

Karrierer beskrivelser

Indholdsfortegnelse

KARRIERER	3	LÆRD	18
At lave en karakter	3		
XP når ens karakter afsluttes:	4	Basis	18
Sættet generelt	4	Barber kirurg	18
		Handlende	18
KRIGER	5	Herbalist	19
		Kammertjener	19
Basis	6	Litteralist	19
Diestro	6	Religiøs fanatiker	20
Lejesvend	6	Stedfortræder	20
Marine/bådfører	6	Studerende	20
Minør	7		
Norska bersærker	7	Avancerede (Lærd)	21
Provinssoldat	7	Akademiker	21
Væbner	8	-Bourgeois	22
		-Doktor	22
Avancerede (Kriger)	8	-Flagellant	22
Adel (I-IV)	8	-Handelsmester	22
Adel I*	9	Hoffolk	23
Adel II	9	-Importør	23
Adel III	9	Ingeniør	24
Adel IV	10	-Kultist	24
Duellant	10	Læge	25
Champion	11	-Mester ingeniør	25
Gladiator	11	-Mester intrigant	25
- Kaptajn	11	-Skriftklog	25
Livvagt	12	-Special importør	26
- Løjtnant	12	-Urtekyndig	26
Musketer	12		
Page	13		
Sergent	14		
Skytte	14		
Skarpretter	14		
Skjoldmø	15		
Tempelridder	15		
Zweihänder	16		
Veteran	17		
Våbenmester	17		

VANDRINGSMAND	27	MAGIKYNDIG	42
Basis	27	Basis	42
Budbringer	27	Akolyte	42
Færgemand	27	Alkymist lærling	42
Jæger	28	Klog kone/mand	43
Lykkejæger/guldgraver	28	Magikerlærling	43
Rottefænger	29		
Skovhugger	29	Avancerede (Magikyndig)	44
		Alkymist	44
Avancerede (Vandringsmand)	30	-Biskop*	44
Daglejer	30	Forsker	45
Dusørjæger	30	Lyssky magiker	45
Foged	31	Magiker	46
Heksejæger	31	Mester Alkymist	46
Krybskytte	31	Mestermagiker	47
Musiker/Spillemand	32	Necromancer	48
Opdagelsesrejsende	32	Omrejsende magiker	48
Skovridder	33	Præst	49
Tolder/Skatteopkræver	33	-Sognepræst	50
Vildtjæger	34	Sortkunstner	50
Vægter	34	Ærkemagiker*	51
		RACEKARRIERE	52
SLYNGEL	35	Avancerede (Race - Dværg)	52
Basis	35	- Dværg kriger	52
Bissekræmmer	35	- Jernskæg	52
Gadedreng	35	- Panserbasse	52
Gravrøver	36	- Runesmed	53
Gøgler	36	- Slayer	53
Lurendrejer	36	Slayer - Dragedræber	53
Tigger	37	Slayer - Trolledræber	54
Tyv	37		
Avancerede (Lyssky)	38	Avancerede (Race -Elver)	55
Bagmand	38	Elverkriger	55
Charlatan	38	Sværdmester	55
Giftbrygger	38	Ridder af Sølvhjelen	55
Listetyv	39		
Livjæger	39	Avancerede (Race - Halvlang)	56
Mestertyv	39	-Handlende Halvlang	56
Ransmand	40		
Sigøjner	40		
Smugler	41		

Karrierer

Dette sæt indeholder alle de karrierer som det er muligt at spille. En karrierer symboliserer det erhverv din karakter har eller har haft, og den nuværende karrierer indeholder de evner, som det er muligt at få for sine xp. Her følger en kort beskrivelse af hvordan man vælger sin første karrierer.

At lave en karakter

Når du vælger at lave en karakter, vælger du blot dén af basiskarriererne, som passer bedst på din rolle. Din rolle får alle evnerne i den første basiskarriere (se Figur 1a). Dette symboliserer de erfaringer din karakter har tilegnet sig tidligere i livet. Derudover får du et karrierer skifte gratis (se Figur 1b), det repræsenterer, det du er kommet til området for at lave. Hver spilgang får man 100xp som man kan bruge på at købe de evner som er i ens nuværende karrierer (se Figur 1 c og e).

Avancerede karrierer

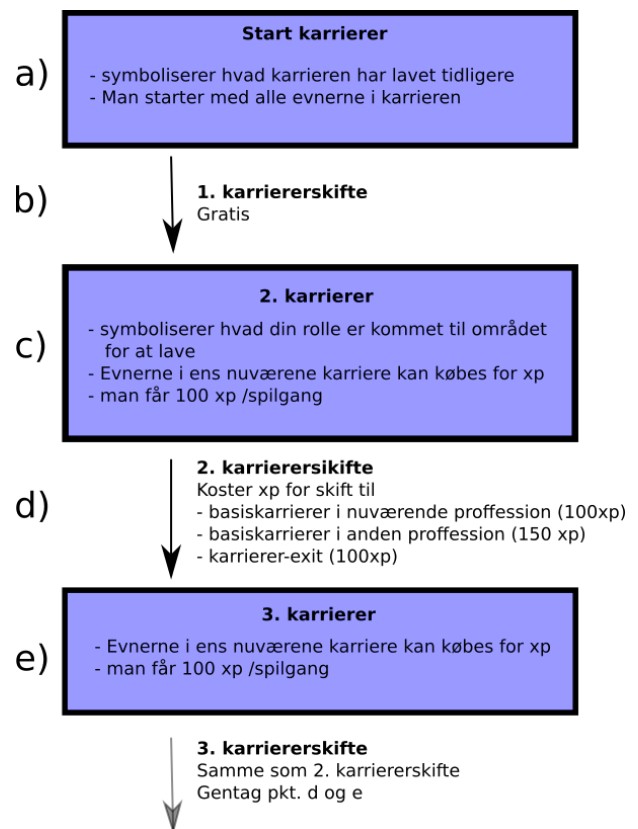
Ud over basiskarrierer er det muligt at skifte til mere specialiserede karrierer kaldt "avancerede karrierer". Under "Exit" i de fleste karrierer kan du se hvordan din rolle har mulighed for at udvikle sig/bevæge sig hen rent spilteknisk. Bortset fra det første karriererskifte koster det et antal xp at skifte til en anden karrierer

- Det koster 100 XP at skifte til en basiskarriere, der ligger inden for den sti du har valgt (Kriger, Lærd, Magikyndig, Slyngel eller Vandringsmand).
- Det koster 100 XP at skifte til en karrierer du har et karrierer exit til (Ligegyldigt om det er en basis- eller en avanceret karrierer)
- Det koster 150 XP at skifte til en *basiskarriere* til en anden profession en ens nuværende profession hvis man ikke har karrierer-exit til den

Har man været igennem flere karriere kan man altid vælge alle "Exit's" fra alle sine karrierer. MEN før end man må skifte karriere via "Exit" SKAL rollen have færdiggjort den karriere 100%, som man vil bruge "Exit" fra.

Den eneste undtagelse er, at det altid er muligt at skifte til en hvilken som helst basiskarrierer, også selvom man ikke har taget alle evnerne inden for sin nuværende karrierer. At skifte til en basiskarrierer kræver blot det foroven nævnte antal xp. Derimod kan man kun komme i en "Avanceret" karriere ved at følge et eller flere "Exit's" fra en basiskarriere. Når man er i en avanceret karriere, leder den som oftest hen til flere andre avancerede karriere (og i nogle tilfælde basiskarriere).

Krav



Figur 1.: Opstart og udviklingen af en karakter

For de fleste karriere gælder, at man skal opfylde nogle krav for at kunne vælge den karriere. Man kan som menneske f.eks. ikke blive "Elverkriger", da den har "Krav" svarende til "Race: Elver". Eventuelle krav for at kunne vælge en karriere stå anført i hver enkelt karrierer.

Eksempel på ny karakter:

Rollen Franz af Marienburg har som startkarriere "Handlende" fra stien "Lærd" (se s. 18). Da "Handlende" er Franz af Marienburgs først karriere er den automatisk færdiggjort og han starter spillet med følgende færdigheder:

Handel 1

Indkomst I

Åbne lås 1

Nu skal Franz af Marienburg blot vælge hvad han nu vil. Der er følgende valg:

- Vælge en ny karriere inden for stien "Lærd" – det koster 100XP.
- Vælge en hvilken som helst basiskarriere inden for alle stierne – det koster 150XP.
- Vælge en karriere via sine Exits (Handelsmester, Importør, Laugsleder – der i dette tilfælde alle er avancerede karrierer) fra Handlende, da den karriere er 100% færdiggjort – det koster 100XP.

XP når ens karakter afsluttes:

Vælger man at afslutte sin karakter eller den bliver karakterdræbt, og derpå vil starte på en ny, får man 40% af de XP den tidligere karakter havde optjent som bonus til sin nye karakter. Man får stadigvæk den første basiskarriere gratis og dernæst kan man bruge de 40% XP.

Specielt I (Begravelser): Der er formularer i spillet der gør, at man overfører 50% af sine xp. Eksempelvis kan dødsguden Morr's præster kaste formularen bisættelse, som giver denne effekt.

Specielt II (Magikyndige): Når man skifter til en rolle på professionen "Magikyndig" kan man ikke overfører hverken 40% eller 50% af sine xp fra den gamle rolle til en magibruger rolle. Starter man en Magikyndig rolle skal man starte HELT forfra med. Dvs. vil man spille magiker, præst, alkymist eller lyssky magiker starter man med 0 xp uanset hvad man har spillet tidligere.

Sættet generelt

Alt hvad der er nødvendigt at vide om de generelle regler og interaktion med andre spillere står i grundreglerne. Det er derfor ikke nødvendigt at læse andre karriererne eller evnerne end dem spilleren selv regner med at tage. Det er selvfølgelig læseren frit for at læse alle sættene, men det brude være nok at være bekendt med basiskarriererne inden for sin egen profession, samt de avancerede karrierer/evner man selv ønsker at erhverve sig.

Kriger



Dette er hvervet for den våbenføre mand, der med stål i hånden og fanen heroisk blafrende i vinden gør front mod fjenden. Krigeren vil gøre sit til at forme verden, mens dennes stålsatte blik stirre ud mod horisonten for at udvælge sig den næste fjende at besejre. For fjender, dem er der nok af! Aldrig før har der været så meget brug for våbenføre mænd som i denne tid. Hvor usikkerheden breder sig som en steppebrand, og den handlekraftige opportunist kan skabe sig en hæderlig tilværelse ved at følge sværdets vej.

