:

Alchemik	4	Mistrz Bromi	25
Arcydruid	4	Mistrz Imzynieirii	25
Artylerzysta	5	Nadworny Astrolog	26
Astrolog	5	Nadworny Czarodziej	26
Bandyta	6	Nurek Kanałowy	27
Bombardier	6	Pasterz	27
Bydłokrad	7	Pilot Morski	28
Cyrkowiec- Akrobata	7	Pilot Portowy	28
Cyrkowiec- Altor	8	Pirat	29
Cyrkowiec- Miotacz Noży	8	Poborca Podatkowy	29
Czarnoksiężnik	9	Poganiacz Mułóv	30
Czerpacz	10	Poszukiwacz Złota	30
Detektyw	10	Prawnik	31
Doradca	11	Prostytutka	31
Dowódca Bractwa Kruka	12	Przewodnik Miejski	32
Druid	12	Robotnik	32
Druidski Kapłan	13	Rabús Wrałóv	33
Fabrykant	13	Rycerz Białego Wilka	33
Fałszerz	14	Rycerz Bractwa Kruka	34
Farmaceuta	14	Rycerz Gwardii Reiklamdu	34
Fechmistrz	15	Rycerz Płomiennego Serca	35
Gajowy	15	Rzecznik	35
Gawędziarz	16	Rzeźnik	36
Handlarz Niewolnikami	16	Saper	36
Handlarz Obmośny	17	Sędzia	37
Hazardzista	17	Sprzedawca	37
Hipnotyzerr	18	Strażnik Lasu	38
Hochlandzki Myśliwy	18	Student Medycyny	38
Inspektor	19	Traper	39
Jasmowidz	19	Uczeń Alchemika	39
Kat	20	Wędrowny Rycerz Bractwa Kruka	40
Kawalerzysta	20	Wielki Druid	40
Kłusownik	21	Wielki Mistrz Bractwa Kruka	41
Kominiarz	21	Wychodkowy	42
Korsarz	22	Wypalacz Cegieł	42
Król Arremy -	22	Zbieracz Torfu	43
Kupiecki Książę	23	Zielarz	43
Lichwiarz	23	Zielarz i Aptekarz	44
Mag Bitewny	24	Żebrak	44
Mag Morza	24	Żołnierz Bractwa Kruka	45

Alchemik

Profesja zaawansowana
Glorthindel

Opis:

Alchemicy są naukowcami. To eksperci w przygotowywaniu mieszanin chemicznych oraz rozpoznawaniu złóż metali. Alchemicy są znakomitymi pomocnikami wszystkich metalurgów oraz są w stanie przygotować materiały wybuchowe tak przydatne w broni palnej.

Alchemia zahacza o Żółty Wiatr Magii i prawie każdy alchemik (wiedząc lub nie) zyskuje pewne magiczne zdolności. Faktem jest, że Kolegium Złota, używające Żółtego Wiatru sponsoruje w dużym stopniu Gildie Alchemików, często rekrutując spośród nich nowych uczniów.

-Alchemik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+10	-	+20	+20	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: nauka (magia), targowanie, wycena, warzenie trucizn, spostrzegawczość, czytanie/pisanie, wykrywanie magii, sekretny język (gildii), rzemiosło (aptekarsstwo), rzemiosło (zielarstwo, piwowar lub rusznikarstwo)

Zdolności: odporność na trucizny, błyskotliwość lub niezwykle odporny, charyzmatyczny lub twardziel, broń specjalna (materiały wybuchowe)

Wposażenie: laboratorium dobrej jakości, narzędzia rzemieślnicze aptekarza, przepisy na mikstury

Profesje wstępne: Aptekarz (Dziedzictwo Sigmara), Uczeń Czarodzieja, Szarlatan, Student, Uczony

Profesje wyjściowe: Uczeń Czarodzieja, Mistrz Rzemiosła, Wędrowny Czarodziej (tylko kolegium złota), Medyk, Uczony, Kupiec, Inżynier

Alchemik mający dostęp do laboratorium używając umiejętności rzemiosło (rusznikarstwo) może wytworzyć 10 porcji prochu za ćwierć rynkowej ceny lub bombę za połowę ceny w ciągu 1k10 godzin.

Arcydruid

Profesja zawansowana
Glorthindel

-Arcydruid-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+15	+15	+20	+25	+25
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, tresura, splatanie magii, przekonywanie, osvajanie, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, nawigacja, sztuka przetrwania, jeździectwo lub pływanie, język tajemny, znajomość języka (dowolne dwa), sekretny język (łowców), rzemiosło (zielarstwo) lub leczenie

Zdolności: zmysł magii lub medytacja, magia kapłańska (Stara Wiara), dotyk mocy lub czarnoksiężstwo, magia powszechna (dowolne dwie), silny cios

Wposażenie: oswojony chowaniec

Profesje wejściowe: Druidzki Kapłan,

Profesje wyjściowe: Demagog, Starszy Druid, Herszt Banitów, Zwiadowca, Czarownica

Artylerzysta

Profesja zaawansowana
Whymme

Opis:

Środowisko: wojskowe

Artylerzysta jest wojskowym specjalistą w dziedzinie konstrukcji, transportu oraz obsługi katapult. Zarówno balisty jak i trebusze zawierają się w polu działań artylerzysty lecz działa i bombardy już nie. Artylerzysta może być dowódcą załogi katapulty rozkazującym podkomendnym (którzy są prostymi żołnierzami) odpowiednie korzystanie z maszyny.

-Artylerzysta-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+20	+10	+10	+20	+20	+15	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, rzemiosło (stolarka), rzemiosło (inżynieria)

Zdolności: broń specjalna (oblężnicza)

Wposażenie: artyleryjskie wykresy oraz tabele

Profesje wstępne: Inżynier, Bombardier, Robotnik, Sierżant, Saper

Profesje wyjściowe: Oficer, Bombardier, Żołnierz Okrętowy, Saper, Weteran

Astrolog

Profesja Zaawansowana
One Horse Town

Opis:

Astrologami zostają ci jasnowidzowie, którzy mieli „moment oświecenia” i szukają narzędzi aby lepiej zrozumieć przesłania. Zawierają się w tym umiejętności czytania i pisanie oraz pierwsze kroki w kierunku zrozumienia wiatrów magii. Astrologowie wyraźniej widzą przyszłość swoich klientów i dlatego częściej konsultują u nich swoje decyzje, niż ci, którzy chcą zostać. Astrologowie mają zazwyczaj bardziej stałe miejsce pracy jak na przykład boczna uliczka, czy narożnik znanego budynku.

Magiczne zdolności astrologów są znacznie wyraźniejsze niż u jasnowidzów. Ponieważ ich magiczna natura prędzej czy później wychodzi na jaw, astrologowie mają poważne problemy z łowcami czarownic, ponieważ są oni typami guślarzy. Niektórzy astrologowie stają się na tyle znani, i na tyle dużo osób polega na ich przepowiedniach, że stają ponad prawem, mając za sobą dwór lub potężny ród. Stają się wtedy Nadwornymi Astrologami.

-Astrolog-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	+10	+10	+15	+15	+20
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: targowanie, przekonywanie lub zastraszanie, splatanie magii, wróżbiarstwo, rzemiosło (jasnowidztwo), wykrywanie magii, spostrzegawczość, przeszukiwanie

Zdolności: magia prosta

Wposażenie: porządne ubrania, teleskop, kości lub talia kart, tajemnicze zachowanie

Profesje wstępne: Uczeń Czarodzieja, Jasnowidz, Kapłan

Profesje wyjściowe: Banita, Dworzanin, Nadworny Astrolog, Herold, Urzędnik

Bandyta

Profesja Podstawowa
Whymme

Opis:

Środowisko: miejskie, wiejskie

Bandyci i rzezimieszkowie to zagrożenie wszystkich miast i dróg. Działają w grupach napadając na podróżnych lub bezbronnych przechodniów. Wolą unikać rozlewu krwi, chyba że stanie się to koniecznością, lecz potrafią walczyć zaciekle ponieważ zazwyczaj atakują z zasadzki i w przewadze minimum dwóch na jednego. Większość jedynie ogłusza ofiary ciosem w głowę, lecz są również tacy, którzy zabijają okradanych.

-Bandyta-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	+5	+5	-	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ukrywanie się, mocna głowa lub spostrzegawczość, śledzenie, skradanie się, zastraszanie, sekretny język (złodziei)

Zdolności: ulicznik lub groźny, błyskawiczny refleks lub szybkie wyciągnięcie, bijatyka, ogłuszenie

Wposażenie: łuk lub kusza, 10 strzał lub bełtów, kaptur lub maska, skórzana kurta

Profesje wstępne: Terminator, Ochroniarz, Łowca Nagród, Robotnik, Żołnierz Okrętowy, Ochotnik, Gladiator, Rzezimieszek, Szczurołap, Żołnierz

Profesje wyjściowe: Ochroniarz, Paser, Rozbójnik, Banita, Reketer, Handlarz Niewolnikami

Bombardier

Profesja Zaawansowana
Whymme

Opis:

Środowisko: Wojskowe

Bombardierzy są wojskowymi specjalnie szkolonymi do obsługi bombard. Rezultatem długiego przebywania przy tej głośnie, niepewnej i często niebezpiecznej machinerii jest głuchnienie i dziwaczenie bombardierów, lecz mimo tego nie mają oni problemów ze znalezieniem pracy w Imperialnej Armii. Bombardierzy są kapitanami dowodzącymi obsługą, ładowaniem i strzelaniem z armat przez często niewyszkoloną załogę.

-Bombardier-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+20	+10	+10	+25	+10	+25	+15
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, rzemiosło (stolarstwo), rzemiosło (inżynieria)

Zdolności: broń specjalna (oblężnicza)

Wposażenie: świece, łom, skórzany kaftan, oskard

Profesje wstępne: Artylerzysta, Inżynier, Najemnik, Żołnierz, Tarczownik

Profesje wyjściowe: Artylerzysta, Inżynier, Najemnik, Tarczownik, Weteran

Bydłokrad

Profesja Podstawowa
Whymme

Opis:

Środowisko: Wiejskie, Włóczegowskie

Na terenach wiejskich bydłokrad zajmuje się uprowadzaniem krów i owiec i sprzedawaniu ich na odległych targach. Kradzież bydła może okazać się bardzo dochodowym zajęciem, lecz karą dla złapanych jest śmierć lub okaleczenie. Ryzyko jest bardzo duże. W przeciwieństwie do innych wiejskich bandytów, bydłokradom nie są przychylni gospodarze i inni mieszkańcy, ponieważ nie działają oni w okolicach, z których pochodzą. Kradną przede wszystkim z małych stad ponieważ te większe są zazwyczaj pilnowane. Pieniądze zdobyte ze sprzedaży skradzionych zwierząt wydają w mieście, z dala od społeczności, które okradali.

-Bydłokrad-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	-	+10	-	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami lub sekretny język (łowców), powożenie, skradanie

Zdolności: wędrowiec, broń specjalna (unieruchamiająca)

Wypożyczenie: wóz z kobyłą, broń jednoręczna, latarnia, 10m liny

Profesje wstępne: Pasterz,, Banita, Kłusownik

Profesje wyjściowe: Banita, Handlarz Niewolnikami

Cyrkowiec - Akrobata

Profesja Podstawowa
Na podstawie Podręcznika WFRP 1ed.

Opis:

Akrobaci to pewien rodzaj artystów wykonujących szalenie niebezpieczne sztuczki zwisając lub krocząc po zawieszonych wysoko linach. Aby pokonać lęk wysokości, dotyczący większości ludzi, niezbędne jest odpowiednie nastawienie. Zazwyczaj akrobaci podróżują razem z większą trupą. Czasem akrobaci porzucają niebezpieczne sztuczki nad głowami publiczności dla awanturniczego życia.

-Akrobata-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	-	+15	-	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie lub powożenie, wiedza Imperium, plotkowanie, kuglarstwo (akrobacje), znajomość języka (Reikspiel), wspinaczka, znajomość języka (Bretonia, Jałowa Kraina lub Kislev), wiedza (Bretonia, Jałowa Kraina lub Kislev)

Zdolności: błyskawiczny refleks lub opanowanie, odporność psychiczna lub oburęczność, szczęście lub obieżyświat

Wypożyczenie: lekka zbroja (skórzana kurta), kostium (bardzo luźny), sześć metrów liny

Profesje wstępne: Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, dowolna profesja Cyrkowca

Profesje wyjściowe: Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, dowolna profesja Cyrkowca

Cyrkowiec - Aktor

Profesja Podstawowa
Pendley

Opis:

Aktorzy są wyszkoleni w udawaniu kogoś innego w zamian za korzyści, zarówno w tradycyjnych sztukach jak i w operach. Ponadprzeciętnie szczęśliwy aktor może doznać uznania i sławy oraz niewyobrażalnego bogactwa, podczas gdy większość aktorów podróżujących w trupach omdlewa z głodu. Jest tak wiele postaci z legend i mitów, że niewątpliwie część aktorów będzie starała się pójść w ich ślady.

-Aktor-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+5	-	+10	+15
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie lub powożenie, przekonywanie, wiedza (Imperium), kuglarstwo (aktorstwo), plotkowanie lub kuglarstwo (śpiew), znajomość języka (Reikspiel), gadanina lub znajomość języka (Bretonia, Jałowa Kraina, Kislev), czytanie i pisanie, charakteryzacja lub wiedza (Bretonia, Jałowa Kraina, Kislev)

Zdolności: przemawianie, naśladowca lub charyzmatyczny

Wypożyczenie: lekka zbroja (skórzana kurta), ubrania dobrej jakości

Profesje wstępne: Herold, Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, Podżegacz, dowolna profesja Cyrkowca

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Demagog, Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, dowolna profesja Cyrkowca

Cyrkowiec - Miotacz noży

Profesja Podstawowa - Pendley

Opis:

Mistrzowie zabawiania tłumu poprzez odważne miotanie specjalnymi nożami i toporami. Ich umiejętności trenowane przez wiele lat czynią z nich wyborowych strzelców. Wielu z nich uczy się dodatkowo przemawiać do tłumu aby jeszcze podnieść poziom swej sztuki i stara się wymyślać coraz to nowsze sztuczki aby wzbudzić zachwyt.

