**Akolita**

Akolita to inaczej brat służebny/siostra służebna - wypełnia w świątyniach rolę pomocnika, asystenta, sekretarza. O ile w klasztorach wszystkim zajmują się mnisi o tyle w świątyniach w miastach gdzie wielość obowiązków przewyższa ilość kapłanów pracujących na miejscu potrzebni są wierni którzy pomagają w utrzymaniu spraw świątyni.Od normalnych sług (którzy mogą zamiatać dziedziniec czy gotować posiłki albo oporządzać konie) różni ich to, że znają teologię w stopniu nowicjusza i są również aktywni przy liturgiach i nabożeństwach. Mieszkają często przy świątyniach, w zależności od kultu utrzymują celibat i prowadzą tryb życia właściwy dla mnichów. Jednakże nie mają oni władzy kapłańskiej i ich rola ogranicza się bardziej do mniej lub bardziej zaszczytnych posług. Niekiedy rolę akolitów przejmują nowicjusze.Od samych nowicjuszy różnią się akolici faktem, że wciąż są to osoby świeckie. Nie noszą habitów, jedynie widoczne znaki wiary (np. medalion), mogą opcjonalnie zamieszkiwać we własnych domach (zwłaszcza jeśli w mniejszych miastach przy mniejszych świątyniach) i nie są przygotowywani do fukcji kapłańskich - choć zawsze droga do tej profesji stoi przed nimi otworem.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| +5 | +5 | - | +5 | - | +10 | +10 | +10 |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** czytanie i pisanie, leczenie, nauka(astronomia albo historia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny),znajomość języka (staroświatowy)
* **Zdolności:** bardzo silny albo szybki refleks, charyzmatyczny albo urodzony wojownik, przemawianie
* **Wyposażenie:** szaty kapłańskie, symbol boga

**Banita**

Banici to ludzie odrzuceni przez społeczeństwo, albo osoby, które same wybrały życie poza prawem. W praktyce oznacza to, że stanowią całkiem liczny odłam lokalnych społeczności. Niektóre warownie banitów są wystarczająco potężne, by zapewnić niezależność obszarom równym małym królestwom. Banici starają się współpracować z chłopstwem i biedotą, wśród których znajdują poparcie i pomoc, jednak wśród banitów zdarzają się nawet szlachcice i książęta wydziedziczeni przez swoje rodziny i teraz prowadzący wojny podjazdowe ze swymi dawnymi krajami rodzinnymi. Banici interesują się jedynie bogaczami i przedstawicielami sfer wyższych, gdyż właśnie te osoby warto ograbiać. Jednak w czasie niedostatku zaatakują każdego, kogo spotkają. Najchętniej mieszkają w lasach lub innych dzikich okolicach, gdzie łatwo jest im się ukryć. Ich ulubionym sposobem walki jest atak z zasadzki, a niektórzy z nich wyspecjalizowali się w skokach z drzew. Życie na gościńcach jest wyjątkowo twarde i kosztuje wiele zdrowia. Wielu banitów ma prawie nieustanny kaszel i poważne choroby skóry, a ci, którzy dożywają sędziwego wieku zawsze cierpią na artretyzm.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| +10 | +10 | - | - | +10 | +5 | - | - |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| +1 | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** opieka nad zwierzętami albo wiedza (Imperium), plotkowanie albo sekretne znaki (złodziei), powożenie albo jeździectwo, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wspinaczka, zastawianie pułapek, albo pływanie
* **Zdolności:** strzał mierzony albo ogłuszenie, wędrowiec albo łotrzyk
* **Wyposażenie:** łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzany kaftan), tarcza

**Berserker z Norski**

Na dalekiej północy gdzieś w Norsce żyje lud hardy i waleczny. Barbarzyńcy z północy groźni , dzicy . Rzadko można nich spotkać najczęściej widuje się ich pracujących jako ochrona karawan na szlaku ciągnącym się z Miasta Kislew poprzez Prag , Kochevo ,Zilair do Egorevsk . Co dziwniejsze wśród nich znajdują się jeszcze dziwniejsze osobowości . Są to Berserkerzy , wojownicy o nadludzkiej sile i wytrzymałości . Opętani przez niespokojne duchy furii , słyną ze swojej waleczności jak i z łatwego wpadania w gniew a zasadzie w szał .Czczą honor i odwagę, choć jest to dość specyficzny rodzaj odwagi . Nie rozumiany w reszcie świata , nie gardzą oni jednak pieniędzmi. Honor nie zakazuje im przyjąć sowitej zapłaty za pomoc ale nigdy nie upominają się o nią , jako barbarzyńcy nie doceniają wartości pieniądza . Ci potężni barbarzyńcy czczą Ulryka , jego siłę oraz modlę się do niego godnego siebie przeciwnika . Furia która tkwi w nich wypala ich od środka jest ich silą jak i zarazem przekleństwem . Niewielu z nich nie dożywa sędziwego wieku . Walczą z zapałem zabijając i raniąc nieprzyjaciół nie zważając na odniesione rany , bul jest jedynie oznaką słabości.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| +15 | - | +10 | +10 | - | - | +10 | - |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** kuglarstwo (gawędziarstwo), mocna głowa, pływanie, wiedza (Norska),  
  zastraszanie, znajomość języka (norski)
* **Zdolności:** broń specjalna (dwuręczna), groźny, szał bojowy, szybkie wyciągniecie
* **Wyposażenie:** broń dwuręczna albo tarcza, lekki pancerz (skórzany kaftan), butelka gorzałki