Men krigere er meget mere end stolte riddere med høviske idealer. Krigere er også slagmarkens realister. Folk der er hårdføre og uden tøven vil gøre alt det der skal til for at vinde en (u)ærlig sejr og rane slagmarken og de vundne byer. Krigere kommer fra alle sociale lag. Med hver deres mening om hvad den gode kamp er, og alle har de lært at forsvare sig mod alle udfordringer.

Basis

Diestro

I Estalien syd for grænseregiet er fægtekunsten meget værdsat og betragtes nærmest som en kunstart i sigselv. Hver en by med respekt for sigselv har en fægteskole og de dygtigste fægtere kan ernære sig som professionelle duellanter eller fægte instruktører. Andre drager nord på for at søge lykken som eventyrer, forkæmpere eller bombastiske gentlemen tyve. En Diestro er som regel meget stolte over sin fægteskole og mangen en duel er blevet udkæmpet for dens ære, så væld som diestroens egen ære, den kønne jomfrus ære eller et hvilket som helst andet påfund, der kan bruges for at indlede en duel, hvor Diestroen kan vise sine overlegne fægte evner frem!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt		Basis	Duellant
Bruge let rustning			Livvagt
Nederlagets fortvivlelse			Page
Våbenspecialist I			Våbenmester

Lejesvend

Krigen har ingen ende i den gamle verden, så snart man har slået fjenden tilbage, melder en ny sig på banen. Så der er altid brug for folk, der kan kæmpe. Skønt Kejserriget altid opretholder en betydelig hærstyrke, er dets sande styrke i lejesoldater. Adelsfolk og rige købmænd hyrer også disse krigere til at beskytte deres interesser, og mange af rigmændene har nærmest små private hære bestående af lejesvende. Lejesoldaterne strækker sig både fra vilde unge mænd, med smag for eventyr, til gamle professionelle soldater med gråsprængt hår, der har overlevet flere dusin konfrontationer. Disse sværd-til-leje folk kommer fra hele den gamle verden, lige fra Tiliias brostensbelagte gader til Kislevs iskolde vintersletter. Alle lejesvende drømmer om hurtige og uudtømmelige rigdomme; dog bringer fremtiden for de fleste en alt for hurtig død og en umærket grav.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1		Basis	Gladiator
Bonk			Livvagt
Bruge rustning			Veteran
Nederlagets fortvivlelse			Våbenmester

Marine/bådfører

Disse barske soldater beskytter handelsfartøjerne imod pirater, sørøvere, norske barbarer og andet pak, der måtte forsøge at kapre skibenes verdifulde last! De rejser vidt omkring og har været i de mest eksotiske havnebyer og egne af verden. Mange sejlere bukker under på de lange rejser, så når skibet er i havn danner marinerne ofte bander, som huserer de lokalliggende kroer og indfanger uheldige drukkenbolte til at fylde manglende pladser ved årerne. Marinerne er desuden kendt for deres vældige værtshusslagsmål, gode historier fra fjerne egne og store kunden i kamp på de gyngende dæk.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
1 Sprog		Basis	Gladiator
Fysisk Overlegen I			Skarpretter
HP +1			Veteran
Nederlagets fortvivlelse			

Minør

Bjergene omkranser det meste af kejserriget så vel som grænserrigerne. Både dværge og mennesker graver flittigt i undergrunden efter jern, sølv, guld og andre værdifulde mineraler. Men i de klaustrofobiske mineskakter lurer mange underjordiske fare i form af sammenstyrtninger, iltmangel, gasudslip eller de mærkevæsener, der bord ved bjergenes rødder. Andre minører søger efter guld i de store floder dybt inde i kejserrigets store skove, hvor trolde, bæstmænd og alt skinds røverpak leder til en farefuld tilværelse. Det er kun de allermest hårdførere og kampduelige, som kan føre dette barske liv, men det er det hele værd når man sætter sin hakke i en ny guld åre og mærker guldfeberens sætte ind!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1 Indkomst I Lave lås 1 Nag		Basis	Ingeniør Gravrøver* Smugler* Veteran

Norska bersærker

Norska er et barsk land, hvor trolde og andre bæster hænger. Bersærkerne er mægtige krigere der for at vise deres mod drager i krig med let eller ingen rustning! De kæmper med en råstyrke og en kampånd som med rette er frygtet af de kejserlige soldater. Det er i sandhed et frygtindgydende syn når bersærkerne buldre frem, hujende og bankende på deres skjolde for at overmande og nedkæmpe fjenden. Enkelte bersærkere bliver forvist fra deres hjemland og finder vej til grænserrigerne, hvor de skattes som nogen af de mes hårdførere lejesoldater, man kan købe for penge!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1 Bruge let rustning Frygtløs I Nag		Basis	Gladiator Vildtjæger Våbenmester

Provinssoldat

Provinssoldaterne er uddannet i Kejserriget til at kæmpe i regimenter. Enhver provins eller bystat i kejserriget har sin egen hær af trænede soldater. Tilsammen danner disse tropper en stor regional kejserlig hær. Disse soldater er professionelle fuldtidssoldater, der som oftest kommer fra de uendelige rækker af bønder eller pak rundt omkring i byerne, der bliver hvervet til en ordentlig tilværelse i hæren, til gengæld for deres mod i kamp. Disse

Provinssoldater bemander alle borgene og sikrer rigets militære magt. Det er dem der vogter over grænserne og slår de invaderende horder tilbage, så kejserrigets borgere kan sove trygt om natten. De er det eneste bolværk der forhindre anarki og kaos i at trænge ind og korrupperer Kejserriget, såvel som ødemarken. Og ved deres stål og mod har de ført deres stolte banner til sejer, og ført det hjem i triumf!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge rustning HP +1 Indkomst I Nederlagets fortvivelse Pas på herre		Basis	Livvagt Musikant Skarpretter Skytte Veteran

Væbner

En dag vil det være dig, der er den stolte ridder på sin flotte ganger. Du vil være den de andre ser op til, når ungmøer i nød skal reddes. Men ak, lige nu er det et hårdt slid at passe din herres udstyr. Våbnene skal slibes, rustningerne pudses, hestene fodres. Ja, det er hårdt. Men du nyder det, da du lever livet under åben himmel ved din herres side. Din herre ville ikke kunne virke så perfekt, hvis det ikke var for dine evner til at støtte ham.

På din vej som væbner, har du fået adskillige prygl, lussing og hån med på din vej af din herre. Mangen en gang er du også blevet sendt alene ud om natten på farefuld færd for at opfylde din herres ønsker. Men du lærer også – og en dag vil det være dig, der er en ridder og du vil få din retmæssige status bekræftet via din væbner – som du vil give løn som fortjent.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge rustning		Basis	Hoffolk
Gode manere			Page
Læse/skrive Reikspiel			Skarpretter
Nederlagets fortvivlelse			Skytte
Pas på herre			

Avancerede (Kriger)

Adel (I-IV)

Du er vokset op omgivet af rigdom. I hvert fald var din familie rigere og mere betydningsfuld end de fleste andre i området. Nu har skæbnen delt nye kort til dig, og du er af en eller anden grund draget væk fra din hjemegn og dens trygge rammer, og du befinder dig nu langt, langt borte fra det velkendte. Men selv her er du en person af god opdragelse og gode manerer. Det betyder ikke, at du er en flink og rar person. Nok snarer det modsatte...

I Kongeriget er det kun personer med en adelstitel udstedt af Rigsrådet, der tæller som værende adelige. Kommer man som baron fra Averland i Kejserriget, kan man påberåbe sig at værende adelig og forlange respekt samt nyde retslig beskyttelse grundet ens status. Men i Kongeriget har dette ikke nogen reel betydning andet end at Kongen og andre dannede, nok vil tiltale rollen efter dennes stand og behandle den med respekt. Men retsligt kan rollen ikke påberåbe sig noget. Den må ej heller bruge sin titel, andet end hvis den siger hvor den er fra: F.eks. må rollen ikke benævne sig selv kun som baron, hvis rollen kun er baron i Averland. Den skal i så tilfælde sige noget a al "Baron Hauser af Averland" – så alle ved, at Hauser ikke er baron i Kongeriget.

En rolle der vælger professionen "Adel", har valgt at være mere end blot at være en person med en titel. Næh, man har valgt at forfine og skærpe sig selv og sine evner. Man sigter efter at være det bedst egnede som Kongeriget kan mønstre. At have den højeste rang og status som muligt, og efterlade alle de andre umælende dyr i støvet, hvor de kan halse efter en, og ikke er værdige til andet end at kysse ens flotte støvler, samt gøre ens mindste vink.

En rolle kan godt forlade Adel (I-IV) uden at miste sin adelsstatus samt titler. Men vælger rollen en profession, der er aldeles uværdig, kan den bringes for rigsrådet, for at forklare sig. Rollen vil blive bedt om, at vende tilbage på den rette sit. Ignorer rollen en sådan formaning, vil den kaldes ind for rigsrådet igen, og vil nok miste alle titler – og måske evnerne Blåt blod 1-4!

Mister rollen alle sine adelstitler, kan rollen ikke færdiggøre sin adelsprofession og skal ØJEBLIKKELT forlade den, og søge over i en ny, der er tilladt via exits. Har rollen mere end en adelstitel, er det den højst tilbageværende titel der bestemmer om rollen kan fortsætte med den aktuelle adelsprofession.

Adel I*

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I - Strategi og taktik, - Slægtshistorie og - Adel. Bedrevidende Blåt blod I Hofsnog I HP +1-2 Indkomst I-II Specialvåben (Bue)	En adelstitel som beskrevet i reglerne ("positioner i spillet") Gode manere Nag	- Alle med en adelstitel erhvervet via rigsrådet*	Hoffolk Kultist Adel II Duellant

* En Titel som lensherre eller valgreve giver kun adgang til Adel I.

Adel II

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden II-III - Strategi og taktik, - Slægtshistorie & - Adel. Blåt blod II Bruge rustning Dreven løgner Hofsnog II HP +3 Indkomst III-IV Specialvåben (Pistol)*	Akademisk viden I - Strategi og taktik, - Slægtshistorie. Bedrevidende Hofsnog I Indkomst II Loyalitet Læse og Skrive Reikspiel Nederlagets fortvivelse At have som minimum en adelstitel svarende til Vicegreve/ vicegrevinde/ vicekomtesse	Adel I	Adel III Mester intrigant Duellant

* En Bretoniansk adelsmand behøver ikke at købe evnen "Specialevåben (Pistol)" for at få adgang til Karrierer-exit.