-Miotacz noży-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+15	-	-	+10	-	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie lub powożenie, wiedza (Imperium), plotkowanie, znajomość języka (Reikspiel), znajomość języka (Bretonia, Jałowa Kraina lub Kislev), wiedza (Bretonia, Jałowa Kraina lub Kislev), jeździectwo lub przemawianie

Zdolności: broń specjalna (rzucana), strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie lub błyskawiczny refleks, oburęczność lub strzelec wyborowy

Wypożyczenie: lekka zbroja (skórzana kurta), cztery noże do rzucania, dwa toporki do rzucania, kolorowy strój dobrej jakości,

Profesje wstępne: Herold, Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, dowolna profesja Cyrkowca

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Kanciarz, Złodziej, Włóczęga, Strzelec, dowolna profesja Cyrkowca

Czarnoksiężnik

Profesja Zaawansowana
Leonpoi

Opis:

Doświadczeni czarnoksiężnicy są bardzo niebezpieczni, nie tylko dla siebie. Takim osobom udało się uniknąć czujnych spojrzeń Kolegiów Magii i łowców czarownic i byli na tyle sprytni lub wykwalifikowani aby przeżyć swe magiczne eksperymenty.

Czarnoksiężnicy są zagrożeniem dla wszystkich wokół ponieważ nauczyli się manipulować Wiatrami Magii, przerywając wszystkie dotychczasowe zadania aby powiększać swą moc przy pomocy demonicznych lub nekromanckich rytuałów.

Żyjąc zawsze na granicy – w ukryciu lub uciekając- ci zdeprawowani czarodzieje często łączą się w grupy dla osiągnięcia konkretnego celu, lecz te umowy rzadko trwają wystarczająco długo ponieważ każdy z czarnoksiężników chce zrealizować własne ambitne plany.

- Wyjaśnienia i czary dla Czarnoksiężników znajdują się w rozdziale VII. UToC
- Aby zostać Czarnoksiężnikiem wymagane jest poznanie co najmniej sześciu czarów

-Czarnoksiężnik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+15	+20	+20	+25	+25
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: nauka (demonologia lub nekromancja), nauka (dowolna) lub znajomość języka (dowolny), splatanie magii, przekonywanie, wiedza (dowolne trzy), ukrywanie się, charakteryzacja, plotkowanie, targowanie, leczenie, czytanie i pisanie, wykrywanie magii, spostrzegawczość, jeździectwo lub pływanie, przeszukiwanie, język tajemny (magiczny lub demoniczny), rzemiosło (aptekarstwo lub zielarstwo)

Zdolności: dotyk mocy lub morderczy pocisk, chodu! lub przemawianie, magia powszechna (dowolne dwie), niezwykle odporny lub szósty zmysł

Wposażenie: narzędzia aptekarza, dwa grimaury, jeden magiczny przedmiot

Profesje wstępne: Warlock

Profesje wyjściowe: Uczeń Czarodzieja, Szarlatan, Banita, Uczony, Włóczęga

Czerpacz

Profesja Podstawowa - DagobahDave

Opis:

Większość miast imperium posiada kanały lub inne wodne arterie, w których zbierają się najróżniejsze śmieci i odpadki. Miasta te często zatrudniają czerpaczy aby ci usunęli największe 'przeszkody', co jest zajęciem wymagającym stalowego żołądka i kiepskiego węchu. Czerpacze znajdują pod wodą najprzeróżniejsze rzeczy. Większość ze znalezisk jest obrzydliwa lecz trafiają się również rzeczy, które mogą posiadać pewną wartość dla odpowiednich ludzi. Ostatnimi czasy pojawił się popyt wśród lekarzy na porzucone zwłoki zaś biżuteria może zostać łatwo sprzedana. Przez to czerpacz często staje się celem bandytów ze zorganizowanych grup przestępczych, którzy chcą upewnić się, że ich sekrety nie ujrzą światła dziennego. Ci którym się poszczęści mogą dużo zyskać dzięki swoim kontaktom z przestępczym podziemiem.

Nurkowie kanałowi wydają się być profesją bardzo podobną do czerpaczy lecz ich perspektywy są nieco inne. Podczas gdy nurkowie kanałowi są zazwyczaj indywidualistami, czerpacze chętniej pracują w oficjalnej organizacji jako miejscy kanalarze, sprzątacze przystani lub sprzątacze portów, którzy ukradkiem dorabiają na różne sposoby. Marienburg oraz Altdorf posiadają zorganizowane Gildie Czerpaczy, których nadrzędnym celem jest niedopuszczenie do wpadnięcia wartościowych przedmiotów w brudne ręce nurków kanałowych.

-Czerpacz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	+5	-	+5	-	+5	+10	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza Imperium, wycena, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie, pływanie

Zdolności: żyłka handlowa lub odporność na choroby, broń specjalna unieruchamiająca, łotrzyk

Wypożyczenie: sieć, palik (5 metrów), łódka wiosłowa, torba

Profesje wstępne: Flisak, Śmieciarz, Przewoźnik, Rybak, Przemysłownik, Złodziej

Profesje wyższe: Zarządca, Cvrulik, Paser, Kupiec

Detektyw

Profesja Zaawansowana - Lenpoi

Opis:

W Starym Świecie prawo na ulicy egzekwowane jest przez straż miejską, uprawnioną do aresztowania oraz karania złapanych na gorącym uczynku. Jednakże straż ma ograniczone możliwości i zdolności w walce z wyjątkowo niebezpiecznymi przestępcami i podczas gdy łowcy nagród zatrudniani są na konkretne zlecenia detektywi zatrudniani są na stałe, jako druga linia obrony. Detektywi rozszyfrowują zbrodnie zbierając dowody oraz przesłuchując ofiary oraz świadków. Wyszukani w tropieniu oraz w walce, detektywi posiadają niezwykle umiejętności inwigilacji oraz zdobywania informacji. Najlepsi detektywi zyskują ogromny szacunek aresztując seryjnych morderców, odnajdując nielegalne kultury oraz niszcząc przestępcze szajki.

-Detektyw-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+5	+10	+15	+15	+15	+20
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (prawo), wiedza (dowolne dwie), unik, tropienie, plotkowanie, zastraszanie, spostrzegawczość, otwieranie zamków, czytanie i pisanie, przeszukiwanie, śledzenie

Zdolności: rozbrojenie, bijatyka lub zapasy, ogłuszenie,

Wypożyczenie: skórzane kurta i czepiec, kajdany, kastet, wytrych

Profesje wstępne: Łowca Nagród, Strażnik Dróg, Strażnik, Oprawca, Sierżant

Profesje wyższe: Oficer, Prawnik, Reketer, Szpieg, Łowca Wampirów

Doradca

Profesja Zaawansowana
Ogrehead

Opis:

W Starym Świecie najbogatsi i najbardziej wpływowi arystokraci i kupcy utrzymują bez liku służących i pracowników. Część z tych służących pomaga w prowadzeniu interesu jako chłopcy na posyłki lub skrybowie podczas gdy inni uczestniczą w bardziej prywatnym życiu pracodawcy. Najważniejsi są jednak Doradcy, dobrze płatni profesjonalści zajmujący się najważniejszymi problemami pana. wyciągając go z nawet najtrudniejszego położenia.

W Imperium Doradca to nie tylko pomoc do problemów prywatnych, lecz również najbardziej zaufany i lojalny towarzysz, który może prawą ręką szlachcica, doradcą i agentem kupieckim, kochankiem-niewolnikiem kultysty lub nawet najbardziej zaufanym posłańcem przywódcy gangu. Doradca jest więc najbardziej uzdolnionym i unikalnym osobnikiem, często obdarzanym sekretami, o których nikt nigdy nie słyszał i zadaniami, które niewielu odważyłoby się podjąć. W wielu przypadkach lojalność doradcy jest silniejsza niż tortury a nawet śmierć. Z tego powodu osoby takie są wyjątkowo cenne i wyjątkowo nagradzane.

Z powodu uniwersalności profesji pojawia się wiele opcji „lub” dla umiejętności i zdolności. Profesja ta jest tak skonstruowana aby poczuć się jak nieoszlifowany diament, jak osoba, która równie dobrze może doradzać szlachcie, jak i być członkiem gangu w uliczkach Altdorfu.

-Doradca-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	-	-	+20	+20	+10	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (dowolne dwie) lub charakteryzacja i otwieranie zamków, gadanina lub przekonywanie, ukrywanie się lub warzenie trucizn, hazard lub plotkowanie, zastraszanie lub unik, czytanie z warg, spostrzegawczość, jeździectwo lub skradanie się, czytanie i pisanie lub torturowanie, wspinaczka, śledzenie

Zdolności: opanowanie lub odwaga, chodu! lub groźny, etykieta lub łotrzyk, krasomówstwo lub geniusz arytmetyczny, odporność na trucizny lub intrygant, szósty zmysł lub niezwykle odporny

Wposażenie: ubrania najlepszej jakości w kolorach Pana, dobrej jakości średnia zbroja lub koń, trzy dawki trucizny, trzech strażnicy lub pięciu służących, mała skrzynka z przyrządami pisarskimi lub tatuaż gangu, bezpieczne schronienie w odległym mieście i 1k100zk lub gang czekający na rozkazy, pieczęć Pana

Profesje wstępne: Zarządca, Oficer, Dworzanin, Posłaniec, Urzędnik, Rzezimieszek, Sierżant, Paź

Profesje wyjściowe: Dyplomata, Szarlatan, Oprawca, Posłaniec, Banita, Reketer. Szpieg, Majordomus

Dowódca Bractwa Kruka

Profesja Zaawansowana – Wolph42/Garick

Opis:

Dowódcy rycerzy są równi poziomem z Mistrzami z innych zakonów. Są dowódcami sił zbrojnych Bractwa Całunu.

Obecnie powołanych jest ośmiu dowódców, każdy dowodzi batalionem pięciuset żołnierzy (10 kompani) i dziesięcioma Rycerzami.

Zawsze gdy dowódca umiera lub odchodzi (co zdarza się zdecydowanie rzadziej) pozostali dowódcy wybierają jego następcę spośród Rycerzy. Podstawowym warunkiem stawianym przyszłym dowódcom nie są znakomite umiejętności walki, lecz umiejętność budowania taktyki i strategii. dowódcy niekoniecznie muszą być najlepszymi wojownikami ale za to są najlepszymi strategami.

- Dowódca Rycerzy Bractwa Kruka-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+35	+15	+20	+20	+20	+15	+35	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia, nekromancja, strategia/taktyka, starożytna historia), jeździectwo, spostrzegawczość, unik, czytanie i pisanie, sekretny język (bitewny), dowodzenie, tresura, znajomość języka (Reikspiel, Estalijski, Tileański),

Zdolności: focused strike lub strzał mierzony, broń specjalna (dwuręczna lub palna), błyskawiczny blok, strzelec wyborowy lub artylerzysta, groźny, odporność na choroby, odporność psychiczna

Wposażenie: puklerz lub lewak, rapier lub floret, ciężka zbroja (najlepszej jakości pełna zbroja płytowa), 50zk

Profesje wstępne: Rycerz Bractwa Kruka

Profesje wyjściowe: Oficer, Fehmistrz, Wielki Mistrz Bractwa Kruka, Łowca Czarownic

Druid

Profesja Podstawowa - Glorthindel

-Druid-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+5	+10	+10	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (historia, teologia), opieka nad zwierzętami, wiedza (Imperium lub Albion), tropienie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, sekretne znaki (łowców), znajomość języka (Reikspiel lub Albioński)

Zdolności: szybki refleks lub bardzo silny, urodzony wojownik lub niezwykle odporny

Wposażenie: laska, proca

Profesje wstępne: Guślarz, Łowca (tylko człowiek)

Profesje wyjściowe: Podżegacz, Szarlatan, Guślarz, Łowca, Banita, Zwiadowca, Włóczęga

Jeżeli podczas tworzenia postaci wybierzesz wiedzę Albion oraz znajomość języka Albiońskiego, możesz wybrać Albion jako miejsce urodzenia postaci.

Druidzki Kapłan

Profesja Zaawansowana - Glorthindel

-Druidzki Kapłan-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+10	+10	+20	+20
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, splatanie magii, przekonywanie, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo lub pływanie, język tajemny, znajomość języka (dowolne dwa), rzemiosło (zielarstwo) lub leczenie

Zdolności: magia prosta (Guślarz), ogłuszenie lub morderczy atak

Wyposażenie: laska

Profesje wstępne: Druid,

Profesje wyjściowe: Arcydruid, Demagog, Banita, Zwiadowca, Guślarz

Fabrykant

Profesja Zaawansowana – Whymme/Lenpoi

Opis:

Fabrykanci są artystami, którzy zamiast tworzyć dzieła zajmują się kopiowaniem rzeczy, które mogą przynieść zyski takich jak listy, dokumenty czy pieczęcie. Potrafią doskonale skopiować charakter pisma pod warunkiem, że mają jego przykład oraz są zaznajomieni z różnorodnymi dokumentami, atramentami, pieczęciami i materiałami pisarskimi. Poza podrabianiem dokumentów, niektórzy zajmują się również fałszowaniem monet.

-Fabrykant-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+5	+35	+30	+25	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (genealogia/ heraldyka), wycena, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, sekretny język (złodziei), sekretne znaki (złodziei), rzemiosło (artysta lub kowalstwo)

Zdolności: łotrzyk, geniusz arytmetyczny lub talent artystyczny

Wyposażenie: forma do monet lub szkło powiększające, narzędzia rzemieślnika (artysty lub kowala), przyrządy pisarskie lub 30 złotych koron i 15 sfalszowanych koron

Profesje wejściowe: Skryba, Złodziej, Mistrz Rzemiosła, Szarlatan, Paser

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Książę Złodziei, Paser, Mistrz Cieni, Reketer

Falszerz

Profesja Zaawansowana - Whymme

Opis:

Środowisko: miejskie, kupieckie

Falszerze są bardziej doświadczonymi przestępcami niż zwykli opryszkowie. Zamiast kradzieży pieniędzy wytwarzają swoje, rozpuszczając i bijąc jeszcze raz z nieco mniejszą ilością złota lub srebra oraz dodatkami ołowiu dla zwiększenia masy. Falszerze potrafią wytworzyć formy kopiując inne lub na podstawie samej monety.

-Falszerz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+5	-	+25	+10	+15	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (metalurgia), nauka (numizmatyka), rzemiosło (złotnictwo)

Zdolności: geniusz arytmetyczny

Wposażenie: pusta forma, narzędzia metalurga, 2k10SZ (prawdziwego), 2k10SZ (sfalszowanego)

Profesje wstępne: Uczeń Alchemika, Mistrz Rzemiosła (grawer), Fabrykant, Złodziej

Profesje wyjściowe: Paser, Złodziej

Farmaceuta

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Mieszczańskie, Kupieckie

Farmaceuci przygotowują i zaopatrują w leki medykamenty przez lekarzy. W pewnym sensie dubluje funkcję zielarzy, lecz zajmują się raczej minerałami i substancjami chemicznymi niż ziołami. W swojej pracy spotykają się z nieznanymi i rzadkimi odczynnikami, i poznają ich właściwości leczące. Profesja ta wymaga wielkich umiejętności i inteligencji, i dlatego zatrudniani są przez możnych, aby Ci mieli bezpośredni dostęp do najlepszego leczenia. Niestety, w razie pomyłki medyka, wina często spada na farmaceutę, który zostaje zmuszony aby opuścić miasto. Często wtedy, oferuje swe usługi bandytom lub dołącza do grup awanturników.