**Chłop**

Szlachta rządzi, mieszczanie handlują, natomiast chłopi wykonują za nich najcięższą pracę. Uprawiają ziemię, wypasają bydło i zajmują się drobnym rzemiosłem. W czasie wojny walczą i giną za swojego władcę oraz za swój kraj.Wielu chłopów szuka lepszego życia w miastach, zasilając wciąż rosnącą rzeszę żebraków i biedaków żyjących na skraju śmierci głodowej. Większość chłopów całe życie spędza w swoich wioskach, otoczonych przez dzikie ostępy lub mroczne lasy. Mimo że są zacofani i przesądni, chłopi to prawdziwa sól tej ziemi.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| +5 | +5 | +5 | +10 | +5 | - | - | - |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** hazard albo kuglarstwo (taniec albo śpiew), opieka nad zwierzętami albo przekonywanie, oswajanie albo rzemiosło (wyrób łuków), powożenie albo rzemiosło (gotowanie), sztuka przetrwania albo rzemiosło (uprawa ziemi), tresura albo pływanie, ukrywanie się, wioślarstwo albo zastawienie pułapek, wspinaczka albo skradanie się
* **Zdolności:** chodu! Albo broń specjalna(proca), twardziel albo wędrowiec
* **Wyposażenie :** proca albo kij, skórzany bukłak

**Ciura obozowa**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| - | - | - | +5 | +10 | +5 | +5 | +10 |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** opieka nad zwierzętami albo powożenie, plotkowanie, przekonywanie albo wycena, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie, handel, kartografia, kowalstwo, krawiectwo, płatnerstwo, rusznikarstwo, wyrób łuków, zielarstwo), spostrzegawczość, targowanie, znajomość języka (bretoński, kislevski albo tileański)
* **Zdolności:** chodu! Odporność na choroby lub obieżyświat, twardziel albo charyzmatyczny, żyłka handlowa albo bijatyka
* **Wyposażenie :** talizman szczęścia albo narzędzia( rzemieślnika), sakiewka, namiot

**Cyrkowiec**

Cyrkowcy utrzymują się z dostarczania rozrywki mieszkańcom miast, wiosek i pałaców Starego Świata. Odbywają dalekie podróże w małych grupach lub samotnie; występują wszędzie tam, gdzie widzą szansę zarobienia pieniędzy, a czasem jedynie zdobycia posiłku i noclegu. Bardzo niewielu z nich zdobywa wystarczającą sławę, by zechciał się nimi zaopiekować jakiś szlachetnie urodzony protektor. Reszta to włóczędzy, występujący wszędzie gdzie się da, zanim zostaną przegnani przez podejrzliwych strażników miejskich.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cechy główne: | | | | | | | |
| WW | US | K | Odp | Zr | Int | Sw | Ogd |
| +5 | +10 | - | - | +10 | - | +5 | +10 |
| Cechy drugorzędne: | | | | | | | |
| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

* **Umiejętności:** kuglarstwo (dowolne dwa), opieka nad zwierzętami albo pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (imperium), wycena albo plotkowanie, znajomość języka (staroświatowy) oraz jedna umiejętność do wyboru spośród:  
  brzuchomówstwo, gadanina, hipnoza, jeździectwo, oswajanie, tresura, wspinaczka, zwinne palce
* **Zdolności:** dwie zdolności do wyboru: bardzo silny, broń specjalna (rzucana), 2topory do rzucania, naśladowca, przemawianie, strzał mierzony, szybki refleks, szybkie wyciagnięcie, zapasy
* **Wyposażenie :** lekki pancerz (skórzany kaftan), jeden przedmiot do wyboru: 3 noże do rzucania, 2topory do rzucania, instrument muzyczny (dowolny),narzędzia (kuglarza), jeden przedmiot do wyboru spośród: kostium cyrkowca (dowolny) albo ubranie dobrej jakości