Adel III

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III-IV - Strategi og taktik, - Slægtshistorie & - Adel. Blåt blod III Menneskekender I-II Indkomst V Magi. Charme 1 Specialvåben (to-håndsvåben)	Hofsnog II Akademisk viden II - Strategi og taktik, - Slægtshistorie. Indkomst IV At have som minimum en adelstitel svarende til Markis/Markise	Adel II	Adel IV Duellant

Adel IV

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
4 APP*	Akademisk viden IV	Adel III	Regent..?
Adelig forkæmper**	- Slægtshistorie		
Blåt Blod IV	Blåt Blod III		
Forkæmper I-II			
Indflydelsesrig			
Indkomst VI-VII			
Magi. Charme 2			
Nag			

*4APP: Den højadelige får 4 adelspositionspoint (APP) i et len. Dvs. den adelige enten køber en titel for 4 adelspositionspoint i et valgfrit len, eller opgraderer en allerede eksisterende adels titel med 4 APP. Denne titel kan ikke tages fra den adelige. – 100xp

**Den højadelige kan låne sin evne "forkæmper I" ud til en anden spiller på krigerstien, hvis den adelige ikke finder at dennes modstander er ædel nok, til at møde den adelige i kamp. – 50xp.

Duellant

Kun ved at dygtiggøre dig, og vise de medborgere hvem der er den bedste giver livet mening. Om du gør det for æren eller pengenes skyld skal være usagt. Men du gør det. Du vover dit liv for en sag, som ingen skal sætte spørgsmålstegn til. Medmindre de vil gøre det med livet som indsats.

Du følger et særligt æreskodeks, og det at gennemføre en duel korrekt er næsten mere vigtigt end selve duellen – eller ligefrem at vinde den. Blot det at nogen ikke anerkender dit æreskodeks eller hvordan en duel skal udføres korrekt er at anse som en udfordring.

Duellanter er ofte arrogante og anser andre for værende ligegyldige, og er overmåde hurtige til at kræve satisfikation på stedet for enhver fornærmelse – hvor imaginær den end måtte være. Du er ikke bleg for at provokere andre så meget at de fornærmer dig, og du dernæst må forsvare din ære og udfordre dem til duel. Tager de ikke imod dine udfordringer, er det ikke ukendt for duellanter at hæve stemmen og udbasunere den feje parts fejhed og usle herkomst. Hvis dette ikke virker, kan man slå dem med en kæp eller lignende til de får nok, og er tvungne af omstændighederne til at kræve æresoprejsning via en duel. Duellanter er oftest yngre sønner af adelsmænd. Sønner der ikke har noget at arve, andet end deres families god navn og rygte.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Forkæmper I	Våbenspecialist I	Diestro	Champion
Gode manerer	Nederlagets fortvivlelse	Hoffolk	Musketer
Indkomst I-II		Page	Page
Nag		Skytte	Skytte
Våbenspecialist II		Våbenmester	Tweihänder

Champion

En Champion er en kriger som har viet sit liv til kamp og ingen overgår denne på kamppladsen. Som individuelle kæmpere er de ikke til at sammenligne og kun få kan kalde sig deres ligemænd. De lever for det øjeblik hvor deres evner bliver testet til grænsen, for kun der kender de deres sande styrker. Mange champions kæmper i hæere, mindre eventyrs grupper eller i ridder ordner, mens andre vandrer rundt alene og sælger deres enestående evner til den højeste bydende. De sætter pris på kvalitet og luksus, så deres våben er naturligvis af den bedste kvalitet man kan købe for penge i Den Gamle Verden.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +4	HP +3	Duellant	"Heroisk død på en duellerings plads foran en hujende skare"
Akademisk viden I-II - Strategi og taktik	Fysisk overlegen II	Gladiator	
Forkæmper I-II	Nag	Ridder af sølvhjelm	
Frygtløs I-II	Våbenspecialist II	Zweihänder	
Gode manerer	samt	Veteran	
Indkomst III	Bruge rustning eller Bruge let rustning	Vildtjæger*	

Gladiator

Tidligere var de fleste gladiatorer kriminelle eller krigsfangere, der blev smidt ind i kamparenaen eller et kamphul, hvor der var enkle våben til rådighed og kun vinderen måtte forlade ringen i live. I nyere tider er det en god karriere at være professionel Gladiator, sammenlignet med de dømte kriminelle der kæmper. De professionelle søger spænding og ære i ringen, dog er de fleste kampe ikke andet end en brutal død til publikums underholdning. Et publikum der hyldest af kæmpernes blod og episke død i arenaen. Succesrige gladiatorer kan blive rige gennem deres vinderpriser, samt de store og ustyrlige væddemål, der er omkring sporten, hvilket giver de dømte kæmpere muligheden for at købe deres frihed.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +2	HP +1	Gravrøver*	Champion
HP +3		Lejesvend	Foged
Forkæmper I		Norska bersærker	Livvagt
Fysisk Overlegen I-II		Ransmand*	Ransmand
Nag		Zweihänder	Veteran
		Veteran	

- Kaptajn

jkjkoilk

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden - Strategi/taktik IV	Indkomst IV	Løjtnant	Adel I
Holdt!!!	Nag		
Indoktrineret	Rustnings kendskab II		
Indtægt V			
Rustnings kendskab III			
Specialevåben (Pistol)			

Livvagt

Der går rygter om, at specielt Altdorfs handelsmænd er så uhæderlige, at de ikke engang betror sig selv deres eget liv – hvorved de hyrer en livvagt, der som grænsesigerne er et farligt sted og dets byer er ingen undtagelser. Det er kun alt for let at ende med en kniv i ryggen, på de overbefærdede gader i de større byer som Nuln og Middenheim. De rige og magtfulde bruger livvagter til at beskytte sig selv mod tyve og snigmordere. Mange af livvagterne ligner de bøller de i virkeligheden er, mens andre er klædt fint, som de herre de tjener. Det er kun med disse vagters indsats at rigmændene holder skindet på næsen. Det er de vagtsomme øjne, de stærke arme og udholdenheden, der holder hånden over rigets mest magtfulde mænd og kvinder. Der er deres mod og blod der sikre de rige fra at lide overlast, når uhæderlige konkurrenter stræber dem efter livet.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Beskytter I	Bruge let rustning eller	Diestro	Hoffolk
Gode manerer	Bruge rustning	Gladiator	Page
Kontrakt		Lejesvend	Tempelridder
Livvagt I-II		Provinssoldat	Våbenmester
Pas på herre		Zweihänder	
Rustningskendskab I-II			

- Løjtnant

hjhj

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden	HP 3	Sergent	Kaptajn
- Strategi/taktik II-III	Indkomst III		
Gode manere	Loyalitet		
Læse og skrive	Nag		
Frygtløs I	Rustnings kendskab I		
Hofsnog I			
Indtægt IV			
Rustnings kendskab II			

Musketer

En musketer er en loyal kriger, som kæmper med et stikvåben i nærkamp og eller skydevåben. Musketeren er forsvarer for både rig og fattig han er nobel kriger der kæmper ud fra et æreskodeks. Musketeren er ikke en soldat men mere en kriger der kæmper for sit land sin familie sin herres og sin egen ære.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I	Bruge rustning	Duellant	
- Én valgfri	HP 2	Skytte	<i>"En ærefuld død"</i>
Forkæmper I	Indkomst II	Skarpretter	
Gode manerer	Specialvåben: Pistol	Ingeniør	
HP 3			
Læse/skrive Reikspiel			
Indkomst III-IV			

Page

Gennem dine forældres forbindelser er det lykkedes dem, at få dig i lære ved hoffet. Det være sig ved Kongens, en lenherres eller lignende. Som oftest er det personer af adelig byrd, der får en læreplads som page, hvor man kan lære de finere dyder, som en dannet person bør besidde. Men det kan også være rige købmænd og lignende, der ønsker, at deres afkom skal sikres via gode forbindelser og god opdragelse – og dermed komme tættere på hoffet.

Som oftest er det ikke pagen selv, der har søgt stillingen, men derimod forældrene eller formynderne, der har sat det i værk. Man kan også være page som ældre, om end det ikke ses så ofte. Her har man som oftest selv fået arbejdet sig ind ved et hof, som oftest ved at købe sig til stillingen.

Men et er sikkert: Du kommer tættere og tættere på magten for hverdag der går. Og spiller du dine kort rigtigt, kan du komme helt til tops...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I	Gode manere	Charlatan*	Charlatan
- Adel	Bruge rustning	Diestro	Duellant
Førstehjælp		Duellant	Hoffolk
HP +1		Laugsleder*	Tempelridder
Loyalitet		Livvagt	Våbenmester
Læse og Skrive		Zweihänder	
Reikspiel		Væbner	
Nag			
Rustningskendskab I-II			

Ridder af indercirklen

Inden for hver ridderordre er der dem, der stige til toppen, de bedste af de bedste.

Du har vist tapperhed og loyalitet gang på gang, og er nu kommet ind i den inderste cirkel af orden.

Ridder af den indre cirkel er typisk dem der leder enheder af riddere i felten, repræsenterer orden ved hoffet, og træffe de vigtige interne beslutninger.

De er nogle af de største krigere den gamle verden har at tilbyde, og mange af dem er blevet betroet med farlige hemmeligheder om grundlaget for deres gruppe.

Hver enkelt af dem stræber efter at blive den næste stormester hans orden, det er højdepunktet af ridderskabet.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden IV, i én af:	Fysisk overlegen II	Tempelridder	<i>"De dør ofte for en værdig sag"</i>
- Religion,	Gode manerer		
- Strategi og taktik,	Ædel karakter		
- Natur <i>eller</i>	Indtægt II		
- Adel	Orden II		
Frygtløs I			
Menneskekender I*			
Rustningskendskab III			
Indtægt III-IV			
Stålsat sind I-II			

* Kan kun bruge evnen "Menneskekender" på sin væbner.

Sergent

Efter mange år i hæren er du blevet forfremmet til sergent. Det er dig der leder regimentet af provinssoldater når de vogter over grænserne og slår de invaderende horder tilbage, så kejserrigets borgere kan sove trygt om natten. Det er dig der holder orden på tropperne. Du og dine mænd er det eneste bolværk der forhindre anarki og kaos i at trænge ind og korrupperer Kejserriget, såvel som ødemarken. Og ved deres stål og mod har de ført deres stolte banner til sejer, og ført det hjem i triumf!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden	HP 2	Veteran	Løjtnant
- Strategi/taktik I	Indkomst II		Skarpretter
Bonk	Nag		
HP 3			
Indkomst III			
Loyalitet			
Nederlagets fortvivlelse			

Skytte

Buen og armbrøsten bliver langsomt udfaset af hæren og erstattet med geværet. Som en af rigets mesterskytter mestre du krudtvåbenet og holder fremtiden i din hånd. Det er dig der har ekspertisen til at lade og vedligeholde dette frygtelige våben, som kan vende selv den mest håbløse kamp til jeres fordel. For krudtvåbenet er i sandhed det vigtigste våben på slagmarken, ja for ridderen på hans høje hest er passe, de er lette mål for dig når de stiller sig op på linje for dig som let genkendelige mål.