-Farmaceuta-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+10	+10	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (chemia), leczenie, rzemiosło (farmacja), warzenie trucizny, sekretny język (gildii)

Zdolności: odporność na trucizny

Wposażenie: moździerz i tłuczek, zestaw pojemników z różnymi substancjami

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: Uczeń Alchemika, Szarlatan, Medyk, Poszukiwacz Złota

Fechmistrz (zmodyfikowany)

Profesja Zaawansowana - Josef

Opis:

Jesteś weteranem, ale masz to szczęście być poza wojskowym drylem. Gdy potrzeba kogoś do wykonania niebezpiecznego zadania, Ty jesteś pierwszym ochotnikiem. Czasami wynika to z Twojej chęci zdobycia sławy i reputacji, a czasem ze zwykłego poczucia obowiązku. Gdy wrogi fehmistrz wychyla się z wrogich szeregów i butnie wyzywa na pojedynek każdego kto odważy się z nim walczyć, Ty jesteś tą osobą. Ponieważ też jesteś fehmistrzem. Twoja ścieżka życiowa została wybrana. Nie ważne czy będziesz żył długo i wytwornie, czy też krótko ale chwalebnie, Twoje imię zostanie zapamiętane przez przyjaciół i wrogów.

-Fechmistrz (zmodyfikowany)-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+30	+15	+15	+20	-	+20	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+7	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: unik, jeździectwo lub zastraszanie, spostrzegawczość

Zdolności: opanowanie lub odwaga, szybkie wyciągnięcie lub zapasy, błyskawiczne przeładowanie lub morderczy atak, strzelec wyborowy lub niezwykle odporny, strzał precyzyjny lub silny cios

Wyposażenie: jedna najlepszej jakości broń, średnia zbroja, opcjonalnie za decyzją MG musisz dokonać jakiegoś chwalebnego czynu na oczach wielu ludzi np. pokonać silnego przeciwnika w pojedynku.

Profesje wstępne: Weteran, Sierżant, Strzelec

Profesje wyjściowe: Szampierz, Banita, Sierżant, Strzelec, Mistrz Broni

Gajowy

Profesja Podstawowa – Whymme/Jadrox

Opis:

Większość imperialnych właścicieli ziemskich zatrudnia gajowych do doglądali ich posiadłości, lasów i gajów do polowań. Gajowi traktują osoby naruszające te tereny z wielką podejrzliwością. Podstawowym wrogiem każdego gajowego są kłusownicy zastawiający pułapki i polujący na zwierzynę i ptaki. Każdy gajowy uwielbia chwalić się tym, w jaki sposób pokonali nieuchwytnych oponentów. Kłusownicy i gajowi często stoją po tej samej stronie ponieważ wielu niezatrudnionych lub kiepsko opłacanych gajowych kłusuje aby związać koniec z końcem.

-Gajowy-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	+15	+5	+5	+5	-	+5	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: tresura lub tropienie, ukrywanie się, sztuka przetrwania, spostrzegawczość lub przeszukiwanie, sekretny język (łowców) lub sekretne znaki (kłusowników), zastawianie pułapek, skradanie się

Zdolności: strzelec wyborowy, wędrowiec, strzał mierzony lub wykrywanie pułapek

Wyposażenie: łuk i 10 strzał lub kusza i 10 bełtów, broń jednoręczna, lekka zbroja (skórzana kurta), wnyki

Profesje wstępne: Łowca, Ochotnik, Banita, Złodziej, Leśnik

Profesje wyjściowe: Zarządca, Strażnik Pól, Zwiadowca, Przemysłownik, Strzelec

Gawędziarz

Profesja Podstawowa - Whyhme

Opis:

Środowisko: miejskie, mieszczańskie, wiejskie, włóczegowskie, elfie

Gawędziarze uwielbiają mówić. W jednej rzeczy są najlepsi, nieważne co mówią zawsze udaje się im być interesującym, dowcipnym i urzekającym. Tak jak aktorzy, gawędziarze są mistrzami przemówień i potrafią przekonać publiczność do wszystkiego. Nieważne czy stoją na pudle na miejskim placu, czy też relacjonują drastyczne wydarzenia przy szklaneczce brandy podczas wykwintnego obiadu to słowa są ich narzędziem. W świecie gdzie niewielu umie czytać i pisać, każdy kto potrafi poruszyć swoimi słowami tłum, zdobędzie uznanie. Jedynym ryzykiem zawodu jest to, że większość gawędziarzy towarzyszy armiom bądź grupom awanturników aby być bezpośrednim świadkiem wydarzeń. Ci mądrzejsi wymyślają je sami.

-Gawędziarz-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	-	-	-	+10	+10	+15

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina, przekonywanie, kuglarstwo (gawędziarstwo)

Zdolności: etykieta lub krasomówstwo, przemawianie

Wypożyczenie: krzykliwe ubrania najwyższej jakości, kapelusz (prawie zawsze niesamowity), 2k10 zk

Profesje wstępne: Gajowy, Prawnik, Pilot Portowy, Żeglarz

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Demagog

Handlarz niewolnikami

Profesja Zaawansowana - Whyhme

Opis:

Środowisko: włóczegowskie

Niewolnictwo jest powszechne w Starym Świecie; przejawia się pod przykrywką służenia, pracy przymusowej i rolnej. Bardziej otwarte formy niewolnictwa są zabronione, lecz występują obszary, gdzie nie jest ono kontrolowane. Handlarz uzyskuje swój 'towar' przeważnie z zagranicy. Są to osoby zbyt młode lub zbyt biedne, żeby dochodzić swoich praw. Największe targi niewolników znajdują się w Arabii. W Starym Świecie część osób jest zniewolonych przez dwory, za niespłacone długi lub inne przewinienia, jednak do niedawna rozkwitał handel półorkami. Niewolnicy w Starym Świecie są ogólnie dobrze traktowani, pracując z opłacanymi sługami i żyjąc w podobnych warunkach.

-Handlarz Niewolnikami-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	-	+20	-	+30	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: powożenie, jeździectwo, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: ogłuszanie

Wypożyczenie: broń jednoręczna, wóz i koń, koń z siodłem i uprzężą, trzy pary kajdan, 10m liny

Profesje wstępne: Łowca Nagród, Bandyta, Strażnik Więzienny, Żołnierz Okrętowy, Najemnik, Bydłokrad, Żeglarz, Żołnierz

Profesje wyjściowe: Sierżant, Herszt Banitów, Żeglarz

Handlarz obnośny

Profesja Podstawowa – Whymme/SPFS/Jadrox

Opis:

Niewiele wsi może pochwalić się własnym sklepem lub faktorią więc muszą polegać na obnośnych handlarzach. Kupują oni łatwe do transportu towary od rzemieślników bądź kupców a następnie wędrując z wioski do wioski sprzedają je i dzielą się plotkami z miasta. Towarem obnośnego handlarza może być wszystko co da się łatwo przenieść poczynając od słoí, garnków i elementów ubrań aż do torebek, szpilek i noży. Na gęściej zamieszkanym terenie obnośni handlarze mogą mieć nawet własne gildie strzegące ich interesów i skutecznie zniechęcające obcych próbujących wejść w ten interes. Większość spośród nich prowadzi wędrowny tryb życia i silnie wierzy w jedność członków tego zawodu, nawet mimo tego, że są różnych ras, nie mają żadnej wspólnej tradycji ani kultury, a nawet nie mówią tym samym językiem. Obnośni handlarze zawsze traktowani są z dużą nieufnością przez strażników dróg i milicję miejską.

-Handlarz Obnośny-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	-	-	-	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, wiedza (Imperium) lub nawigacja, gadanina lub spostrzegawczość, powożenie, wycena, plotkowanie lub sztuka przetrwania, targowanie, rzemiosło (dowolne)

Zdolności: żyłka handlowa lub obieżyświat, wędrowiec

Wypożyczenie: muł i wóz lub obwoźny stragan, odpowiednie narzędzia rzemieślnika, torby zawierające odpowiednie towary (o wartości 2k10zk)

Profesje wstępne: Mieszczanin, Śmieciarz, Ciura Obozowa, Posłaniec, Kanciarz, Włóczęga,

Profesje wyjściowe: Mieszczanin, Ciura Obozowa, Paser, Kupiec, Przemysłnik, Rzemieślnik

Hazardzista

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: miejskie, włóczęgowskie

Wielu Staroświatowców szuka prostej drogi zarobienia wielkich pieniędzy. Hazardziści wykorzystują swoje umiejętności aby wzbogacić się kosztem innych. Czasami rzeczy idą złym torem i hazardzista traci ogromne sumy pieniędzy. W tym przypadku wskazany jest szybki odwrót zanim wierzyciele zorientują się, że nie ma on środków na spłatę długów. Hazardziści starają się być zawsze w ruchu aby uniknąć starych długów i niezadowolonych przegranych.

-Hazardzista-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	-	-	+15	+10	-	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard, zwinne palce

Zdolności: szczęście, geniusz arytmetyczny

Wypożyczenie: broń jednoręczna, skórzana kurta, talia kart zawierające zapasowe asy, kości, oszlifowane kości (zawsze wypada 6)

Profesje wstępne: Uczeń Czarodzieja, Oficer, Szlachcic, Sierżant

Profesje wyjściowe: Szarlatan

Hipnotyzer

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: miejskie, wiejskie, mieszczańskie

W Starym Świecie moc hipnozy używana jest zarówno do leczenia jak i do zabawy. Hipnotyzerzy – z wyjątkiem szarlatanów – nawet nie udają, że są w stanie pojąć ludzki umysł, lecz niektórzy mają dar kojenia chorób. Hipnotyzerzy wzywani są do szerokiego grona chorych psychicznie od alkoholików, przez uzależnionych od różnych substancji aż do szalonych.

-Hipnotyzer-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+15	+10	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hipnoza, wykrywanie magii

Zdolności: brak

Wypożyczenie: srebrny amulet na łańcuchu

Profesje wstępne: Cyrkowiec (hipnotyzer), Medyk

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Cyrkowiec (hipnotyzer), Medyk

Hochlandzki Myśliwy

Profesja Zaawansowana - Jadrax

Opis:

Myśliwi pochodzący z Hochlandu znani są ze swych umiejętności. Przy pomocy swoich długich muszkietów potrafią trafić nawet w bardzo odległe cele. Hochlandzcy myśliwi są doświadczonymi weteranami, często wymaga się od nich uczestniczenia w wojnach gdzie pomagają w oczyszczaniu lasów Imperium ze wszelkiego plugastwa.

-Hochlandzki myśliwy-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+25	-	-	+20	-	+15	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: tresura lub zastawianie pułapek, wiedza (Imperium), ukrywanie się, unik, tropienie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo lub pływanie, wspinaczka, przeszukiwanie lub sekretne znaki (łowców), ciche poruszanie

Zdolności: opanowanie lub strzał precyzyjny, błyskawiczny refleks lub strzelec wyborowy, artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie lub strzał mierzony, wędrowiec lub strzał przebijający, broń specjalna (palna)

Wypożyczenie: muskiet Hochlandzki z amunicją na 10 strzałów, nóż myśliwski (sztylet), lekka zbroja (skórzana kurta)

Profesje wstępne: Gajowy, Szlachcic, Łowca, Herszta Banitów, Żołnierz

Profesje wyjściowe: Weteran, Inżynier, Rozbójnik, Zwiadowca, Strzelec

Inspektor

Profesja Zaawansowana - Pendley

Opis:

Inspektorzy są elitą straży miejskiej odpowiadającą tylko przed kapitanem. Inspektorzy badają miejsce zbrodni. Praca ta wymaga niezwykle spostrzegawczości oraz zaradności. Wszystkie większe miasta zatrudniają inspektorów do badania miejsc zbrodni. Oczywiście znakomita większość przestępstw dotyczy obywateli bogatych oraz wyższego stanu. Bardzo rzadko śmierć chudopachołków jest traktowana jako coś wartego uwagi inspektora. Bywa że inspektor natrafi na ślad prowadzący bezpośrednio do osoby o znacznym statusie społecznym. W każdym takim przypadku musi dokonać trudnej decyzji biorąc pod uwagę swoje oddanie prawu, znajomości oraz zdanie przełożonego.

-Inspektor-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+5	+10	+15	+20	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ukrywanie się, charakteryzacja, tropienie, otwieranie zamków, czytani i pisanie, skradanie się, przeszukiwanie, śledzenie

Zdolności: czuły słuch, ulicznik, rozbrojenie, bystry wzrok, chodu!, broń specjalna (kusza pistoletowa), bijatyka, ogłuszenie

Wypożyczenie: kusza pistoletowa, skórzana kurtka, list z uprawnieniami, broń jednoręczna,

Profesje wstępne: Strażnik, Łowca Nagród

Profesje wyjściowe: Sierżant, Oficer, Łowca Czarownic, Łowca Wampirów,

Jasnowidz

Profesja Podstawowa – One Horse Town

Opis:

Jasnowidztwo jest bardzo starą profesją. Jasnowidz przygotowuje przepowiednie dla swoich klientów na podstawie uzyskanych informacji lub ich znaku gwiazdowego. Jasnowidztwo generalnie traktowane jest jako gadanie bredni i więcej niż kilku przedstawicieli tego zawodu skończyło na stosie. Wiele ulic może pochwalić się swoim jasnowidzem, gotowym w każdej chwili rzucić kośćmi aby przepowiedzieć przyszłość. Ubrani w brudne szmaty, prawie zawsze zaniedbani budzą odrazę, lecz również niechętny szacunek. Szczególnie chłopcy w Starym Świecie widzą w jasnowidzach swoją szansę na rozpoczęcie lepszego życia i zaplanowanie swoich przyszłych działań ponieważ zazwyczaj są zbyt biedni by prosić o łaskę i pomoc w świątyni.

Mistyczne słowa, których używają jasnowidzowie budują ich reputację, klienci jednocześnie szukają ich i starają unikać.

Niektórzy jasnowidzowie widzą w swych wizjach zdecydowanie więcej niż da się przekazać za pomocą dziwnych śpiewów i tajemniczego mamrotania. Osoby te często rozpoczynają długą drogę do zostania astrologiem, a później być może Guślarzem. Kościoły Starego Świata traktują jasnowidzów jako potencjalne zagrożenie i źródło chaosu. lecz dopóki nie głoszą niczego kontrowersyjnego lub nie mają oznak mutacji mogą czuć się bezpiecznie. Lecz są czujnie obserwowani.

-Jasnowidz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+5	+10	+10	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: przekonywanie, wróżbiarstwo, plotkowanie, nauka (astrologia), gadanina, zwinne palce, rzemiosło (jasnowidztwo), spostrzegawczość

Zdolności: szczęście, przemawianie lub szósty zmysł, łotrzyk lub geniusz arytmetyczny

Wypożyczenie: szmaty, torba z kośćmi lub talia kart, niepokojąca tendencja do wchodzenia w trans

Profesje wstępne: Cyrkowiec, Guślarz, Akolita, Fanatyk, Szarlatan

Profesje wyjściowe: Ciura Obozowa, Akolita, Żak, Włóczęga, Fanatyk, Astrolog, Szarlatan, Biczownik

Kat

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

Kat zazwyczaj otrzymuje upoważnienie lub rozkaz stracenia skazanego. Oprócz śmierci przez ścięcie lub przez powieszenie, kara obejmuje często również fizyczne nękanie. Kary śmierci mogą być rozkazywane jednostkowo lub masowo przez sędziego, straż lub nawet armię. Kaci, którzy zazwyczaj są profesjonalistami, podróżują aż natrafiają na egzekucję, które odbywają się niezwykle często. Kaci równie często wykonują mniej śmiertelne kary oraz torturują podejrzanych.

-Kat-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+10	-	+5	-	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), charakteryzacja, leczenie, zastraszanie, torturowanie

Zdolności: groźny, obieżyświat, broń specjalna (dwuręczna), silny cios

W wyposażeniu: kaptur, topór oburęczny

Profesje wstępne: Cyrulik, Strażnik Więzienny, Ochotnik, Żołnierz, Strażnik

Profesje wyjściowe: Zarządca, Oprawca, Oprych, Fanatyk

Kawalerzysta

Profesja Zaawansowana - Jadrax

Opis:

Podczas gdy wojownicy z niższych klas społecznych mogą zostać zwykłymi najemnikami, szlachta może oferować swoje usługi jako Wolni Strzelcy. Oczywiście, niektórzy z Kawalerzystów są jedynie arystokratami szukającymi przygody, lecz część z nich jest doświadczonymi kawalerzystami chcącymi stanąć w pierwszym szeregu. Względem finansów mają pierwszeństwo przed zaszczytami i honorami, i niektórzy z Kawalerzystów, którym brakuje pracy zostają rzezimieszkami, zasadzają się na mostach i zwiężeniach dróg, walczą ze wszystkimi uzbrojonymi podróżnymi i ograbiają pokonanych.

-Kawalerzysta-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	-	+25	+10	+10	+10	+15	+20
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (genealogia/heraldyka), mocna głowa lub hazard, unik, zastraszanie, spostrzegawczość, jeździectwo, sekretny język (bitewny)

Zdolności: rozbrajanie lub morderczy atak, etykieta lub silny cios, błyskawiczny blok, broń specjalna (kawaleryjska lub cepy), broń specjalna (dwuręczna) lub ogłuszanie

W wyposażeniu: topór kawaleryjski lub morgensztern, kopia, ciężka zbroja (pełna płytowa), tarcza, 1k10 złotych koron, koń bojowy, siodło i uprząż

Profesje wstępne: Arystokrata, Rycerz, Rajtar, Weteran

Profesje wyjściowe: Oficer, Mistrz Zakonny, Rzezimieszek

Kłusownik

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko wiejskie

Kłusownicy utrzymują się z łapanych w sidła lub upolowanych zwierząt z pańskich terenów, bez ich pozwolenia. Czyniąc to stają się głównymi wrogami gajowych opiekujących się tymi terenami. Kłusownicy uwielbiają chwalić się między sobą w jaki sposób wykiwali gajowych.

-Kłusownik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	+20	+5	-	-	-	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ukrywanie się, sekretne znaki (kłusowników), zastawianie pułapek, skradanie się

Zdolności: strzelec wyborowy, wędrowiec, wykrywanie pułapek

Wyposażenie: łuk lub kusza, 10 strzał lub bełtów, broń jednoręczna, skórzana kurta, pułapka

Profesje wstępne: Akolita (Taal'a), Banita

Profesje wyjściowe: Akolita (Taal'a), Gajowy, Banita, Gawędziarz, Zwiadowca

Kominiarz

Profesja Podstawowa - Legion

Opis:

Zima jest ciężka a nic nie chroni rąk przed mrozem tak jak dobry, ciepły, trzaskający ogień. Całą zimę ogień pali się wyrzucając w powietrze dym poprzez komin. Kucharze palą ogień w piecach przez cały rok, szczególnie w lepszych rejonach miasta – mistrzowska dziczyzna musi być przygotowywana na bieżąco. Cały dym i sadza osadzają się grubą i ciężką warstwą.

Czasami całość zapali się i nim się spostrzeżesz, ogień wypełni z komina a straszliwy łeb katastrofy wyłoni się z mgły. W taki sposób kominiarze reklamują swoje usługi. Zajmą się obrzydliwym przewodem kominowym a ty nawet nie będziesz musiał opuszczać swojego komfortowego mieszkania. Kominiarze wiedą niebezpieczne życie, lecz mogą zapewnić sobie bezpieczeństwo jeżeli nie boją się wysokości oraz są w stanie wytrzymać gorąco oraz klientów.

Kominiarz							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+5	+10	-	+5	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość, kuglarstwo (opowieści), wspinaczka, skradanie, przeszukiwanie

Zdolności: ulicznik lub szczęście, człowiek-guma lub krzepki, twardziel, odwaga

Wyposażenie: lina, wiadro, różne skrobaczki, małe dłuto, drabina

Profesje wstępne: Węglarz, Górnik, Chłop, Szczurołap, Sługa

Profesje wyjściowe: Włamywacz, Węglarz, Ochotnik, Górnik, Szczurołap, Kanciarz, Przemytnik, Żołnierz, Szpieg, Gawędziarz, Złodziej, Włóczykij

Korsarz

Profesja Zaawansowana – Michael Andersen

Opis:

Korsarze to kapitanowie statków pirackich wynajętych przez władzę do walki z wrogimi okrętami. Szczególnie Magritta najmuje wielu korsarzy aby atakowali nie tylko piratów, lecz również statki handlowe Bilbali i Tilei.

-Korsarz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+30	+20	+20	+20	+20	+30	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (prawo, strategia/taktyka), dowodzenie, wiedza (Bretonia, Estalia, Tilea lub Księstwa Graniczne), mocna głowa, unik, wycena, czytanie i pisanie, znajomość języka (Estalijski, Tileański lub Bretoński), pływanie, torturowanie, żeglarstwo

Zdolności: oburęczność, artylerzysta, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie lub morderczy atak, strzał mierzony, broń specjalna (szermiercza, palna, parująca), geniusz arytmetyczny, brawura

Wypożyczenie: para pistoletów z amunicją na 20 strzałów, rapier i lewak, statek, glejt z nadania króla lub rady

Profesje wstępne: Kupiec, Arystokrata, Kapitan

Profesje wyjściowe: Zwadźca, Odkrywca, Kupiec, Arystokrata, Kapitan, Handlarz Niewolnikami

Król Areny

Profesja Zaawansowana - Jadrax

Opis:

Niewielu gladiatorów szczerze pożąda ciągłego życia w ryzyku, kończyn leżących w kałużach krwi na arenie i naprawdę niewielu posiada na tyle szczęścia lub umiejętności aby przeżyć. Ta nieliczna grupa to Królowie Areny, słynni mistrzowie, pokryci bliznami weterani uwielbiający okrzyki tłumu, emocje podczas walki, spektakl i dramaturgię krwawego zwycięstwa. Królowie Areny wykupili lub wygrali swoją wolność, lecz walczą dalej często kierując się zyskami z zakładów. Wygląd tych wojowników jest niezwykle, olśniewają swoimi ciężkimi zbrojami przywołującymi starożytnych bohaterów z opowieści a laurowe wieńce na ich czołach są gwarancją ich wysokiego statusu.

-Król Areny-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	-	+10	+10	+15	+5	+15	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: przekonywanie lub zastraszanie, unik, hazard lub mocna głowa

Zdolności: oburęczność, rozbrojenie lub zapasy, groźny lub przemawianie, broń specjalna (unieruchamiająca, cep, dwuręczna), szybkie wyciągnięcie lub morderczy atak, niezwykle odporny lub bardzo silny

Wypożyczenie: cep lub morgensztern, broń dwuręczna, ciężka zbroja (pełna płytowa), puklerz, wieniec z liści laurowych

Profesje wstępne: Gladiator, Zwadźca, Weteran

Profesje wyjściowe: Skrytobójca, Szampierz, Sierżant, Łowca Czarownic

Kupiecki Książę

Profesja Zaawansowana - Jadrax

Opis:

Kupieccy Książęta to mistrzowie handlu działający jako kapitanowie flot handlowych. To co odróżnia ich od zwykłych handlarzy to ozdoby, wystawny tryb życia oraz nienaganne maniery, Kupieckich Książąt można często spotkać na południu, a w szczególności na archipelagu małych wysp zwanym Estalian Reaches. Pomimo tego największymi spośród kupców są wysokie elfy, których wielkie floty dominują na morzach.

-Kupiecki Książę-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+10	+25	+35	+30	+35
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (historia prawa lub strategia/taktyka), przekonywanie, dowodzenie, wiedza (dowolne cztery), unik, wycena, hazard, targowanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, żeglarstwo, sekretny język (gildii), znajomość języka (dowolne cztery), pływanie, rzemiosło (handel)

Zdolności: rozbrojenie, obieżyświat, broń specjalna (szermiercza lub parująca), morderczy atak, żyłka handlowa, etykieta, poliglota, geniusz arytmetyczny

Wposażenie: rapier i lewak, 4000 zk w złocie i towarach, statek

Profesje wstępne: Rzecznik Rodu, Bosman, Kupiec, Nawigator, Arystokrata, Kapitan

Profesje wyjściowe: Dworzanin, Odkrywca, Paser, Mistrz Gildii, Kapitan

Lichwiarz

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

Lichwiarze oferują małe pożyczki na wysoki procent. Są oni ważnym źródłem kredytów zarówno dla plebsu jak i zubożałej szlachty.

-Lichwiarz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+10	+10	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), wycena, plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie

Zdolności: żyłka handlowa, wyostrzone zmysły, błyskotliwość lub charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny

Wposażenie: przyrządy pisarskie, liczydło, lista dłużników

Profesje wstępne: Mieszczanin, Śmieciarz, Skryba, Żak

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Włóczęga, Paser, Mistrz Gildii, Reketer, Kanciarz

Mag Bitewny

Profesja Zaawansowana - Capnzapp

Opis:

Jedynie Magistrom wykazującym się wyjątkową odwagą, inicjatywą, umiłowaniem rozwiązań fizycznych oraz niekwestionowaną lojalnością wobec Imperium złożona zostanie propozycja Magów Bitewnych z Imperialnej Armii (oczywiście za zgodą Kolegium). Dostanie się w szeregi Magów Bitewnych gwarantuje czarodziejowi tytuł oficerski na kilka lat, lecz staje się on częścią regularnej armii. Jeżeli kampania Twojego Mistrza Gry nie koncentruje się wokół armii, profesja ta będzie trudna do połączenia z normalnymi przygodami ponieważ Magowie Bitewni są zawsze potrzebni...

Mag Bitewny							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+5	+15	+20	+30	+35	+20
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), dowodzenie, unik, spostrzegawczość, jeździectwo, sekretny język (bitewny)

Zdolności: zmysł magii, bitewne oblicze (dowolne sześć), magia bitewna, bitewne czarnoksięstwo, obieżyświat,

Wypożyczenie: blizna (rozważ to gdy postać przeżyła trafienie krytyczne)

Profesje wstępne: Mistrz magii, Arcymag

Profesje wyjściowe: Inżynier, Arcymag

Mag Morza

Profesja Zaawansowana - Runefang

Opis:

Niektórzy czarodzieje w pewnym momencie zaczynają czuć zew morza. Zafascynowani falami oraz pogodą, ich magia staje się nierozdzielnie związana z morzem. Czarodzieje ci chcą więcej niż tylko podróżować przez oceany i splatają swą moc z energią wód.

Magowie Morza są często myleni z kapłanami Mananna lub nawet z Czarodziejami Niebios. Sprzyja im to ponieważ załoga traktuje kapłana Mananna na pokładzie jako osobę przynoszącą szczęście. Jednak wiele morskich opowieści mówi o niebezpieczeństwach związanych z nieokiełznaną magią na pokładzie. Przy pierwszych oznakach dziwów i niebezpieczeństw słabo wyszkoleni czarodzieje jako pierwsi lądują za burtą aby zadowolić Mananna.

-Mag Morza-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+5	+5	+15	+20	+15
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: nawigacja, spostrzegawczość, pływanie, nauka (meteorologia), wiedza (morze), wiedza (dowolna), unik, leczenie, język (dwa dowolne), żeglarstwo, splatanie magii, mocna głowa, kuglarstwo (śpiew oraz jedno dowolne)

Zdolności: magia tajemna (morska) lub magia czarnoksięska (dowolna), obieżyświat, niezwykle odporny, magia powszechna (dowolne dwa), dotyk mocy, zmysł magii lub czarnoksięstwo, wykrywanie kierunku,

Wypożyczenie: instrument muzyczny, chusta, kolczyk

Profesje wstępne: Guślarz, Uczeń Czarodzieja

Profesje wyjściowe: Mistrz Magii (Morza), Żeglarz, Bosman, Odkrywca, Nawigator

Mistrz broni

Profesja Zaawansowana - Josef

Opis:

Taki sam jak oryginalny fehmistrz poza usunięciem profesji wejściowej weterana i dodania zmodyfikowanego fehmistrza jako karierę wejściową.

Wątek w General Discussion (wątek na forum Strike to Stun – tłumacz) dotyczący zepsutej profesji fehmistrza odegrał ważną rolę przy jej naprawieniu. Dodaję więc tę profesję powiększając UToC. Komentujcie.

Wyda mi się, że tym czego wiele osób nie lubi w fehmistrzu jest jego łatwa dostępność, czyniąc go bardzo często trzecią profesją dla ogromnej większości postaci pierwszych profesji (szczególnie tych przechodzących przez weterana). Przejście z weterana (który jest popularną profesją wyjściową dla dużej ilości profesji podstawowych) do fehmistrza jest zbyt gwałtowne, na przykład zmiana schematu rozwoju Walki Wręcz z +20 do +40 bardzo szybko czyni z postaci niesamowitą maszynę do zabijania.