I fredstid nyder du godt at de royale jagter og føre dig frem som en fortræffelig jæger og skarpskytte.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning	Indkomst I	Duellant	Charlatan
Dreven løgner		Ingeniør	Duellant
Gode manerer		Hoffolk	Ingeniør
Indkomst II-III		Jæger	Hoffolk
Specialvåben (Pistol)		Provinssoldat	
		Væbner	

Skarpretter

Som feltlæge er du ofte det eneste værn en såret soldat har imod døden på slagmarken af selv simple sår. Du står lige bag frontlinjen og tager imod de sårede soldater, der er faldet i kampen og forbinder deres sår så de ikke forbløder inden de når tilbage til lejrens felt lazaret. Uden dig ville mange fædre ikke nå tilbage til deres børn og mangen en ungmø ville græde salte tåre over tabt kærlighed på slagmarken. Det er dig der sørger for at mændene kommer hjem og ikke overgår til Morr's rige.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1	-	Barber kirurg*	Læge
Bruge let rustning		Læge*	Musketer
Førstehjælp		Mariner/bådfører	Veteran
Indkomst I-II		Provinssoldat	Våbenmester
		Væbner	
		Våbenmester	

Skjoldmø

Du følger dine egne høviske idealer, som du vil kæmpe til døden for. Du har rejst langt og oplevet meget. Dit liv har været hårdt, men din gud våger over dig og med guden på din side kan du overkomme alle farer. Mænd er ikke vand til at se en kvinde med dine evner, der overgår dem gang på gang. Men du er på vej til at blive en af landets fremmeste riddere.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I - Én valgfri	<u>Racekrav:</u> Hunkøn - <i>Skal have en af følgende guder som sin hovedgud: Myrmidia, Rhyas, Shallya, Taal, Ulric, Isha (elvergud) eller Kurnous (elvergud).</i>	Diestro Våbenmester	Champion Livvagt
Fysisk overlegen I-II Guddommeligt udvalgt Loyalitet	Dagligdags bønner II Gudens farvoritvåben	Elverkriger Akolyte	Tempelridder
Rustningskendskab I Stålsat sind I Våbenspecialist II	Nag Våbenspecialist I		

Tempelridder

Du følger nogle høviske idealer, som du vil kæmpe til døden for. Du har rejst langt og oplevet meget. Dit liv har været levet på landevejen, hvor du har oplevet sejre og nederlag. Du har givet din sværdarm til de værdige sager, du har kunnet finde på din vej. Men blot det at du endnu er her, er et vidnesbyrd om din formåen og udholdenhed. Når dagen oprunder, hvor du mener, at du har givet verdenen nok af dig, og du har lært, hvad der er at lære, er du klar til at drage hjem og grundlægge en familie og slå dig ned og dele ud af dine utallige erfaringer. Men ingen skal nogensinde betvivle dit hjertes renhed.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden II-III en af: - Religion, - Strategi og taktik, - Natur <i>eller</i> - Adel	Akademisk viden I i mindst ét af emnerne: - Religion, - Strategi og taktik, - Natur <i>eller</i> - Adel	Livvagt Page Våbenmester	Ridder af indercirklen <i>"De dør ofte for en værdig sag"</i>
HP +3 Orden I-II Ædel karakter	HP +2 Loyalitet Nag Nederlagets fortvivelse		

Zweihänder

Lang og trofast tjeneste i hæren har gjort dig til en hærdet og erfaren kampsoldat, der aldrig viger for fjenden. Du har brugt mange år i kamp ved fronten mod skrækkelige fjender og bekæmpet uhyrer som almindelige soldater ville flygte fra. Kun de bedste krigere bliver udvalgt til at blive Zweihänder. De mange års kampe og hård træning har givet dig yderligere muligheder for at udvikle dine evner med 2-håndsvåben til en sådan grad at almindelige krigere alle beundrer eller misunder dig for dine færdigheder.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Indtægt I	Nag	Våbenmester	Champion
Frygtløs I	Specialvåben	Duellant	Gladiator
Loyalitet	- To håndsvåben		Livvagt
Rustningskendskab II	Våbenspecialist I		Page
Våbenspecialist II	Rustningskendskab I		
- (kun tohåndssværd)			
Zweihänder*	Bruge rustning <i>eller</i> Bruge let rustning		

**Zweihänder evnen behøver man ikke tage for at åbne for karrierer-exit. Da der er et kostumekrav for at tage evnen.*

Veteran

Veteranen er en professionel soldat eller lejesvend, der har overlevet utallige slag og kampe, men veteranen bekymrer sig ikke det mindste om at stiger op i rang og status, det vigtigste for en veteran er at overleve. Veteraner er aldrig de første til at melde sig frivilligt til selvmordsaktioner, og de tager aldrig unødvendige chancer, men når tiden kommer til at gå på slagmarken, er de nogle af de hårdeste tropper i felten.

I de få øjeblikke de ikke er i tjeneste er veteranen altid klar på at fortælle om gamle krigs eventyr. De fråser om sig med mønter de har, vel vidende at deres tid kan være kort, og der er ingen mening i at dø med guld stadig i dine lommer.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP + 2	HP +1	Dusørjæger	Champion
Expert: Kniv og daggert	Indkomst I	Gladiator	Gladiator
Indkomst II		Lejesvend	Kultist
Nag		Livjæger	Sergent
Rustnings kendskab I		Marine/bådfører	Våbenmester
		Minør	
		Provinssoldat	
		Ransmand	
		Skarpretter	
		Vildtjæger	
		Vægter	
		Våbenmester	

Våbenmester

Du er ferm med dit våben og har læst at mestre det fuldt ud. Når du trækker det falder fjenderne som korn for en le, mens du glider yndefuldt gennem kampens hede. Du er kendt overalt i landet for din våbenduelighed og deltager altid i de årlige dyster i våbenbrug, hvor dine modstandere værgers sig for at få dig som modstander. I fredstid har du hyrer under en rigmand for at træne hans garde til at vogte hans liv.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1		Diestro	Duellant
Nag		Livvagt	Lejesvend
Indkomst I		Norska	Skarpretter
Specialvåben (en eller flere)		bersærker	Tempelridder
- To håndsvåben		Page	Zweihänder
- Kædevåben		Skarpretter	Veteran
- Bue.		Veteran	Vildtjæger
Våbenspecialist I			
- Kun i Specialevåben samt sværd.			

Lærd

En lille skare af lærde folk har slået sig ned i grænseregionerne. Det er den mest velbeslåede del af borgerne, og dem der har ressourcerne til at drive samfundet fremad. Det er eksperterne, foruden hvis kundskaber samfundet langsomt ville krakelerer, og de købmænd, der sørger for at bringe råvare og luksus til området. Alt imens de selvfølgelig meler deres egen kage, og tilkæmper sig en plads i denne afkrog af verden.

Basis

Barber kirurg

Skarprettene tilbyder smertefulde men somme tider gavnlige operationer til den jævne borger, der er kommet til skade. De er ikke så dygtige som rigtige læger, men de ved en del om anatomi. Til dagligt klipper de floks hår og barberer dem, men er mere kendt for deres åreladninger, blodige operationer og amputationer. De fleste barberer bærer et bredt sortiment af skarpe knive, der strækker sig fra små skalpeller til store knoglesave. De har også mere frygtede instrumenter for deres mest hadede funktion, som tandlæge...

Evner: Eksperter: Kniv og daggert Førstehjælp Kirurgi I	Krav:	Entre: Basis	Exit: Læge Skarpretters
---	--------------	------------------------	--------------------------------------

Handlende

Da byerne i Kejserriget blev mere og mere vigtige opstod en ny samfundsklasse: Den handlende. De handlende – eller rettere deres forfædre – har kæmpet sig op fra de fattige borgerkår, og skabt et ordentligt liv for sig selv i byen. NU er din bod den samlingsplads, der er byens midtpunkt. Handlende er bodejere, omrejsende købmænd eller forretningsmænd der bestrider lokale embeder. De er hverken så forhuttede, som den almindelige borger, eller så højt på strå som de noble herrer. Skønt de lider under alle de infektioner og sygdomme der huserer i byerne, kunne de aldrig forstille sig selv, som arbejdere på en mark eller i et husmandssted under en greve. De ser byen som fuld af muligheder og ikke kun som et grosted for sygdom og elendighed. Det er dig som handlende, der gør en forskel for hvor storslået byen skal være. Uden dine varer ville byen skrumpede ind til en samling af tosser, der kun havde skind at klæde sig i og grød at spise til morgen, middag og aften. Næh, du sørger for silke som kommer så langt fra som Cathay, krydderier fra elvernes lande og 117 andre goder som alle bør være taknemmelige over at du kan skaffe. Lad adelen regere. Uden dig kunne de kun regere over et usselt hul i jorden.

Evner: Handel I Indkomst I Åbne lås I	Krav:	Entre: Basis	Exit: Handelsmester Importør Laugsleder
---	--------------	------------------------	---

Herbalist

I de mange små landsbyer rundtomkring i kejserriget så vel som grænseregnerne omkring Weisburg, kan der være meget langt til en rigtig læge. De lokale har i århundrede måtte klare sig med hvad naturen kunne tilbyde dem af lindrende planter og det er herbalister som dig, der har videreført læren om naturmedicin i årens løb og holdt sygdommen for døren. Uden dig ville mangen en bonde være død af betændte småskræmmer og hvert år ville vinteren have krævet sin told af folk der døde i feber vildelser. Det er din viden om naturmedicin der har holdt den jævne mand sund og rask, og uden din kunden ville samfundet være bukket under i dårligdom og lidelse for længe siden.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg I Giftbrygger I Helbredende drik		Basis	Alkymist Kultist Skriftklog Urtekyndig

Kammertjener

Din herre er en af de største mænd i riget, men uden dig kunne han ikke engang tage sine sokker på om morgenen og hans jakke ville vende forkert. Omend det er ham der bærer titlen, er det dig der har fingeren på pulsen i samfundet og visker ham i øret, hvad han bør mene om sagerne gang. Fra morgen til aften er du ved hans side, og selvom folk ser dig som en tjener, er det dig der trækker i trådene og bestemmer slagets gang! Andre kammertjenere stræber ikke selv efter magten, men varetager deres herres allermest fortrolige hemmeligheder og uden deres diskretion, ville ledelsen af byer så vel som lande styrte i grus!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Gode manerer Indkomst I Kujonens nag Loyalitet	- Flot kostume	Basis	Handelsmester Hoffolk Laugsleder