Właśnie dlatego zmiana nazwy na Mistrza Broni i zachowanie wszystkiego poza profesją wejściową weterana (zatrzymuję Zwadźcę ponieważ jest jedyną profesją podstawową posiadającą to wyjście – poza tym bardziej pasuje). Oprócz tego dodanie dodatkowej profesji zaawansowanej- zmodyfikowanego fehmistrza – jako łącznika między Weteranem a Mistrzem Broni. Zapobiegnie to uzyskaniu przez postaci, które skończyły profesje Weterana WW70+ i trzech ataków po wydaniu, zaledwie, 500 PD, zmuszając je do spowolnienia rozwoju. Jest to nieco sztuczne, lecz zapobiega sytuacji, w której były weteran pokonuje Mistrza Zakonnego i Szampierza itp. (przynajmniej do momentu, w którym przeszedł przez kolejne kosztowne profesje). (Aktualnie jeżeli były weteran skończy zmodyfikowaną wersję fehmistrza i skompletuje profesję Mistrza Broni rezultaty będą podobne, lecz przynajmniej wyda trochę więcej PD a jego rozwój zostanie spowolniony).

Mistrz Inżynierii

Profesja Zaawansowana - Jackdays

Opis:

Jeżeli wynajdywanie i sterowanie dziwnymi, parowymi silnikami jest rzadkie pośród krasnoludów, którzy są najlepsi w inżynierii, jest to tym radsze i dziwniejsze pośród ludzi. Krasnoludy mają własne profesje, które od czasu do czasu przyciągają młode krasnoludy, które zostają pilotami w Gildii Inżynierów. W krajach ludzi ci piloci to zazwyczaj doświadczeni inżynierowie, którzy zaczynają eksperymentować nad nowymi urządzeniami. Część inżynierów specjalizuje się w bardziej przyziemnych rzeczach, lecz inni pracują nad różnymi rodzajami broni obłężniczej i ostatecznie niewielu staje się wynalazcami i pilotami dziwnych machin parowych (takich jak statki powietrzne, czołgi, statki parowe lub nawet dziwniejsze pojazdy). Mistrzowie inżynierii są prawdziwymi mistrzami wśród wynalazców. Inżynierzy z Tilei oraz absolwenci Imperialnej Szkoły Inżynierów są najprawdopodobniejszymi kandydatami na Mistrzów Inżynierii, lecz innowacyjni wynalazcy rodzą się w każdym narodzie. Pozostałymi Mistrzami są krasnoludy lub krasnoludy chaosu. Wiele osób postrzega Mistrzów Inżynierii jako jeszcze większych ekscentryków i dziwaków niż przeciętnych inżynierów (to z powodu urządzeń jakimi się zajmują).

-Mistrz Inżynierii-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+20	+10	+10	+15	+30	+15	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (inżynieria), nauka (przedmioty ścisłe), powożenie lub jeździectwo, wycena, spostrzegawczość, obsługa (dowolne dwa urządzenia), czytanie i pisanie, przeszukiwanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (dowolne dwa), rzemiosło (dowolne dwa)

Zdolności: opanowanie, strzał precyzyjny, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (inżynierska), geniusz arytmetyczny

Wposażenie: lekka zbroja (pełna skórzana), narzędzia, dziwnie poruszające się urządzenie

Profesje wstępne: Artylerzysta, Chaos Engineer (Tome of Corruption), Krasnoludzki Nauczyciel (UToC), Inżynier

Profesje wyjściowe: Artylerzysta, Mistrz Rzemiosła, Krasnoludzki Nauczyciel, Mistrz Gildii, Najemnik. Uczony, Sierżant

Nadworny Astrolog

Profesja Zaawansowana – One Horse Town

Opis:

Nadworni Astrologowie niegdyś jedynie służyli możnym radą a teraz cała uwaga skupia się na nich. Ich zdolność przewidywania pozwala im doradzać władcom, które projekty powinny zostać zrealizowane lub w jaki sposób i kiedy przystąpić do wojny. Na tak wysokim stanowisku, nadworni astrologowie zdążyli narobić sobie wrogów i przyjaciół. Z tego powodu muszą podejmować swoje decyzje ostrożnie, nie używać jawnie swej magii, i nie ryzykować śledztwa. Patronat któregoś z możnych daje pewną swobodę, lecz jeżeli astrolog nadużyje swej władzy może zostać potraktowany jak zwykły Guślarz.

Nadworni Astrologowie często mieszkają we własnym mieszkaniu, blisko posiadłości patrona i wiodą dostatnie życie.

-Nadworny Astrolog-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+15	+20	+20	+25
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: splatanie magii, wróżbiarstwo, plotkowanie, wykrywanie magii, czytanie i pisanie, zastraszanie

Zdolności: etykieta, przemawianie lub odporność psychiczna

Wypożyczenie: zestaw najlepszych ubrań, 50 zk, teleskop, kości i talia kart, patronat możnego lub kupca

Profesje wstępne: Astrolog

Profesje wyjściowe: Banita, Dworzanin, Demagog, Mistrz Gildii, Urzędnik, Uczony, Majordomus

Nadworny Czarodziej

Profesja Zaawansowana - Jadra

Opis:

Odwieczną tradycją potężnych dworów jest wynajmowanie czarodzieja jako nadzorcę sztuk magii. Tradycja ta dalej żyje w Bretonii, Estalii oraz w Księstwach Granicznych gdzie każdy o wystarczająco dużej mocy magicznej może uzyskać patronat lokalnego dworu, księcia lub lorda.

Stanowiska takie zwracają szczególną uwagę wędrownych czarodziei z Imperium, którzy szukają stabilnej i lukratywnej posady bez sztywnej hierarchii i narzuconych zasad. Ostatnimi czasy zauważalny jest stały ruch czarodziei z Imperium osiedlających się za granicą. Oczywiście takie stanowiska przyciągają również inne osoby, od niewykształconych uczniów aż po sługi mrocznych potęg.

-Nadworny czarodziej-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+5	+15	+30	+30	+25
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: nauka (dowolne dwie), nauka (magia), gadanina lub zastraszanie, zmysł magii, przekonywanie, wiedza (dowolne trzy), plotkowanie lub zwinne palce, wykrywanie magii lub hipnoza, spostrzegawczość lub przeszukiwanie, warzenie trucizn lub rzemiosło (aptekarsko), czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (dowolny), język (dowolne dwa), język (klasyczny)

Zdolności: czarnoksiężstwo lub niezwykle odporny, żyłka handlowa lub niepokojący, magia powszechna (dowolne cztery), szczęście lub odporność psychiczna, medytacja lub geniusz arytmetyczny, intrygant,

Wypożyczenie: cztery grimuary, bogate szaty, narzędzia aptekarza, dwa magiczne przedmioty, patronat lokalnego władcy

Profesje wstępne: Doomweaver, Lodowa Wiedźma, Wędrowny czarodziej, Wiedźma

Profesje wyjściowe: Astrolog, Dworzanin, Szarlatan, Uczony, Szpieg, Arcymag

Nurek kanałowy

Profesja Podstawowa - SPFS

Opis:

Śmieciarze z Marienburga mają nieco inną nazwę- Kanalarz. Ich życie składa się z brodzenia i grzebania w niezliczonych kanałach Portu Marienburga w poszukiwaniu śmieci oraz zgubionych rzeczy. Najodważniejsi spośród nich nurkują w obrzydliwych, mętnych wodach aby grzebać w mule na dnie kanału. Często odważni nurkowie zanurzają się pod wodę lecz nigdy nie wypływają...Prawdopodobnie utonęli ponieważ zabrakło im powietrza .. lub głodny rekin przypląnął z morza.

Jeżeli losowo wybierasz profesję początkową możesz zastąpić Nurka Kanałowego za śmieciarza za pozwoleniem swojego Mistrza Gry.

-Nurek kanałowy-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+10	+5	-	+5	+5

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: plotkowanie lub przekonywanie, wiedza (Jałowa Kraina), wycena, targowanie, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie, pływanie

Zdolności: ulicznik lub opanowanie, odporność na choroby lub bardzo silny

Wyposażenie: mała łódka i wiosła, trzy worki, sieć, tyczka z hakiem

Profesje wstępne: chłop, szczurołap, włóczyki

Profesje wyjściowe: Przewoźnik, Włamywacz, Paser, Hiena Cmentarna, Przemytnik

Pasterz

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: wiejskie, elfie

Pasterze to osoby spędzające większość swojego czasu samotnie doglądając zwierząt i prowadząc je z pastwiska na pastwisko. Prowadzą raczej monotony tryb życia. Mimo tego umieją zadbać o siebie ponieważ muszą bronić swoich zwierząt przed drapieżnikami oraz bandami złodziei i koniokradów. Pasterze są związani ze wszystkimi gatunkami zwierząt, mimo że wychowywali się w towarzystwie zaledwie kilku gatunków.

-Pasterz-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	+20	-	-	+10	-	-	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, osvajanie, kuglarstwo (instrumenty dęte), tresura lub nauka (zielarstwo)

Zdolności: niezwykle odporny, broń specjalna (proca)

Wyposażenie: broń jednoręczna, fletnia, proca, laska

Profesje wstępne: Brak

Profesje wyjściowe: Ochotnik, Banita, Bydłokrad, Zwiadowca

Pilot Morski

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

Piloci Morscy pracują zarówno dla kapitanów i armatorów jak i na własne konto poszukując porzuconych wraków. Ratownicy starają się za wszelką cenę sprowadzić statek bezpiecznie do portu lub przynajmniej odzyskać cały jego ładunek nim zatonie. Zawód ten nie jest bezpieczny, lecz może przynieść olbrzymie zyski. Do poszukiwania skarbów pod wodą Piloci są niezbędni.

-Pilot Morski-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+5	-	+10	+5	+5	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium lub Jałowa Kraina), wycena, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie, pływanie

Zdolności: twardziel, opanowanie, wędrowiec

Wypożyczenie: skórzana kurtka, dwie pochodnie, łódź wiosłowa

Profesje wstępne: Śmieciarz, Flisak, Rybak

Profesje wyjściowe: Paser, Przemysłownik, Włóczęga, Hiena Cementarna

Pilot Portowy

Profesja Podstawowa - Whyhme

Opis:

Środowisko: nadbrzeżne

Jedną z najważniejszych osób na wybrzeżu jest pilot. Piloci przeprowadzają wielkie okręty i statki przez niebezpieczne przybrzeżne mielizny dzięki czemu są najbardziej zaufanymi osobami wśród marynarzy. Większość z nich mieszka na wybrzeżu lub w pobliżu portu a ich czas pracy związany jest ściśle z godzinami działalności portu i statkami próbującymi doń wpłynąć. Piloci są niezbędni ponieważ żadna załoga nie ma szczegółowych informacji na temat pływności i niebezpiecznych skał w każdym porcie, który odwiedzają. Są oni na tyle zaufani, że niekiedy staje się to skutkiem katastrofy. Właściciele statków oskarżają wtedy właśnie pilotów, którzy wprowadzili ich na mielizny. Jedynym wyjściem dla takiej osoby jest zaczęcie nowego życia w roli awanturnika, choć niektórzy przyłączają się do kryminalnego świata.

-Pilot portowy-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+15	-	+10	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wioślarstwo, żeglarstwo, mocna głowa

Zdolności: wycucie kierunku

Wypożyczenie: skórzany kaftan, 10m liny, łódka wiosłowa, dwie latarnie

Profesje wstępne: Rybak, Bosman, Kapitan, Żeglarz, Przemysłownik

Profesje wyjściowe: Nawigator, Gawędziarz, Kapitan, Przemysłownik

Pirat

Profesja Podstawowa - Jadrax

Opis:

Piraci są prawdziwą plagą mórz Starego Świata, szczególnie u wybrzeży Estalii, Tileii i Księstw Granicznych. W przeciwieństwie do zwykłych marynarzy, piraci prócz umiejętności żeglarskich muszą stanowić jednocześnie część walczącego oddziału. Życie na pirackim statku jest wyjątkowo ciężkie, szczególnie gdy jest on trzykrotnie przeludniony.

Za zgodą swojego MG możesz zamienić wylosowaną profesję żeglarza na pirata. Jeżeli tak uczynisz, możesz wybrać Estalię lub Tileę jako kraj pochodzenia postaci.

-Pirat-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+5	+5	-	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Estalia, Tilea, Bretonia lub Księstwa Graniczne), mocna głowa, unik, hazard lub rzemiosło (artysta, piwowar, stolarz, kartograf, kucharz, rusznikarz, kupiec, stoczniovec lub kowal), zastraszanie, wioślarstwo lub żeglarstwo, wspinaczka, pływanie, znajomość języka (Estalia, Bretonia, Tilea)

Zdolności: groźny lub brawura, broń specjalna (palna lub parująca), precyzyjny strzał lub bijatyka

Wypożyczenie: skórzany kaftan, puklerz lub pistolet z kulami i amunicją na 10 strzałów, butelka kiepskiej gorzałki

Profesje wstępne: Flisak, Szermierz Estalijski, Żołnierz Okrętowy, Najemnik, Żeglarz, Oprych

Profesje wyjściowe: Zwadźca, Żołnierz Okrętowy, Bosman, Nawigator, Żeglarz, Przemysłnik, Oprych

Poborca podatkowy

Profesja Podstawowa – Whymme

Opis:

Środowisko: Miejskie, Wiejskie, Kupieckie

Poborcy podatkowi są prawdopodobnie najmniej popularnym zawodem w całym Starym Świecie. Nie ważne jak dobrodusze są władze ani ile celów publicznych uda się zorganizować- fakt pozostaje faktem- nikt nie lubi podatków, a właśnie poborcy muszą zmagać się z tym ciężarem. Pomimo tego poborcy są istotnym elementem i żadna władza nie poradziłaby sobie bez nich. Jednakże poborcy są w większości niezadowoleni z pracy i rzadko otrzymują satysfakcjonującą zapłatę. Znaczy to tyle, że prędzej czy później, część z nich zostanie skorumpowana, a pozostali wręcz przeciwnie, będą liczyć na awans.

-Poborca podatkowy-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	-	-	-	+10	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina, czytanie i pisanie, nauka prawo, wiedza (numizmatyka)

Zdolności: geniusz arytmetyczny

Wypożyczenie: skórzana kurta, broń jednoręczna, przyrządy pisarskie, liczydło, k10 złotych koron

Profesje wstępne: Brak

Profesje wyjściowe: Podżegacz, Prawnik, Kupiec, Ochotnik, Banita, Strażnik Dróg, Złodziej

Poganiacz mułów

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Wiejskie, Włóczegowskie

Wozy i muły zaprzęgi są najpopularniejszymi środkami transportu towarów w Imperium. Pracą poganiaczy jest opieka nad zwierzętami (muły, woły lub cokolwiek innego) i upewnianie się, że są w formie i chętne do wysiłku. Podczas gdy w długiej podróży każdy musi dbać o siebie, poganiacze wykonują podwójną pracę strzegąc dodatkowo zwierząt.