Litteralist

De fleste borgere i Kejserriget har aldrig lært at læse eller skrive, hvorved skrivere er meget efterspurgt. Hvert et styre; såvel civilt som militært eller religiøst, har brug for store mængder af disse, til at holde styr i deres affærer. Der findes sågar offentlige skrivere, der tjener til dagen og vejen ved at læse breve op for folk. Skrivere er veluddannede og mange ender som huslærere, lovkyndige eller rådgivere for adelsfolk. Der hvor du kommer frem blomstre civilisationen. Hvad er et rige uden informationer? Intet. Der er dig, der sørger for at nedfælde dekretter, sende hemmelige beskeder på din herres vegne, holde styr på finanserne, og mange, mange andre vigtige ting. Du er limen der holder enhver civilisation sammen via din viden og lærde formåen.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
2 Sprog Filosof Læse/Skrive Reikspiel Skriftklog		Basis	Importør Kultist Skriftklog

Religiøs fanatiker

Det er en hård og uretfærdig verden, men nogen er værre stillet end andre. Disse individer har mistet alt undtagen deres tro! Om det er til en stormflod, en fjendtlig invasionshærd, mutanter eller andre tilbedere af de unævnelige, der har voldt dem ondt og frarøvet dem alt hvad de ejer og har, er ikke til at sige. Men fældes for dem alle er, at de kun har deres tro tilbage. Forblændet af sorg med kun et spinkelt håb om gudernes snarlige indgriben flakker de rundt i kejserriget, og ofte slår de sig ned blandt store fortalere for Sigmar eller Ulrik, der kan prædikere gudernes vilje. Selvom fanatikerne ikke er trænet i kamp ligesom almindelige soldater, vakler de ikke i striden stund, for deres sind svøbet i troens tykke skjold og bag deres slag ligger selve gudernes vilje! Og det er i sandhed en stærk kraft!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Fanatiker I		Basis	Flagellant
Frygtløs I			Kultist
Førstehjælp			Præst
Loyalitet			

Stedfortræder

Mange af de store handelshuse er ejet af rige handelsmænd, der lever i sus og dus mens betroede medarbejder styrer den daglige ledelse eller rejser til fjerne egne af kejserriget i deres sted. Som stedfortræder repræsenterer du én af de mægtigste handelshuse eller adelige i den gamle verden, og det er din diplomatiske kunden, der repræsenterer dem udadtil. Det dig der afslutter dig vigtige traktater, opretholder de diplomatiske forbindelser til naborigerne eller gyder olie på vandene når unge adeliges opførsel fører rigerne på randen af krig!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Gode manerer		Basis	Hoffolk
Hemmelig lomme			Charlatan
Kujonens nag			Opdagelsesrejsende
Læse/skrive reikspiel			

Studerende

Mange af de store byer i Kejserriget huser et universitet, hvor unge håbefulde studerende kan erhverve sig viden og fordybe sig i emner som historie, retsvidenskab, og filosofi m.m. De mest kendte universiteter er Ingeniør skolerne i Nuln og Altdorf, hvor kejserrigets kanonerer og skytter uddannes. De fleste unge ved universitetet studerer dog ikke andet end bunden af ølkrus og ryger ud af universitetet i løbet af de første år... Men for dem der holder ved og bliver på dydens smalle vej, venter der sig et liv som en af kejserrigets mest belæste og vise personer.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bygge hus		Basis	Hoffolk
Filosof			Importør
Lave lås I			Inginør
Læse/skrive Reikspiel			Læge
			Skriftklog

Avancerede (Lærd)

Akademiker

Uddannet ved universitetet og ekspert på dit område er det dig der bringer kundskab til yderområderne af kejserriget. Det er din kyndige vejledning der holder lenene på højkant, så det ikke kun er den uvidende pøbel der råber til de adelige om brød på bordet. Nææ du er rigets bolværk imod kaos og elendighed for kun ved du besidder den fornødne viden til at lede riget mod gyldne tider og hvis du skulle fylde din pung og tjene en mønt på det i mellemtiden, hvem kan så bebrejde dig for det?

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-IV	4 Sprogt	Mester Magiker	Alkymist
- Alle slags.	Akademisk viden II	Skriftklog	Kultist
MP 1-2	- To slags.		Lyssky magiker
Sprog (ubegrænset)	Bedrevidende		Omrejsende magiker
Ynkelig magi I-II	Kujonens nag		

-Bourgeois

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I - Strategi og taktik, - Slægtshistorie, - Jura. Indflydelsesrig Menneskekender I Indtægt VI-VII	Indkomst V Gode manerer Hofsnog II Puppenführer Bedrevidende	Hoffolk Mester Intrigant	Bagmand

-Doktor

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Indkomst II-III Læse/skrive Reikspiel <i>Og enten (urtekyndig)</i> Førstehjælp Helbredende drik III Samler III <i>Eller (læge)</i> Helbredende drik Kirurgi: 4	Kirurgi 2 <i>eller</i> Helbredende drik II. Bedrevidende Kujonens nag	Læge Urtekyndig	Hoffolk Kultist Læge Urtekyndig

-Flagellant

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Fanatiker II Frygtløs II Fysisk overlegen I-III HP +1 Indoktrineret Skadesreduktion Specialvåben (Kædevåben)	Fanatiker I	Akolyt* Heksejæger* Religiøs Fanatiker	Dommedag...

-Handelsmester

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
En tunge af guld Indkomst II-VI Læse/skrive Reikspiel Puppenführer	Indkomst I Åbne lås 1	Handlende Kammertjener	Importør Laugsleder Mester Intrigant Smugler

Hoffolk

Hoffolk omgiver de adelige, og betegner de sleske personer, der forsøger at fedte sig ind ved de fine adelsherrer og fruer, i håbet om at nyde godt af deres gunst. De strækker sig helt fra sociopater, med et inderligt ønske om at behage andre, til snu intrigemagere der ønsker personlig rigdom og prestige. Hoffolk er tit belæste og dygtige talere, da de ofte bliver tilkaldt af de noble herrer for at give deres mening til kende om diverse anliggender. Ingen af hoffolkene, uanset hvor snedige de er, sidder dog sikkert i deres position, da der altid vil være en anden, der desperat ønsker en position ved hoffet og vil gøre næsten alt for at opnå den.

Du er dermed ikke født som adelig eller som barn af en rig familie (dog har dine forældre haft en god position i samfundet, så du kunne få en god uddannelse). Men du har evnerne og viljen til at komme hen hvor magten er, og få din vilje igennem via forhandlinger og smiger. Du gør hvad der skal til, og du er nu uundværlig for mange personer der bestrider magtfulde stillinger. Dit ord er lov, og selvom det måske ikke er dig, der underskriver dekretene, så er det dine ideer der bliver ført ud i livet.

Som hofperson er du selvfølgelig godt klædt, og dit tøj er flottere end de andres.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Blåt blod I*	Indkomst I	Alkymist	Bourgeois
Bruge let rustning	Gode manerer	lærling	Charlatan
Hofsnog I		Charlatan	Duellant
Indkomst II-VI		Doktor	Mester Intrigant
Sprog (Bretoniansk og/eller tileansk)		Importør	Skytte
		Kammertjener	
		Livvagt	
		Magikerlærling	
		Mester	
		Intrigant	
		Adel I	
		Page	
		Skriftklog	
		Stedfortræder	
		Studerende	
		Væbner	

**evnen "Blåt blod I" er ikke et krav for at få adgang til karrierer-exit for Hoffolk, da evnen kræver godkendelse i rigsrådet.*

-Importør

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Handel II-IV	Indkomst I	Alkymist	Handelsmester
Indkomst II-III		lærling	Hoffolk
Special importør I-II		Handlende	Special Importør
		Litterarist	
		Smugler	
		Studerende	

Ingeniør

Det var dværgene der først introducerede ingeniørkunsten til den gamle verden. Menneskerne tog hvad dværgene havde at tilbyde og mere til, specielt hvad angår krudtvåben og andre teknologiske vidunder til krigsførelse. Nu er Ingeniørerne højt respekteret, så længe de opretholder deres traditionelle metoder og værdier. Deres viden er blevet overdraget til dig efter generationer af finpudsning og du er nu i stand til at opfører storslåede konstruktioner eller små højteknologiske genstande, som pistoler eller dampmaskiner. Uden dig ville Kejserriget aldrig have opnået den storhed det nyder i dag. Hvor fantastiske bygningsværker stolt hæver sig mod himlen, og pryden på jeres kunnen, kanoner og geværer, beskytter kejserrigets grænser mod dets fjender. Uden dig ville kejserriget blot være en pløjemark beboet af uvidende bønder. Det er din viden og genialitet som ingeniør, der driver hjulene i Kejserriget frem, så Kejserriger altid er på forkant med tidens ånd. Om det så er i krig eller blot komfortable opfindelser, som det selvantændelige bål eller det dampdrevne stueur, ingen fremgang uden ingeniøren!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bedrevidende	Lave lås I	Forsker	Importør
Bruge let rustning		Minør	Mester Ingeniør
Bygge mur		Musiker	Musketer
Indkomst I		Skytte	Skytte
Kujonens nag		Studerende	
Lave lås 2-3			
Special importør (bygge materialer)			
Støbe kugler og krudt			

-Kultist

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II op til to af:		Akademiker	Bundet til en pæl på et bål....
- Necromanti,		Akolyte	
- Dæmonologi,		Alkymist	Kultist: De unævnelige
- Religion <i>eller</i>		Doktor	Kultist: Udøde
- Magi.		Gravrøver	
Dreven løgner		Heksejæger	
Fanatiker I		Herbalist	
Filosofi		Litterarist	
Indviet		Livjæger	
Kujonens nag		Lyssky magiker	
MP 1		Mestertyv	
		Adelig I	
		Religiøs fanatiker	
		Special Importør	
		Veteran	
		Vildtjæger	

Læge

Hvor ville vi være uden nogen til at tage sig af os? Selv adelen vil nødtigt være uden din kunnen til at forlænge livet, og mange en kvinde ville dø i barselsengen uden din kunnen I en hær er du uundværlig til at få tropperne på benene igen. For nogen er lægegerningen et kald, for andre en vej til prestige og opstigen på den sociale rangstige. Hvorom alting er, er du ikke bleg for at få blod på hænderne og grave dybt i en anden mands liv for at fjerne et dårligt organ. Ikke altid overlever patienten. Men operationen var en succes – for din kunne kan ikke ligge under for skrøbelige patienter!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bedrevidende	Førstehjælp	Barber kirurg	Doktor
Giftbrygger I		Studerende	Skarpretter
Indkomst I		Skarpretter	
Kirurgi 1-3		Doktor	
Kujonens nag			

-Mester ingeniør

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II (Naturvidenskab)	Bedrevidende	Ingeniør	
Bruge let rustning	Bygge mur		
Bygge belejrings udstyr	Lave lås 2		
Indkomst II			
Lave lås 3-4			
Læse/Skrive (Reikspiel)			
Specialvåben (Pistol)			
Hovednøgle			

-Mester intrigant

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - Jura		Handelsmester Hoffolk	Bourgeois Charlatan
Hofsnog I-II			Hoffolk
Magi Charmere I-II			Listetyv
MP 1			Lyssky magiker
Puppenführer			Omrejsende
Åbne lås 1			magiker

-Skriftklog

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - op til 2 slags.	Læse/skrive Reikspiel	Alkymist Herbalist	Akademiker Hoffolk
Bedrevidende	Filosof	Klog kone	Opdagelsesrejsende
Gode manerer		Litterarist	Præst
Kujonens nag		Magikerlærling	
Sprog - Ubegrænset.		Opdagelsesrejsende Studerende	

-Special importør

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Handelsforbindelser I-II Indkomst III-IV Special importør (alle)	Special Importør II Handel IV <i>eller</i> Det sorte marked II Indtægt II	Importør	Kultist Opdagelsesrejsende

-Urtekyndig

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I (Natur) Bedrevidende Bryg I-II Giftbrygger I-III Helbredende drik I-II Kujonens nag Samler I-II	Helbredende drik	Alkymist Doktor Importør Lyssky magiker	Alkymist lærling Doktor Giftbrygger Herbalist Klog kone Smugler

Vandringsmand

Som vandringsmand er du en fri fugl. Du nyder at kunne gå hvor dine ben tager dig. Du er et individ, der holder til i de vilde landskaber. Storbyerne siger dig ikke meget. For dig er der kun én person, der kan skabe din lykke. Nemlig dig selv. Du er indbegrebet af at være "sin egen lykkes smed".

Basis

Budbringer

Kejserriget strækker sig over et enormt område og byerne er derfor mile vidt fra hinanden, så herremændene og officererne gør flittigt brug af kejserrigets mange kurerer. De rider fra by til by med vigtige beskeder og uden dem ville mange krige have været tabt, hvis ikke de hemmelige dokumenter om fjendes bevægelser var kommet frem. Men selv i fredstid er det et farligt hverv, vægterne burde i princippet beskytte budbringerne og slippe dem hurtigt igennem vagtposterne. Men der er lange ubeskyttede strækninger hvor røvere, lykkejægere eller deres herres fjender lur. Selv når beskeden er afleveret kan budbringeren ikke vide sig sikker, for mangan en budbringer har mistet hovedet efter skæbnesvangre eller utilfredsstillende breve.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning Frihedens pris Gode manerer Hemmelig lomme Læse/skrive - Reikspiel		Basis	Musikant Opdagelsesrejsende Skatteopkræver Vægter

Færgemand

Der er mange floder i kejserriget, og kun få broer, hvilket skaber grobund for en god forretning. Det er et farligt hverv for der er ikke meget plads i de små både hvis det kommer til kamp, og mangan en ærlig færgemand har endt sine dage i sin egen båd efter han har slidt og slæbt for at færgе folk over floden, så de har oparbejdet en sund skepsis. Det er dog en indbringende forretning, og mange af de mere grådige færgemænd ændre deres priser alt efter hvilken passagerer de tager med. Der findes sågar forsmåede færgemænd, der forsøger at lænse deres passagerer yderligere ved at stoppe midt ude i flodens strøm for at kræve yderligere betaling.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt Bruge let rustning Expert: Kniv og daggert Frihedens pris Fysisk ovelegen I		Basis	Foged Opdagelsesrejsende Skatteopkræver

Jæger

Du lever af landet. Du har ikke det store behov for at slå dig ned i en by og leve et indelukket live en luse- og rottebefængt lille by. At være jæger er også en af de ældste professioner (og i dine øjne en af de mest noble og ærlige). Du får som fortjent: Kan du ikke fange dit bytte, må du gå og sulte. De store vidder og skovens dybe dunkle ro er din hjemstavn. Her har du hjemme. Du har sågar nok også set og talt med skovelvære. Nogle af skovens mest mystiske væsener – eller i hvert fald de mest dødelige.

Din tøjstil er afdæmpede naturlige farver. Ingen pragt og prang til dig. Det vil du lade bytosserne om (især de rigeste og mest skruende af handelsfolkene).

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning		Basis	Krypskytte
Expert: Kniv og daggert			Dusørjæger
Frihedens pris			Foged
Jagt I			Vægter
Kontrakt			Skytte
Specialvåben (Bue)			

Lykkejæger/guldgraver

At være sin egen lykkes smed er ord du har fået banket ind i en tidlig alder. Eller så har du blot siddet fast i dit tidligere så normale liv og har villet eventyret og spændingen med dig selv som hovedperson. Du har villet vise at du med dine nævers kraft kan fravriste jorden sine kostbarheder – og du vil vise omverdenen hvordan du er blevet til noget alene og på egen hånd.

Lærer man ikke hurtigt hvordan man skal klare sig selv, bukker man endnu hurtigere under. Du er en af de sejer, der kender tegnene på hvor man skal lede efter guld. Du kan nok snakke med dværgene om hvordan ny fundet guld smager. Du har nok også nok mere end én dværg som bekendtskab.

Du ved også hvordan du skal underholde dig selv og digte lange og gode historier, da en vinter eller to sagtens kan trække ud, hvis man bliver sneet inde i ufremkommelige bjerge.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk		Basis	Musikant
Finde hemmelig lomme			Ransmand
Frihedens pris			Smugler
Specialvåben (Bue)			Vægter

Rottefænger

Med de store mængder affald, som hobes op i byerne, er rotter et stort problem i kejserriget såvel som i grænseriget. Rottefængerne rejser fra by til by og fjerner alle de kryb som generer befolkningen. De fanger ikke kun rotter også mus, mår og andre skadedyr er på deres liste. Nogle større byer har sågar hele korps af rottefængere, som med sømbeslåede kæppe og hjemelavede fælder jagter de små kræ. Det er et hårdt job, specielt i byer med kloaker, hvor rottefængerne tilbringer det meste af tiden i de mørke indelukkede rør under byen.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt Expert: Kniv og daggert Frihedens pris Gift immunitet: I-II Kontrakt Jagt I		Basis	Dusørjæger Krybskytte

Skovhugger

I Kejserrigets store skove fælder skovhuggerne træ, så småfolket kan varme sig om vinteren. De heldige skovhuggere arbejder for rigeherremænd, mens de dårligere stillede bor i små hytter med deres familier i udkanten af byen. Men det er ikke kun træerne de fælder med deres økser. De bevæger sig ofte dybt ind i skoven og er derfor de første personer de vilde dyr, lovløse tyvebander eller de unævnelige bæstænd, støder på, når de nærmer sig de mere civiliserede egne. En vis skovhugger er aldrig mere end armslængde fra sin økse, når han færdes under skovens mørke træer.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1 Frihedens pris Fysisk overlegen I Specialvåben (To-håndsøkse)		Basis	Foged Krybskytte Vildtjæger

Avancerede (Vandringsmand)

Daglejer

Du lever fra dag til dag og er din egen herre. Du har arbejdet både for storbønder, haldelshuset og fogeden, og låner din ekspertise ud for en dag af gangen mod øl, mad og en seng at sove i. Uden din hjælp var bondens høst aldrig kommet i laden, borgmesterens hus var aldrig blevet bygget og alkymistens varer aldrig nået frem. Du kender alle og mange har dig at takke for deres velstand, men du foretrækker den frihed det er at vandre omkring hvor der er brug for dig, og bliver aldrig fanget i hverdagens ensformige trummerum eller i slavearbejde under en streng herre – næ du rejser bare videre, ser verden og udvikler dine i forvejen ganske betragtelige evner. For lidt samler man vel altid op, når man går til hånde, og du er snart en mester på mange felter – en sand "jack of all trades"!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Fri fugl	Frihedens pris	???	1 valgfri fra en af de stier, som han har valgt en evne fra.
Ranalds velsignelse	Mindst 2 forskellige basis-		
Tusindkunstner I-II	klasser.		

Dusørjæger

Af en eller anden grund har du valgt at jage det ultimative bytte: Tænkende væsener. Om det er for at opfylde en form for retfærdighedssans eller det blot er en undskyldning for at fange dine medmennesker og nyde jagten - døde eller levende alt efter hvordan du har det og hvor meget dit bytte gør modstand – er ikke til at sige. En ting er sikker: Du er god til det du gør, og man skal aldrig vide sig for sikker, hvis der er en pris på ens hoved, og du er i nærheden. For dig er det mange gange blot et job, og du har ikke noget personligt imod de personer du er sat til at fange. Dine venner, hvis hoved der er en pris på, vil nok tage det personligt, når du fanger dem og overlevere dem til dem, der har udstedt dusøren. Men det er deres problem at være nærtagende.

En dusær kan være udstedt af alle. Men ikke alle dusøgere er lovlige. Tyvelauget kan udstede en dusør. Men den er langt, langt fra lovlig set ud fra f.eks. kejserriget og byen Weissburgs synspunkt. Men nogle dusørjægere er ligeglade. For dem er det kun jagten der gælder. Moralen i dusøren lader de andre om at tage sig af!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk	Jagt I	Jæger	Heksejæger
Bruge let rustning		Krybskytte	Krypskytte
HP +1		Livkæger	Veteran
Jagt II-III		Rottefænger	
Læse & Skrive - Reikspiel			

Foged

Fogeden varetager ofte deres herres interesser når denne er ude at rejse, og står derfor ofte for den daglige drift af herremændenes gårde, miner eller andre forretninger. Hvorved de lever et liv i luksus, som shakfører og arbejdsledere, mens de lavere stillede slider sig halvt ihjel. De indkræver også skatterne fra herremændenes bøtner og er derfor nogle af de mest hadede mennesker på herregårdene. Det er derfor ofte dem, der dør først, når bøtterne bliver vrede og laver opstande imod herremændene.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning	Fysisk overlegen I	Færgemand	Opdagelsesrejsende
Frihedens pris I-II		Gladiator	Skovridder
Fysisk Overlegen II-III		Jæger	
Giftimmunitet I-II		Skatteopkræver	
Jagt I-II		Skovhugger	

Heksejæger

Heksejægere er hærdede folk, med strenge miner og stærk i troen. De arbejder som oftest for enten kejserriget eller sigmarkirken og rejser omkring for at optrevle kulter, jage de unævnelige skabninger eller brænde kættere. De vil gå langt i deres søgen efter ondskab i menneskerne og skulle der ryge et par uskyldige med i købet, gør det dem ikke så meget, så længe de får de skyldige til sidst. Derfor byder lokalbefolkningen ofte heksejægerne velkommen mere af frygt end af hengivenhed over for deres sag.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II	Frygtløs I	Dusørjæger	Flagellant
- Historie,	Bruge let rustning	Vildtjæger	Kultist
- Necromanti	HP +1	Ypperstepræst	
- Religion	Læse/Skrive Reikspiel		
Finde hemmelig lomme	Frihedens pris II		
Frygtløs II	Fysisk overlegen I		
HP + 2-3			
Specialvåben (Pistol)			
Stålsat sind I-II'			