-Poganiacz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	-	-	-	+10	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura lub powożenie

Zdolności: broń specjalna (cepy)

Wypożyczenie: płaszcz przeciwdeszczowy, kapelusz z szerokim rondem, broń jednoręczna, bat

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: Banita, Zwiadowca, Przemysłnik

Poszukiwacz Złota

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Odludne, Włóczegowskie, Krasnoludzkie

Z dala od szlaków handlowych, miast i wsi można znaleźć poszukiwaczy przesiewających muł z rzek i strumieni w poszukiwaniu złota wymytego z gór. Większość złóż w zaludnionych miejscach już dawno została wyczerpana więc poszukiwacze większość czasu spędzają w niebezpiecznych górach i nieznanych rejonach. Jedyną szansą dla poszukiwacza jest odnalezienie żyły złota i ogłoszenie jej posiadania lub wyczerpanie jej nim inni ją odnajdą. Lecz niewielu potrafi oprzeć się przechwałkami na temat znalezionej żyły, nawet gdy jest to ich szansa na wielkie bogactwo. Plotki szybko się rozchodzą, szczególnie te o złocie. Miasta poszukiwaczy potrafią powstać bardzo szybko i zostać opuszczone w ciągu jednej nocy, gdy tylko złóżko zostanie wyczerpane. Gorączka złota to jedna z niewielu rzeczy, która może wyciągnąć krasnoludy z podziemi. Nie są oni rzadkim widokiem pośród poszukiwaczy złota.

-Poszukiwacz Złota-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+5	-	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (metalurgia), opieka nad zwierzętami, wycucie kierunku, sztuka przetrwania, rzemiosło (stolarstwo)

Zdolności: szczęście lub wyostrzone zmysły

Wypożyczenie: muł, namiot jednoosobowy, plecak, dłuto, garnek, łopata

Profesje wstępne: Uczeń Alchemika, Farmaceuta

Profesje wyjściowe: Zwiadowca, Żołnierz, Hiena Cmentarna

Prawnik

Profesja Zaawansowana – Whymme/Lenpoi

Opis:

Prawnicy spędzają długie lata nad studiowaniem zawłości imperialnego prawa oraz ogólnego systemu prawnego. Są profesjonalistami zasiadającymi na wysokich stanowiskach, w ludność darzy ich szacunkiem. Najcenniejszym atrybutem każdego prawnika jest jego reputacja- zarówno własna jako adwokata, jak i reputacja we własnym mieście. Dzięki reputacji mają zapewniony stały strumień klientów dlatego prawnik zazwyczaj długo się zastanawia nim podejmie sprawę, co do której nie jest pewny zwycięstwa.

Mimo, że prawo jest różne w różnych miastach wiele je łączy dlatego każdy prawnik poradzi sobie, po krótkim rozpoznaniu.

W Starym Świecie cywile, kler i armia sądzeni są w różnych instytucjach prawnych. Z tego powodu występuje duża różnorodność miejsc kształcenia prawników.

-Prawnik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	+10	+10	+35	+15	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (prawo, dowolna), przekonywanie, wiedza (dowolna), spostrzegawczość, kuglarstwo (aktorstwo), czytanie i pisanie, sekretne znaki (prawników), znajomość języka (Reikspiel, klasyczny)

Zdolności: etykieta, przemawianie

Wposażenie: prawnicza peruka oraz szata, dobrej jakości broń jednoręczna, przyrządy pisarskie, księga z lokalnym prawem, 40zk

Profesje wstępne: Podżegacz, Dyplomata, Skryba, Żak, Wybraniec Boży, Kapłan, Wędrowny Czarodziej, Herold, Detektyw, Uczony

Profesje wyjściowe: Demagog, Kupiec, Urzędnik, Uczony, Majordomus

Prostytutka

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

Prostytucja jest nagminnym zjawiskiem w dużych miastach. Pomimo że wszystkie formy aktywności seksualnej poza małżeństwem są postrzegane za grzeszne przez Kościół Sigmara prostytucja jest tolerowana jako zabezpieczenie przed cięższymi przewinieniami jak np. gwałt, sodomia i masturbacja.

-Prostytutka-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+10	+5	+10	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina, przekonywanie, wiedza (Imperium), plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość

Zdolności: żyłka handlowa, intrygant lub charyzmatyczny

Wposażenie: dobrej jakości ubranie*

Profesje wstępne: Ciura Obozowa, Cyrkowiec, Chłop

Profesje wyjściowe: Ciura Obozowa, Dworzanin, Reketer, Gawędziarz

Przewodnik Miejski

Profesja Podstawowa – Whymme/Jadrox

Opis:

W każdym mieście Starego Świata można znaleźć profesjonalnego przewodnika po podejrzanych dzielnicach, kogoś obeznanego z całym nielegalnym i niemoralnym interesem jaki można tam znaleźć. Na całym świecie ludzie Ci nazywani są Miejskimi Przewodnikami. Ci osobnicy – a są to przeważnie mężczyźni lub niziołki – znają najlepsze tawerny, nielegalne szulernie tak dobrze jak burdele, dilerów oraz wszelkie instytucje zajmujące się szeroko rozumianą przestępczością. Mogą uzyskać dostęp do takich miejsc dla postronnych i można im ufać ponieważ wiedzą gdzie jest bezpiecznie, które miejsca są kontrolowane, a w których okrada się i/lub zabija klientów. Miejscy Przewodnicy są do wynajęcia dla wszystkich hulaków, którzy wydają się odpowiednio zamożni. Pomimo tego wielu z nich nie wybija się ponad prowadzenie swoich nowych towarzyszy w pułapkę w zamian za część zysków.

-Przewodnik Miejski-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	-	+10	-	-	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium lub Jałowa Kraina), sekretny język (złodziei), hazard lub sekretny znaki (złodziei), plotkowanie ,targowanie lub mocna głowa, język (dowolne dwa),

Zdolności: żyłka handlowa lub etykieta, bijatyka, łotrzyk

Wypożyczenie: broń jednoręczna, skórzana kurtka, 1k10 zk

Profesje wstępne: Uczeń Czarodzieja, Mieszczanin, Szlachcic, Kanciarz, Student

Profesje wyjściowe: Ochroniarz, Paser, Karczmarz, Reketer, Kanciarz

Robotnik

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Miejskie, Krasnoludzkie

Całe masy ludzi w miastach wiedzie niepewne życie. Większość zatrudnionych jest jako robotnicy, zazwyczaj tymczasowo. Większość robotników to głośne, tęgie i szorstkie typy, których ulubionymi zajęciami są śpiewanie i gwizdanie, wspinaczka na niezwykle niebezpieczne rusztowania, picie ogromnych ilości ziołowej herbaty i, czasami, bardzo ciężka praca. Wiodą niebezpieczne życie a ich płaca jest stosunkowo niska w porównaniu z rzemieślnikami, lecz gdy pracy jest dużo, robotnicy zarabiają krocie. Do najlepszych prac należą: budowa świątyń, fortyfikacji oraz dużych domów ponieważ gwarantują one pracę na dłuższy okres czasu. Robotnikami są praktycznie sami mężczyźni.

-Robotnik-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+10	+10	-	-	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wspinaczka, dwie spośród: mocna głowa, powożenie, kuglarstwo (śpiew), rzemiosło (stolarstwo),

Zdolności: niezwykle odporny lub bardzo silny

Wypożyczenie: torba z drugim śniadaniem, butelka z herbatą ziołową, skórzana kurtka

Profesje wstępne: Brak

Profesje wyjściowe: Artylerzysta (tylko dla Stolarzy), Ochroniarz, Bandyta

Rabuş wraków

Profesja Zaawansowana - SPFS

Opis:

Na niebezpiecznych morzach otaczających lądy Starego Świata wraki statków są, niestety, częstym zjawiskiem. Często zdarza się, że nadmorska ludność rabuje resztki okrętów wyrzucone przez morze. Wielu negatywnie ocenia te praktyki jako żerujące na tragedii innych. Ludzie ci potrafią być jednak jeszcze bardziej nikczemni. Nie wystarczają im wraki wyrzucone przez morze więc sami doprowadzają do tragedii. Podczas burzowych nocy, rabusie wraków wyruszają na plaże z latarnią i sprowadzają błądzące statki prosto na mieliznę. Często kapitanowie przekonani, że znaleźli się w pobliżu bezpiecznej przystani, prowadzą statki prosto na zabójcze skały. Najkrwawsze gangi rabusiów posuwają się nawet do mordowania latarników i gaszenia świateł prawdziwych latarni aby zapewnić sobie sukces. Praktyki te najczęstsze są w Jałowej Krainie oraz na północnych wybrzeżach Bretonii, lecz linia brzegowa Imperium także obfituje w miejsca, które można wykorzystać do niszczenia statków. Wielu spośród rabusiów jest członkami gangów, para się przemytem i innymi nielegalnymi działalnościami. Część jednak zdaje się być normalnymi ludźmi, którzy wykorzystują ciemne, mroczne i burzowe dni aby morderczym procederem powiększyć domowy budżet.

-Rabuş wraków-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+10	+5	+5	+5	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ukrywanie się, mocna głowa lub pływanie, wycena, targowanie albo zastraszanie, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie, skradanie

Zdolności: opanowanie lub morderczy atak, wędrowiec

Wyposażenie: latarnia sygnałowa, gruby płaszcz z kapturem, wór

Profesje wstępne: Śmieciarz, Rybak, Banita, Chłop, Żeglarz, Przemysłnik

Profesje wyjściowe: Paser, Akolita, Banita, Handlarz Obnośny, Żeglarz, Przemysłnik, strychez!

Rycerz Białego Wilka

Profesja Zaawansowana - Glorthindel

Opis:

Jeden z najpotężniejszych i najbardziej licznych zakonów stworzony przez kapłanów Ulryka. Wszyscy członkowie składają przysięgę wierności Ulrykowi. Do ich obowiązków w czasie pokoju zalicza się pomoc straży świątynnej, eskorta najwyższego kapłana podczas jego rzadkich wizyt poza miasto i straż honorowa podczas uroczystości. Rycerze z tego zakonu uważani są za wyjątkowo okrutnych i z tego powodu są omijani szerokim łukiem przez zwykłych obywateli. Członkowie są postrzegani jako najbardziej zawzięci i najbardziej agresywni wojownicy w Imperium. Niestety ich skłonności do szalonego ataku bez jakiejkolwiek strategii i taktyki ma swoje wady. Zakon Białego Wilka powstał podczas w mieście Middenheim podczas jednej z nawałnic chaosu zagrażającej istnieniu Imperium. Rycerze zakonu szarżując ze wzrokiem budzącym grozę na swych bojowych rumakach używają wielkich bojowych młotów, w przeciwieństwie do tradycyjnych rycerzy dzierżących kopie. Zakon posiada drugą placówkę na północy Kisleva.

-Rycerz Białego Wilka-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	-	+20	+15	+15	+5	+15	+5

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia), nauka (strategia/taktyka), dowodzenie, wiedza (Imperium lub Kislev), unik, zastraszanie, spostrzegawczość, jeździectwo, czytanie i pisanie, sekretny język (bitewny), sekretne znaki (zakonne), znajomość języka (Reikspiel lub Kislevicki)

Zdolności: rozbrojenie, nieustraszenie, szal bojowy, groźny, broń specjalna (dwuręczna lub Młot Białego Wilka), silny cios, morderczy atak

Wyposażenie: pełna kolczuga, napierśnik, płytowe naramienniki, płytowe nagolenice, koń bojowy z siodłem i uprzężą, młot oburęczny lub Młot Białego Wilka, święty symbol Ulryka, skóra z własnoręcznie zabitego wilka

Profesje wstępne: Wybraniec Boży, Rycerz, Kapłan, Sierżant, Giermek, Fanatyk

Profesje wyjściowe: Oficer, Fechmistrz, Akolita, Mistrz Zakonny, Fanatyk

Rycerz Bractwa Kruka

Profesja Zaawansowana – Wolph42/Garick

Opis:

„Gdyby nieumarli znali strach, oni byłiby jego ucieleśnieniem”
– Agnus Liegfred, Mistrz Zakonu Płomiennego Serca

Elita zbrojna Bractwa Całunu. Są najlepsi z najlepszych.

Do zostania pełnoprawnym Rycerzem Bractwa Kruka wymagany jest kolejny rytuał. Jest on bardzo podobny jak w przypadku Wędrownego Rycerza. Różnicą jest trudność zadania nakładanego przez samego dowódcę rycerzy, które polega na unicestwieniu nekromanty o znacznej mocy. Jednak tym razem kandydatowi na Rycerza Bractwa może towarzyszyć drużyna. Podobnie jak poprzednio otrzymuje on kość z prawej ręki, lecz tym razem jest to ręka nieżyjącego już dowódcy.

- Rycerz Bractwa Kruka -

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+10	+15	+15	+15	+10	+30	+5

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia, nekromancja), nauka (strategia/taktyka), wiedza (Imperium lub Estalia), jeździectwo, spostrzegawczość, unik, czytanie i pisanie, znajomość języka (Reikspiel lub Estalijski), tropienie, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, cepy), bardzo szybki, błyskawiczne przeładowanie, obieżyświat, szybkie wyciągnięcie, opanowanie

Wyposażenie: cep lub morgensztern, młot bojowy, ciężka zbroja (pełna płytowa), tarcza, 25zk, koń bojowy z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: Czarny Gwardzista, Rycerz, Mistrz Zakonny, Wędrowny Rycerz Bractwa Kruka

Profesje wyjściowe: Oficer, Fechmistrz, Zabójca Nieumarłych, Dowódca Bractwa Kruka

Rycerz Gwardii Reiklandu

Profesja Zaawansowana - Jadrax

Opis:

Rycerze Gwardii Reiklandu tworzą straż przyboczną samego Imperatora. Zakon ten powstał podczas panowania Wilhelma, pierwszego Imperatora z linii książąt Altdorfu. Wielkim mistrzem jest marszałek Reiklandu Kurt Helborg, dowódca armii imperialnej i druga osoba w Imperium. Gwardziści tworzą elitarny oddział świetnie wyszkolonych i znakomicie wyposażonych żołnierzy oddanych imperatorowi. Szeregi gwardii są otwarte dla wszystkich młodych mężczyzn szlacheckiego pochodzenia niezależnie od miejsca urodzenia oraz stanu posiadania i zawierają synów wielu najszlachetniejszych rodzin w Imperium. Gwardia stacjonuje w wygodnych koszarach w Altdorfie i towarzyszy Imperatorowi podczas jego kampanii i podróży dyplomatycznych. Rycerze uczą się walki zarówno konnej jak i pieszej, i noszą pełne zbroje płytowe pokryte czystym srebrem z czerwonymi i białymi wykończeniami oraz dekoracjami.