Krybskytte

Din familie har jaget i skoven så længe nogen kan huske, så ingen herremand eller hans køtere skal komme her og fortælle dig, hvad du skal og ikke skal. Du blev praktisk talt født med en bue i hånden og opfostret i skoven, som du kender så godt som bagsiden af din egen hånd. Du har bygget snes vis af små fælder, som brødføder din familie med vilde gæs, hare og småfugle, og med din bue kan du nedligge et rådyr på hundrede skridts afstand. Nok snakker handelsmændene om lukkede veje og borgeren frygter at sulte til vinter, men du og dine venner skal nok gå sultne i seng, og skulle fodens mænd komme forbi, så snyder du dem bare de fjolser ligesom sidste år.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Hemmelig lomme	Expert. Kniv og Dagger	Dusørjæger	Dusørjæger
Jagt II	Jagt I	Jæger	Ransmand
Læderrustningskendskab I		Rottefænger	Skovridder
Specialvåben (Bue)		Skovhugger	

Musiker/Spillemand

Du lever fra dag til dag og spiller ved bryllupper og fester for en dram og en bid mad. Landevejen er dit hjem og du har set de fjerneste egne og de sælsomste ting på dine rejse. Landsbyer hilser dig velkommen med åbne arme, for de ved at din komme varsler forunderlig musik og sælsomme historier i landsbyens kro til langt ud på natten. Det er dog et farefulgt job, for ikke alle herremænd ynder at høre sangen om "herremanden og kammerpigen" eller visse andre af dine mindre flatterende sange, og mangen en spillemand der har sunget for højt, er blevet et hoved kortere. Nææ så hellere beholde hovedet og vandre videre til et nyt sted, hvor stemningen er bedre, for landevejen er din ven og vinden din rejsefælde.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning	Frihedens pris	Brudbringer	Charlatan
Charme I-II	Kostume (Musik instrument)	Gøgler	Mesterintrigant
Førstehjælp		Lykkejæger/guldgraver	
Kujonens nag		Provinssoldat	
Marchsang I-II		Sigøjner	
MP 1-2			
Sprog I-II			
- Bretoniansk eller			
- Tileansk			

Opdagelsesrejsende

Disse vandrelystne personer rejser til verdens ende for at finde nye handelsruter, undersøge gamle myter eller blot for at se hvad der er på den anden side af horisonten. De rejser vidt og bredt i fjerne og ufarbare egne hvor røvere og overfaldsmænd huserer, så de opdagelsesrejsende lærer hurtigt at slå eller tale sig ud af enhver situation, for ellers har de en meget kort levetid.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II (to valgfri)	Fysisk overlegen I	Budbringer	Charlatan
Fysisk overlegen II	Bruge let rustning	Færgemand	Daglejer
Hemmelig lomme		Foged	Skriftklog
Sprog I-II (dvs. to valgfri)		Vægter	
Svineheld		Special importør	
Tusindkunstner I-II		Skriftklog	

Skovridder

Ligesom vægterne bevogter de kejserlige veje, er det skovridderens pligt at patruljerer de kejserlige skove og holde dem fri for røvere, pak, krybskytter og bæstmænd. Kun få har den råstyrke og viden om skove det kræver, for at færdes i kejserrigets store skove og finde de udskud som gemmer sig i dens skygge og slå dem tilbage. Men ikke desto mindre er det deres hverv at gøre netop dette, uden dem ville skovene vrimle med smuglere, røvere og unævnelige skabninger, og nogen af dem siges endda at have mødt skov elverne. Mangen en bonde kan sove trygt om natten med visheden om, at skovridderen vogter over dem og holder skovens mørke væsner borte.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt	Frihedens pris I	Elverkriger	
Akademsik viden I-II	Fysisk overlegen III	Foged	
- Strategi og taktik	Specialvåben (Bue)	Krybskytte	
- Natur		Vægter	
Forkæmper I-II			
Frihedens pris II			
Fysisk overlegen IV-V			
Lædderrustningskendskab I-II			

Tolder/Skatteopkræver

De kejserlige toldere er velbetalte og arbejder på havnene for at sikrer, at skibsførerne betaler den korrekte skat og ikke fører fordækte varer ind i landet. Andre toldere sørger for at indkræve den vejsskat, som går til at vedligeholde vejene. Toldhusene langs de større valfarts veje er dog et yndet mål for røvere, idet de ofte ligger inde med de penge, som forbipasserende handelsmænd har lagt i told. Netop af denne grund er toldhusene ofte små fæstninger eller tårne og tolderne i sig selv hærdede kriger, for ellers får tolderne en særdeles kort karriere.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Finde hemmelig lomme	Bruge let rustning,	Foged	Budbringer
Handel II	Frihedens pris II		Færgemand
Lædderrustningskendskab I-II			Smugler*
Ranalds velsignelse			

Vildtjæger

De kejserlige borgere bliver tidligt voksne og mange må arbejde fra de er seks år gamle, men i nogen krigerkulturer går man først fra barn til voksen når man alene har nedlagt et farligt bæst. Således lukkes de unge håbefulde ud af landsbyen kun bevæbnet med en lille kniv, og er kun tilladt at vende tilbage med et hvidt skind svøbt om deres skuldre. Få overlever denne mandoms prøve men for dem der gør, venter der sig et liv i luksus, som medlem er et broderskab af en af kejserrigets stærkeste broderskaber "Den hvide ulvs orden". Der findes også andre ordener elvernes Hvide Løver, norskas Gråbjørne og mange andre ordener, og trods deres mange navne er de kendt for deres mod og råstyrke i kamp.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II	Specialvåben	Norska	Champion
- Strategi og taktik	- To-håndsvåben	berserker	Heksejæger
- Natur	Frihedens pris I	Skovhugger	Kultist
Beskyttende skind		Våbenmester	Veteran
Bruge let rustning			
Frihedens pris II			
Frygtløs I			
HP + 1-2			
Våbenspecialist I-II (Tohånds økse)			

Vægter

Den Gamle Verdens veje er usikre steder at færdes. Alle mulige slags udskud planter fælder og overfalder de rejsende. Det er din opgave gøre vejene mere sikre. Både for de handlende og de rejsende. Som vægter er du ansat af den lokale regering eller fyrste. Det er ham du tjener mens du har din frihed til at strejfe omkring i din herres len. Men det er en kæmpe opgave at passe veje og stier. Lønnen i klingende guld er ikke stor, og ofte tager du løn fra de folk du fanger eller beskytter. Det du har lært i din tid på vejene er at "folk er skyldige indtil det modsatte er bevist". Og du behandler dem derefter.

Dine evner har ofte været nyttige i at lede de lokale militser på vej mod røverbander, eller vise grupper af eventyrer rundt i dit område. Du har mere end en gang overhørt banditter o. lign. tale om gemte skatte og forunderlige steder. Historier der har ansporet dig og din eventyrlyst...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Ambidexterøs	Specialvåben (Bue)	Budbringer	Opdagelsesrejsende
Bonk		Lykkejæger/guldgraver	Skovridder
Finde hemmelig lomme			Veteran
HP +1			
Specialvåben (Pistol)			

Slyngel

Dette er stien for den der går sine egne veje. For den der forstår at holde sig ude af vagternes søgelys, ligger vejen åben i Grænseregierne. Da styret er løst, og lovene som regel tilfældige, er dette et sandt paradis for slyngler og andre lyssky personager. Slynglerne kommer fra alle sociale lag i kejserriget. Det er dem der har valgt det frie liv, dem der har mistet alt, og nu søger at overleve som snyltere på andres lykke. Atter andre er født ind i et liv på kejserrigets skyggeside og har ikke kendt andet.

Blandt slynglerne går tyvenes ordsprog igennem "selv blandt tyve findes ingen ære". Slyngler foretrækker også små hurtige våben og lette rustninger, så man lettere kan forsvinde lydløst ind i skyggerne efter endt 'arbejde'. "En for alle og enhver for sig selv" er et ordsprog der er meget rammende for sammenholdet og æren blandt slyngler!

Basis

Bissekræmmer

Du er en omvandrende handlende, som har hele dit varelager bestående af tøj, parfume, uægtesmykker, lykkeamuletter o.l. i en lille trækasse på ryggen eller i en vogn. Du udfylder en vigtig funktion som handlende yderområdet af kejserriget og grænseregierne, hvor vejene er så ufremkommelige eller små at man kun kan komme frem til fods. Uden dig ville hele landsbyer mangle alverdens uvurderlige handelsvare karlene ville ikke få skærpet deres knive, konerne ville ikke kunne smykke sig med ubrugelige nipsgenstande og børnene ville mangle deres nye ynglings lejetøj, for du er manden der strider sig frem til de tyndbefolkede egne og prækker folk alle de ting på, som de ikke vidste at de stod og manglede!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Expert: - Kniv og daggert Handel I Hemmelig lomme Indkomst I		Basis	Charlatan Giftbrygger Smugler

Gadedreng

Du er vokset op på gaden som hjemløs og sovet i en af kejserrigets mange parker, lader eller i trappe opgangene i gyderne. Du har overlevet og holdt skindet på næsen ved lommetyveri og ved at rotte dig sammen med de andre gadebørn i små bander. Det er et hårdt liv og I må konstant slås for bandens territorie, for kun et vist antal af handelsmændenes vare og kundernes bugnende punge kan forsvinde uden at vagterne bliver nødt til at tage affære, og dem vil man ikke fanges af! Du har dog et stort kendskab til byen og dens smutveje, så vagterne er ingen sag at smutte fra, men de kan volde problemer hvis de holder dig fra de handlendes lommer for længe af gangen.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt Bonk Expert: Kniv og daggert Hemmelig lomme		Basis	Charlatan Ransmand Smugler