Wybraniec Sigmara (Adaptowane z WFB)

Rycerze Gwardii Reiklandu uosabiają siłę, która stworzyła Imperium. Każdy jego obywatel lub wyznawca Sigmara w odległości nie większej niż sześć metrów od rycerza zyskuje +5 przeciwko testom strachu oraz grozy. Zasada ta nie kumuluje się w przypadku obecności większej liczby gwardzistów. Rycerz posiadający ten talent otrzymuje korzyści płynące z niego jedynie w obecności innego rycerza (Twoja zdolność nie daje Ci żadnych korzyści)

-Rycerz Gwardii Reiklandu-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	-	+15	+15	+15	+5	+20	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka, historia, strategia/taktyka), przekonywanie, wiedza (Imperium), unik, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (Reikspiel)

Zdolności: etykieta, wybraniec Sigmara, broń specjalna (kawaleryjska), odwaga, silny cios

Wyposażenie: strój szlachecki, lanca, broń jednoręczna, pełna zbroja płytowa, tarcza, 50zk, koń bojowy wraz z siodłem i uprzężą, pieczęć potwierdzająca służbę Imperatorowi

Profesje wejściowe: Rycerz, Szlachcic, Arystokrata, Giermek

Profesje wyjściowe: Ochroniarz, Oficer, Dworzanin, Akolita, Mistrz Zakonny, Arystokrata

Rycerz Płomiennego Serca

Profesja Zaawansowana - Glorthindel

Opis:

Ten zakon rycerski mieszczący się w Altdorfie jest najznamienitszym zakonem kościoła Sigmara. Zakon Płomiennego Serca strzeże Wielkiej Katedry Sigmara oraz samego Wielkiego Teogonisty. Tradycją tego zakonu jest wysyłanie członków na pomoc krasnoludom w trudnych czasach. Wielu rycerzy zginęło z honorem w czeluściach krasnoludzkich twierdz. Członkowie Zakonu Płomiennego Serca nienawidzą zielonoskórych prawie tak bardzo, jak krasnoludy. Dowódcą jest kleryk, kapitan Adrian Hoven.

-Rycerz Płomiennego Serca-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	-	+15	+20	+15	+5	+15	+15
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (historia), nauka (teologia), nauka (strategia/taktyka), dowodzenie, wiedza (Imperium lub krasnoludy), unik, spostrzegawczość, jeździectwo, pisanie i czytanie, sekretny język (bitewny), sekretne znaki (zakonne), znajomość języka (Reikspiel lub Khazalid)

Zdolności: rozbrojenie, zapiekła nienawiść, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (dwuręczna), odwaga, morderczy atak, urodzony wojownik, krzepki

Wypożyczenie: pełna zbroja płytowa, koń bojowy wraz z siodłem i uprzężą, lanca, claymore lub miecz dwuręczny, święty symbol Sigmara

Profesje wstępne: Wybraniec Boży, Rycerz, Arystokrata, Kapłan, Sierżant, Giermek, Łowca Czarownic

Profesje wyjściowe: Oficer, Akolita, Mistrz Zakonny, Tarczownik, Łowca Czarownic, Fanatyk

Rzecznik

Profesja Zaawansowana - Lenpoi

Opis:

W całym Imperium jest wielu możnych. Wielu z tych możnych posiada dużą władzę. Większość z nich chce zachować tę władzę jak najdłużej. Aby ją zatrzymać i nie narazić się na bunt chłopów, możni muszą wiedzieć jakie są poglądy i potrzeby chłopów, niekoniecznie je spełniając.

Rzecznicy zatrudniani są przez możnych do zbierania informacji o niższych klasach i swej reprezentacji tamże. Jeżeli baron ma zamiar zmienić prawo, wtedy wysyła swych rzeczników aby ogłosili to wśród pospólstwa. W konsekwencji wielu z rzeczników ginie jako pierwsi podczas buntów ponieważ, prócz poborców podatków, są oni najwyraźniej związani z władzą.

-Rzecznik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	-	+10	+5	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), plotkowanie, gadanina, przekonywanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie

Zdolności: etykieta, przemawianie, łotrzyk

Wypożyczenie: ubrania najwyższej jakości, skórzana kurta, sakiewka i 10zk

Profesje wstępne: Podżegacz, Zarządca, Skryba, Sługa, Żak

Profesje wyjściowe: Podżegacz, Zarządca, Herold, Urzędnik, Uczony, Majordomus

Rzeźnik

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

Rzeźnik jest tradycyjnym zawodem. Rzeźnik przygotowuje wszelkie produkty mięsne jak np. kiełbasy, paszety oraz kawałki wołowe. Jedynie bogaci obywatele mogą pozwolić sobie na regularne jedzenie mięsa. Rzeźnictwo składa się przede wszystkim z wynajdywania i odcinania tusz, ćwiartek i kawałków tak aby straty były jak najmniejsze. Po drugie, ważne jest, usunięcie kości oraz przycięcie kawałków mięsa do sprzedaży.

-Rzeźnik-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	+10	+5	+5	+5	+5	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, wiedza (Imperium), wycena, targowanie, spostrzegawczość

Zdolności: opanowanie lub żyłka handlowa, twardziel, odwaga

Wyposażenie: tasak rzeźniczy (broń jednoręczna), skórzany fartuch

Profesje wstępne: Mieszczanin, Ciura Obozowa, Sługa

Profesje wyjściowe: Cyrulik, Karczmarz, Kupiec

Saper

Profesja Zaawansowana –Whymme/Jadrax

Opis:

Saperzy to wojskowi inżynierzy wyszkoleni w takich dziedzinach jak przygotowanie materiałów wybuchowych, montaż artylerii czy prowadzenie oblężeń. Ich szczególnym zadaniem jest kopanie tuneli, które służyć mają burzeniu murów i udostępnianiu wnętrza twierdzy. Najbardziej pożądanymi są krasnoludscy saperzy. Najbardziej utalentowani krasnoludscy najemnicy tworzą specjalistyczne oddziały składające się z samych saperów. Saperzy będący członkami krasnoludzkiej armii zawsze są członkami Krasnoludzkiej Gildii Inżynierów a w armiach ludzkich nie jest to obowiązek.

-Saper-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (inżynieria), nauka (ściśła lub strategia/taktyka), nawigacja, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, wspinaczka, znajomość języka (Khazalid), rzemiosło (górnictwo)

Zdolności: wyczucie kierunku, broń specjalna (eksperymentalna lub wybuchowa), broń specjalna (palna), wykrywanie pułapek

Wyposażenie: garłacz z amunicją na 10 strzałów, lekka zbroja, 6 świec, 4 łomy, kilof

Profesje wstępne: Inżynier, Najemnik, Górnik, Tarczownik, Żołnierz

Profesje wyjściowe: Inżynier, Najemnik, Sierżant, Tarczownik, Weteran

Sędzia

Profesja Zaawansowana - Runefang

Opis:

Sędziowie wymierzają sprawiedliwość w Imperium. Sędziowie przemierzają Imperium krążąc po terenach wiejskich lub sprawują władzę nad całym miastem lub nawet nad jedną dzielnicą. Sędziowie wydają wyroki jedynie w sprawach poważnych przestępstw lub przy oskarżeniach wyższych klas.

Sędziowie podejmują również rolę śledczych. Muszą zebrać wystarczającą ilość materiałów dowodowych aby wydać satysfakcjonujący wyrok. Może to oznaczać po prostu wysłuchanie obydwu stron konfliktu lub zajmujące wiele tygodni samodzielne sprawdzanie istotnych faktów i wyszukiwanie świadków. Wszystkie wyroki zapisywane są w wielkiej, czarnej księdze.

Miejscy sędziowie znani są z ilości przerabianych spraw, zaś ci krążący po wsiach darzeni są ogromnym szacunkiem przez ludność.

-Sędzia-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	+10	-	+25	+20	+20

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (prawo, dowolna), wiedza (Imperium, dowolna), przekonywanie lub dowodzenie, plotkowanie lub zastraszanie, spostrzegawczość, jeździectwo lub powożenie, czytanie i pisanie, znajomość języka (klasyczny, dowolny)

Zdolności: etykieta, przemawianie, obieżyświat lub łotrzyk, groźny lub błyskotliwość

Wypożyczenie: wielka czarna księga, księga prawa, przyrządy pisarskie, sędziowski młotek

Profesje wstępne: Żak, Zakonnik, Akolita, Szlachcic, Urzędnik, Strażnik Pól

Profesje wyjściowe: Szlachcic, Szpieg, Łowca Wampirów, Urzędnik, Demagog, Szarlatan

Sprzedawca

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Miejskie, Wiejskie, Kupieckie, Krasnoludzkie

W większych miastach mieszka wystarczająco dużo ludzi aby handlarz mógł założyć mały sklep lub stoisko. W przeciwieństwie do obnośnych handlarzy, sklepikarze czekają na klientów. Niektórzy z nich mogą stać się bogaci, posiadać więcej niż jeden sklep a majątkiem sięgać niższych kupców. Jednak życie sklepikarza jest nudne. Ożywienie przynoszą jedynie sporadyczne kradzieże i wizyty reketerów więc przejście na drogę awanturnika nie jest wcale niespotykane.

-Sklepikarz-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	-	+5	+10	-	-	+10

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (numizmatyka), gadanina lub nauka (prawo), wycena, targowanie

Zdolności: żyłka handlowa

Wypożyczenie: skórzana kurta, 1k10 zk

Profesje wstępne: Paser, Rybak, Handlarz Obnośny

Profesje wyjściowe: Paser, Kupiec

Strażnik Lasu

Profesja Zaawansowana – JodyMac

Opis:

Obrona Imperialnych, ciemnych i nawiedzonych lasów jest obowiązkiem strażników zwanych Strażnikami Lasu lub leśnymi łowcami. Ci ludzie czują się w dziczy jak w domu. Wielu z nich zaczynało jako myśliwi, gajowi lub nawet kłusownicy. Niektórzy ze Strażników zbierają się w drużyny i sprzedają swoje usługi jako najemnicy. Leśne kompanie mogą być wynajmowane do oczyszczenia lasów ze zwierzoludzi lub goblinów, lub włączyć się do armii gdy wyjątkowo cenne okażą się ich łucznicze zdolności.

-Strażnik Lasu-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+25	+10	+15	+20	+10	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, dowodzenie, ukrywanie się, unik, tropienie, zastraszanie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), zastawianie pułapek, skradanie się

Zdolności: wyczucie kierunku, strzał precyzyjny, wędrowiec, broń specjalna (długi łuk),

Wposażenie: lekka zbroja (skórzana kurta), długi łuk i 10 strzał

Profesje wstępne: Wojownik Klanowy, Ochoтник, Łowca, Strażnik Dróg, Zwiadowca, Leśnik

Profesje wyjściowe: Leśny Duch, Najemnik, Weteran, Strzelec

Student medycyny

Profesja Podstawowa - Whyhme

Opis:

Środowisko: Miejskie, Mieszczańskie

Zaraz po wojskowej i kościelnej, najbardziej popularną karierą dla młodego i stosunkowo bogatego Staroświatowca jest medycyna. Każdy utalentowany – lub szanowany- może wzbogacić się pod patronatem szlachty. Jak w przypadku każdej profesji studenta, jedyną drogą by zostać medykiem jest pobieranie nauk u doświadczonego lekarza. Medycy, jako tacy, nie przyjmują uczniów. Zamiast tego byli lekarze czasem uczą tego zawodu całe grupy w zamian za kilka monet. Większość szpitali i uniwersytetów posiada katedry medycyny. Aby zostać lekarzem trzeba przebyć wiele lat ciężkich studiów, co nie udaje się każdemu.

-Student medycyny-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+10	+10	+10	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenie, czytanie i pisanie, znajomość języka (klasyczny), rzemiosło (farmacja) lub warzenie trucizn

Zdolności: brak

Wposażenie: broń jednoręczna, przyrządy medyczne w szkatułce, gliniany słoik zawierający garść pijawek

Profesje wstępne: Porywacz Zwłok

Profesje wyjściowe: Przewodnik Miejski, Szarlatan, Porywacz Zwłok, Medyk

Traper

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: Odludne

Traperzy polują na futerkowe dla ich skór, cennego towaru w Starym Świecie. Ich główną umiejętnością jest zdobycie skóry bez uszkodzenia jej i z tego powodu nie polują jak myśliwi, lecz zastawiają sidła. Pomimo tego, traperzy muszą umieć korzystać z broni; muszą żyć w dziczy, na terenach górskich, więc muszą umieć bronić się przed wszystkimi kreaturami, które można tam spotkać – choćby przed goblinami, z którymi dzielą swe terytoria. Traperzy większą część swego życia spędzają w miejscach, tak czy siak, odwiedzanych przez awanturników, więc nie jest dla nich problemem zmiana profesji.

-Traper-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	-	+15	-	-	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: ukrywanie się, wycucie kierunku, wiosłarstwo, sekretny język (łowców), sekretne znaki (łowców), zastawianie pułapek, skradanie

Zdolności: wędrowiec, wykrywanie pułapek

Wypożyczenie: łuk lub kusza, 10 strzał lub bełtów, futrzana czapa, skórzana kurta, 10m liny, łódka wiosłowa zacumowana przy najbliższym zbiorniku wodnym, trzy sztuki wnyków

Profesje wstępne: Akolita (Taal'a), Handlarz Obnośny

Profesje wyjściowe: Akolita (Taal'a), Banita, Zwiadowca

Uczeń Alchemika

Profesja Podstawowa - Whymme

Opis:

Środowisko: miejskie, burżuazja

Jedyną drogą by zostać alchemikiem jest staż u doświadczonego alchemika. Jednakże, za często, służba ta to przede wszystkim praca, a nie nauka. Uczniowie często traktowani są jako bezpłatna służba i spędzają wiele czasu na zmywaniu podłóg oraz jako chłopcy na posyłki. Nie dziwi więc fakt, że niewielu uczniów staje się biegłymi alchemikami.

Uczeń alchemika							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+10	+10	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: przekonywanie, sekretny język złodziei

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość

Wypożyczenie: broń jednoręczna, skórzana kurtka, k10 złotych koron

Profesje wstępne: Uczeń Czarodzieja, Szlachcic, Student

Profesje wyjściowe: Ochroniarz, Paser

Wędrowni Rycerz Bractwa Kruka

Profesja Zaawansowana Wolph42/Garick

Opis:

Najlepsi spośród żołnierzy Bractwa dostają szansę zostania Wędrownymi Rycerzami. Ta grupa specjalizuje się w misjach solowych. Misje te polegają na zbieraniu informacji, pozbywaniu się nekromantów (niższej i średniej potęgi) oraz oczyszczaniu siedlisk nieumarłych.

Wszyscy Wędrowni Rycerze muszą przejść rytuał inicjacji. Do rytuału otrzymują kość z prawej ręki Rycerza, który zginął podczas wykonywania swojej misji.

Aby rytuał powiódł się przyszły rycerz musi odnaleźć odpowiedniego nieumarłego. Gdy znajdą go, muszą zniszczyć go łamiąc na nim kość martwego towarzysza. Jeżeli przeciwnik nie jest nieumarły lub nie jest wystarczająco wymagającym przeciwnikiem (np. Ghul) kość nie złamie się. Jeżeli kandydatowi nie powiedzie się, lecz przeżyje, kość przekazywana jest dla następnego kandydata.

Zauważ, że kość posiada pewną magiczną moc towarzyszącą rytuałowi. Zostawiam MG rozstrzygnięcie co to za moc.

-Wędrowni Rycerz Bractwa Kruka-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+10	+10	+10	+10	+20	-

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia), wiedza (Imperium lub Estalia), jeździectwo, spostrzegawczość, unik, czytanie i pisanie, znajomość języka (Reikspiel lub Estalijski), tropienie, wspinaczka, zastraszanie,
Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, kusze), ogłuszenie, morderczy atak lub strzał precyzyjny, odwaga

W wyposażenie: ciężka zbroja, cep lub morgensztern, koń z kropierzem

Profesje wstępne: Żołnierz Bractwa Kruka, Weteran, Sierżant, Najemnik

Profesje wyjściowe: Czarny Gwardzista, Rycerz, Rycerz Bractwa Kruka, Sierżant, Najemnik, Weteran

Wielki Druid

-Wielki Druid-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+5	+10	+20	+20	+20	+30	+30

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	+3	-	-

Umiejętności: nauka (teologia, runy lub historia), opieka nad zwierzętami, tresura, splatanie magii, przekonywanie lub zastraszanie, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, nawigacja, jeździectwo lub pływanie, język tajemny, znajomość języka (dowolne dwa), rzemiosło (zielarstwo) lub leczenie
Zdolności: zmysł magii lub medytacja, dotyk mocy lub czarnoksiężstwo, bardzo szybki lub błyskawiczny refleks, magia powszechna (dowolne dwie), widzenie w ciemności, wyczucie kierunku lub obieżyświat, odwaga

W wyposażenie: oswojony chowaniec

Profesje wstępne: Arcydruid

Profesje wyjściowe: Odkrywcza, Herszt Banitów, Warlock,

Wielki Mistrz Bractwa Kruka

Profesja Zaawansowana
Wolph42 / Garick

Opis:

„Gdyby Śmierć miała porucznika, on by nim był”
- Ar Ulryk

Gdy Bractwo Całunu wyrusza na wojnę, najczęściej przeciwko potężnemu wampirowi, potrzebują generała, który ich poprowadzi. Przy takich okazjach spotyka się krąg ośmiu dowódców aby wybrać spośród siebie osobę na stanowisko Wielkiego Mistrza Zakonu, generała na czas wojny. Wielki Mistrz ma nadrzędną władzę nad wszystkimi wojskami.

Przy obejmowaniu tego stanowiska Wielki Mistrz otrzymuje magiczną zbroję oraz młot bitewny.

Zbroja Wielkiego Mistrza – magiczna pełna zbroja płytowa dająca sześć punktów pancerza na każdą lokację oraz roztaczająca wokół siebie aurę odwagi: wszyscy włącznie ze zwierzętami w promieniu dziesięciu metrów nie odczuwają strachu.

Młot Wielkiego Mistrza – magiczny młot bitewny zadający dodatkowe dwa punkty obrażeń nieumarłym.

- Wielki Mistrz Bractwa Kruka-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+35	+20	+20	+20	+20	+25	+40	+15

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia, nekromancja, strategia/taktyka, historia starożytna oraz dwie dowolne), jeździectwo, spostrzegawczość, unik, czytanie i pisanie, sekretny język (bitewny), dowodzenie, tresura, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: focused strike lub strzał mierzony, broń specjalna (dwuręczna lub palna), błyskawiczny blok, strzelec wyborowy lub artylerzysta, niepokojący, odporność na choroby, odporność psychiczna,

Wposażenie: Zbroja i Młot Bitewny Wielkiego Mistrza

Profesje wstępne: Dowódca Bractwa Kruka

Profesje wyjściowe: Oficer, Fechmistrz, Łowca Czarownic, Arystokrata

Wychodkowy

Profesja Podstawowa - Luthor

Opis:

W miastach bez kanalizacji nie ma publicznych wychodków. Ze względów higienicznych nie jest pożądane, a nawet karane jest wypróżnianie się w dużych miastach. Wychodkowi chodzą po ulicach z dużymi drewnianymi wiadrami. Wiadro takie wisi na łańcuchu, który połączony jest z prętem w taki sposób, że można je nosić na ramieniu. Ponadto wychodkowi zawsze noszą ze sobą bardzo szeroki płaszcz, którym zasłaniaли swoich klientów przed wzrokiem innych.

-Wychodkowy-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+10	+5	+10	-	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), spostrzegawczość, przeszukiwanie

Zdolności: ulicznik, twardziel, odporność na choroby, ulicznik, bardzo silny,

Wposażenie: dwa wiadra połączone prętem, szeroki płaszcz

Profesje wstępne: Śmieciarz, Szczurołap,

Profesje wyjściowe: Ciura Obozowa, Hiena Cmentarna, Sługa, Włóczykij

Wypalacz cegieł

Profesja Podstawowa
Luthor

Opis:

Wypalaczy cegieł można znaleźć w większości większych wiosek oraz małych miast w Imperium. Odkąd domy zaczęto budować z kamienia a nie z drewna lub gliny, wypalacz cegieł stał się wartościową profesją dla całej lokalnej społeczności. Większość z nich używa pieców do wypalania cegieł potrzebnych do budowy domów oraz innych konstrukcji w wioskach.

-Wypalacz cegieł-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), powożenie, targowanie, spostrzegawczość

Zdolności: żyłka handlowa,

Wposażenie: Glina, Torba

Profesje wstępne: Mieszczanin, Zbieracz Torfu, Górnik, Chłop, Rzemieślnik

Profesje wyjściowe: Rzemieślnik

Zbieracz Torfu

Profesja Podstawowa
Whymme / SPFS / Jadrax

Opis:

Zbieracze torfu zbierają go na podmokłych terenach na niezamieszkałych terenach. Torf to częściowo rozłożone szczątki organiczne. Jest szeroko stosowany jako paliwo do pieców i kominków. Torf tworzy się na bagnach, moczarach, błotach i trzęsawiskach.

-Zbieracz Torfu-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	+10	+5	+5	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), powożenie lub plotkowanie, targowanie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie,

Zdolności: twardziel, wyczucie kierunku, wędrowiec

Wyposażenie: wodoodporne buty, łopata, worek

Profesje wstępne: Śmieciarz, Węglarz, Łowca, Chłop

Profesje wyjściowe: Wypalacz Cegieł, Włóczęga

Zielarz

Profesja Podstawowa – Jadrax / Whymme

Opis:

Medycyna w Starym Świecie jest prymitywna, niepewna i droga, i z tego powodu wielu ludzi polega na tradycyjnych metodach leczenia znanych od wieków. W rzeczywistości wiele osób po prostu nie ufa 'naukowej' medycynie. Zielarze są respektowanymi członkami społeczności mimo, że ich klientami nie są osoby tak zamożne jak u uczonych Zbierają i mieszają różne zioła tworząc specyfiki skuteczne przeciw wszystkim rodzajom chorób. Przy rzadkich i wyjątkowo uporczywych dolegliwościach traktują chorego indywidualnie. Niektórzy nadużywają zaufania klientów i produkują chociażby miłosne eliksiry jednak profesja ta ukierunkowana jest na medycynę ludową i większość ludzi uważa zielarzy za jedynych przyjaciół na czas choroby.

-Zielarz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	+10	+10	+5	+10
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: wiedza (Imperium), wycena lub warzenie trucizn, targowanie lub sztuka przetrwania, leczenie, czytanie i pisanie, sekretny język (gildii), znajomość języka (klasyczny), rzemiosło (zielarstwo)

Zdolności: żyłka handlowa lub wędrowiec, odporność na trucizny lub błyskotliwość,

Wyposażenie: moździerz i tłuczek, torba z suszonymi ziołami

Profesje wstępne: Uczeń Czarodzieja, Ciura Obozowa, Guślarz, Akolita, Leśnik

Profesje wyjściowe: Szarlatan, Cyrulik, Zakonnik, Akolita, Medyk, Rzemieślnik

Zielarz i aptekarz

Profesja Zaawansowana - Leonpoi

Opis:

Zielarze są rzemieślnikami specjalizującymi się bardziej w wytwarzaniu i zaopatrywaniu w medykamenty niż w ich sprzedaży w zatłoczonych miastach. Profesje zielarza i aptekarza w mieście mogą zostać zastąpione profesją rzemieślnika, lecz umiejętności oraz zdolności nie opiszą codziennej pracy.

Medycyna w Starym Świecie jest zacofana, niepewna i droga i właśnie dlatego większość obywateli korzysta ze starych, przekazywanych z pokolenia na pokolenie, metod. Aptekarze są grupą zajmującą się minerałami i reakcjami chemicznymi częściej niż ziołami. Zarówno zielarze jak i aptekarze są poważanymi osobami, handlującymi miksturami i wywarami, dostarczającymi medykamentów, tym których nie stać na wizyty u uczonych lekarzy.

-Zielarz i aptekarz-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+10	+10	+5	+5
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenie, spostrzegawczość, sekretny język (gildii), sztuka przetrwania lub znajomość języka (klasyczny), targowanie lub sekretne znaki (łowców), plotkowanie lub przeszukiwanie, rzemiosło (zielarstwo) lub nauka (nauki ścisłe), rzemiosło (aptekarsstwo) lub warzenie trucizn

Zdolności: trzy spośród: żyłka handlowa, błyskotliwość, wyczucie kierunku, odporność na trucizny, zręczne palce?, precyzyjne pomiary?

Wypożyczenie: narzędzia rzemieślnika (zielarskie lub aptekarskie), tłuczek i moździerz, wywar lub mikstura lecznicza, 1k10 różnych słoików lub misek zawierających zioła lub substancje chemiczne

Profesje wstępne: Mieszczanin, Ciura Obozowa, Porywacz Zwłok, Chłop, Żak

Profesje wyjściowe: Mistrz Rzemiosła, Cyrulik, Szarlatan, Guślarz

Żebrak

Profesja Podstawowa – Jadrax / Whymme

Opis:

Żebracy to wyrzutkowie społeczeństwa, ludzie w beznadziejnej sytuacji bez żadnego wsparcia. Zostali wcieleni w społeczność miast Starego Świata, gdzie żebranie jest ich jedynym sposobem uniknięcia śmierci głodowej. Jest to niebezpieczne zajęcie odkąd straż miejska w większości miast ma prawo do bicia, poniżania i zamykania włóczęgów w areszcie wedle własnej oceny. Żebracy traktują tę sytuację jako ryzyko zawodowe i mimo tego często stają się wysoko wyszkoleni w sztuce wyciągania pieniędzy od przechodniów; niektórzy grają na uczuciach podczas gdy inni oferują błogosławieństwo lub straszą klątwą aby napęłnić swoją żebraczą sakiewkę. W niektórych większych miastach żebracy zorganizowali się w półlegalne gildie, które decydują o przydziale miejsc, odwracają uwagę władz oraz zajmują się żebrakami-amatorami oraz niezrzeszonymi. Często Żebracze Gildie współpracują ze złodziejami służąc jako źródło informacji oraz czujki.

-Żebrak-							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	+10	-	-	-	-
Cechy poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina lub przekonywanie, ukrywanie się, mocna głowa, sekretny język złodziei, sekretne znaki złodziei, skradanie się

Zdolności: ulicznik, niezwykle odporny, twardziel lub łotrzyk, odporność na choroby

Wypożyczenie: kij (broń jednoręczna kiepskiej jakości), podarte łachmany, żebracza miska, кварта alkoholu kiepskiej jakości

Profesje wstępne: każdy biedak może wstąpić na tą profesję za 100PD

Profesje wyjściowe: Strażnik, Śmieciarz, Hiena Cmentarna, Reketer, Szczurołap

Żołnierz Bractwa Kruka

Profesja Podstawowa
Wolph42 / Garick

Opis:

“Wyjątkowo wydajni”

- Smarlov Treedmarc Mistrz Zakonu Białego Wilka

Żołnierze, których jedynym celem jest eksterminacja zombi, szkieletów, wampirów i cieni kroczących po Imperium. Są najlepsi w tym co robią.

Podczas gdy znana Czarna Gwardia Morr’a jest nastawiona bardziej defensywnie, Bractwo Kruka jest ofensywne, bezlitosne i bardzo pragmatyczne w wykonywaniu zadań. Zbrojne ramię Bractwa wspierane jest przez magów, wywiad (szpiegdy i detektywi) i dużą wiedzę na temat nieumarłych. Wszyscy członkowie są szkoleni nie tylko w technikach walki aby skutecznie zwalczać swych wrogów, lecz edukowani są również w zakresie historii, teologii i nekromancji aby lepiej rozumieli przeciwnika.

Trzeba zauważyć, że organizacja ta nie jest wspierana przez kościół Morr’a, a nawet przez swoje czyny takie jak palenie zwłok zamiast grzebania ich, wzbudzają gniew i dezaprobatę niektórych kapłanów tej religii.

-Żołnierz Bractwa Kruka-

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	-	-	+5	+5

Cechy poboczne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nauka (teologia), wiedza (Imperium lub Estalia), jeździectwo, spostrzegawczość, unik, czytanie i pisanie, znajomość języka (Reikspiel lub Estalijski), tropienie, wspinaczka, zastraszanie
Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, kusze), ogłuszenie, morderczy atak lub strzał precyzyjny, odwaga

Wposażenie: miecz, średnia zbroja (kolczuga, czepiec kolczy, skórzana kurta), tarcza, koń z siodłem i uprzężą,

Profesje wstępne: Biczownik, Łowca, Posłaniec, Mytnik, Strażnik

Profesje wyjściowe: Wędrowny Rycerz Bractwa Kruka, Najemnik, Przepatrywacz, Sierżant, Włóczęga, Weteran, Strażnik