Gravrøver

Gravrøverne adskiller sig fra så mange andre af kirkegårdens sene nattegæster, ved kun at være interesseret i gravgaverne. Skønt det nu om dage er sjældent at blive begravet med gravgods, er der mange ældgamle grave i grænseregionerne, der kun venter på at blive undersøgt og lettet for deres skatte. Gravrøvere er eksperter i at finde gravene og plyndre deres rigdomme. Hemmelige gravkamre er som oftest beliggende i farlige eller ufremkommelige områder og beskyttet af besværgelser eller udøde. Selv gravstederne i Kejserriget er som oftest beskyttet af de lokale borgere eller bønder, så disse steder kan være lige så farlig at lettet for deres skatte. Mere end én gravrøver ligger i graven han ville udplyndre – undervurder aldrig de efterladtes evne til at beskytte deres kæres afsjælede legemer. Snedige fælder og skjul holder på gravenes hemmeligheder, men når man står med skatten i hænderne siges det at være det hele værd. Få gravrøvere overlever dog mere end et gravrøveri...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk Bruge let rustning Det sorte Marked I Åbne lås I		Basis	Giftbrygger Gladiator Kultist Ransmand Smugler

Gøgler

Du tilhører en særlig gruppe af samfundet bestående af små truppe af gøglere, der nyder det frie liv, som deres profession giver dem. Mange gøglere strejfer om fra landsby til landsby med deres gøgler kunster, nogen kan mime spil, andre jonglører, puste ild, synge skjaldesange eller sågar dressere dansende bjørne! Der er næsten lige så mange kunster, som der er gøglere, og deres ankommen vækker altid glæde i de små landsbyer, hvor deres ankommen varsler god underholdning og fest vennelag til den lyse morgen. Nogen når i løbet af deres karrierer at optræde for konger, fyrster og skønne frøkener andre rejser med cirkus rundt i kejserriget med deres kunstner. Men ve den stakkel som vandrygter en gøgler, deres fri liv gør dem nærmest umulige at fange af loven, skulle de bruge deres lange tynde knive. Og rygterne de kan sætte i omløb på deres rejser kan få selv grever i knæ!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt Expert: Kniv og daggert Fysisk overlegen I Førstehjælp		Basis	Listetyv* Musiker/Spillemand Ransmand* Sigøjner

Lurendrejere

Disse hurtigt talende folk bruger deres talegaver og held til at bane sig vej frem i verden. Nogle arbejder som vejvisere i slummen, og hjælper således med at skjule folk, der er på flugt fra lovens lange arm, eller andre der blot har en lyssky aftale i slummen og ønsker sig sikker passage. Atter andre ernærer sig som spillefugle, historiefortællere eller spillemænd. Alle som en udfylder de et tomrum i byens jag, hvor det er dem, der har fingeren på pulsen og kender alle de sliprige detaljer. Oplysninger de gladelig sælger videre for en skilling eller to, til grådige handelsmænd, hoffolk eller blot folk der har lyst til en snak over kroens skummende øl. Lurendrejere foretrækker at bruge deres talegaver frem for deres knive, og har altid en

nødløgn parat, skulle de få brug for den. Dog er de dygtigste lurendrejere, dem der aldrig bliver opdaget. Selv ikke af dem de svindler.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Gift Immunitet I Hemmelig lomme Åbne lås I		Basis	Charlatan Listetyv*

Tigger

Du er så ussel at selv din gamle mor ville ønske, at hun havde smidt dig ud med badevandet. Du er aldrig blevet til noget i samfundet. Men du har lært at overleve, og du har set, at de rige og hykleriske øvrigheds personer har brug for dig og din slags til at skaffe ting og sager. Nogen gange endda til at skaffe sig af med lig i lasten (bogstaveligt talt). Du begræder ikke din skæbne som en af de laveste i samfundet, da du har set at selv i affald kan ting spire og blomstre. Du skylder ikke samfundet noget. Men du ved, at det har brug for dig, og du ved, at du har brug for byens tykke beskyttende mure. Sjældent kan du få hjælp, hvis du er såret, så det må du selv klare. Du finder dig i det, for sådan er livet, og du har ikke kendt meget andet: Der er kun dig til at tage sig af dig. Du ser ussel ud og du luget usselt. Dine manerer er usle. Sådan er du, og du vil nok dø en ussel død pivende og jamrende mens din bedste 'ven' stikker kniven dybt ind i din ryg gentagende gange og drejer den rundt. Men bare rolig, han skal nok plyndre dit lig og rane dit usle hul af et hjem så grundigt, at ingen nogensinde vil savne eller begræde din bortgang. Så du må hellere gøre det ved ham, før end han gør det ved dig..!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk Førstehjælp Giftimmunitet I-II Ranalds velsignelse Sortmarked I Svineheld		Basis	Ingen...

Tyv

I kejserriget bor mange hårdt arbejdende mennesker, og tyvene er dedikerede til at stjæle så mange af deres penge som muligt! Der er mange afskygninger af tyve, der er lommetyvene, kvægttyvene, træks tyvene på gaden og indbrudstyvene. Mange af dem slår sig sammen i Lauge hvilket kan lede til blodige opgør hvis der eksisterer mere end et tyvelaug i den samme by. Kejserrigets love er strenge og mangan en tyv har endt sit liv i galgen, men bortset fra den evige trussel fra byvagternes tilstedeværelse er det et frit og begivenhedsrigt liv.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk Finde hemmelig lomme Åbne lås I		Basis	Listetyv Smugler

Avancerede (Lyssky)

Bagmand

Det er dig der trækker i trådene og holder alle kortene! Adelsfolk danser følger dit mindste vink, handelsfolkene sætter priserne efter dine krav og du udpeger hvem der mister sin pung på markedet og hvem der kan handle i fred. Du er edderkoppen i dit eget spind og styrer tyvenes udnerverden med en hård hånd.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Dreven løgner	Expert: Kniv og dagger	Charlatan	Livjæger
Frihedens pris	Gift Immunitet II	Mestertyv	
Gift immunitet III	Hemmelig lomme	Smugler	
HP +2		Burgester	
Indkomst III-IV			
Svineheld			

Charlatan

Din veltalende tunge kan snører selv den mest garvede hofmand og du kan tale de største sælgere eftermunden så de giver dig de bedste tilbud. Du har talegaverne med dig og fører dig frem som en verdensmand.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Dreven løgner	Hemmelig lomme	Bissekræmmer	Bagmand
Gift Immunitet II		Gadedreng	Hoffolk
Ranalds velsignelse		Hoffolk*	Page
Sprog		Lurendrejer	
- Bretoniansk,		Mester Intrigant	
- ileansk.		Musiker	
Svineheld		Page	
		Skytte*	
		Opdagelsesrejsende	
		Stedfortræder	

Giftbrygger

Du lever af andres ulykke... Men du leverer en vigtig handelsvarer til samfundet. For de gamle der er træt af dage kan sove stille ind på grund af dig. Folk der ellers ville dø ellene og forladt i en mørk gyde med en kniv, får lov til at dø i deres seng omgivet af venner og familie på grund af dine drikke.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg I-II		Bissekræmmer	Alkymist
Det sorte Marked I		Gravrøver	Lyssky magiker
Giftbrygger I-III		Smugler	Smugler
Indkomst I-III			Urtekyndig

Listetyv

Kejserriget er befolket med mange lovlydige, hårdt arbejdende borgere, og tyve der er dedikerede til at tage så mange af deres penge som muligt. Disse rans mænd har specialiseret sig i at lommetyverier, kidnapninger, spionage eller kvægtyveri, og man skal holde godt fat i sine ejendele når der er en liste tyv på færde. Det er disse tyvagtige skabninger, der listigt sniger sig ind i rigmændenes gårde og ripper dem for al skinds rigdomme.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt	Åbne lås I	Gøgler	Mester tyv
Bonk		Lurendrejer	
Frihedens pris		Mester Intrigant*	
Hemmelig lomme		Tyv	
Åbne Lås II-III			

Livjæger

Du er en af flere lejermordere i området og du er god til dit job. Du er en mester med din kniv og mange og tager ikke en hvilken som helst opgave, for simple overfald er under din værdighed. Du får de højprofilerede jobs, og står bag flere snigmord på højtstående folk i byen. Det er også frygten for at få dig på nakken, der holder de andre tyve loyale over for lederen af tyvelauget.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Ranals velsignelse	Ambidexterøs	Bagmand	Dusørjæger
Rustningskendskab I-II	Bruge let rustning	Mester tyv	Kultist
Snigmord	Expert: (Kniv og daggert)	Ransmand	Veteran
Våbenspecialist I-II - Kniv og daggert	Frihedens pris	Sigøjner	

Mestertyv

Du er en sand mester i indbrud. Når låsen klikker åben er det som sød musik i dine øre, og der findes ikke den lås du ikke har åbnet eller det pengeskab du ikke kan bryde op. Det er et hård liv at genfordele rigets guld, for hvorfor skulle det ligge og samle støv i en herremands kælder når du kan bruge det til at forsøge din tilværelse eller støtte en patriot til at komme til storhed!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - Lokalmiljøet.	Bonk	Listetyv	Bagmand
Ranalds velsignelse	Frihedens pris		Kultist
Snigmord	Åbne lås II		Livjæger
Svineheld			Præst (kun Ranald)
Åbne Lås IV			

Ransmand

I den kriminelle underverden er råstyrke og hårdførhed en højt skattet evne og ingen er dygtigere til dette end en ransmand. Når beskyttelsespengene skal indkræves, ærlige borgere truer med at melde en tyv eller en rival overskrider sine beføjelser, er det at ransmanden træder i karakter. Et par slag med en kølle er som oftest nok til at overtale selv meget idealistiske borgere. Ransmændene er således den altafgørende muskelkraft i enhver tyvebande. Enhver bande der ønsker at sætte sig i respekt har en gruppe af bøller til at sikre deres "aktiver" mod andre bander og nysgerrige øjne. Uden deres vagtsomme øjne og hårde næver, ville byvakterne hurtigt optrevle banden.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +1	Bonk	Gadedreng	Gladiator
Ambidexteriøs		Gladiator*	Livjæger
Bruge let rustning		Gravrøver	Veteran
Expert: Kniv og daggert		Gøgler	
Finde Hemmelig lomme		Klatretyv	
Frihedens pris		Krybskytte*	
		Lykkejæger/guldgraver*	

Sigøjner

Du lever det frie liv, og følges med en omrejsende trup af sigøjnere. I er et tæt knyttet fællesskab af lidenskabelige sjæle, der har en forkærlighed for musik, historier i de lange natte timer og det frie ubundne liv på landevejen. Det er jer der bringer historierne rundt i kejserriget, alle rygterne, sagne og legenderne, er det jer dig der fortæller videre til folket igennem skuespil, historier omkring bålet eller sange. Uden dig ville folket være rodløse og ikke kende deres egen historie. Og for alle dine fine ord kræver du ikke meget igen, du hugger kun det af folks guld som du har brug for, og ja måske lidt ekstra til den kolde vinter. Og skulle en mægtig fin herre falde i søvn under historie fortællingen, ja så er det vel kun rimeligt at han vågner op uden hver støvler, pengepung eller det fine bælgspænde...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I	Expert: Kniv og daggert	Gøgler	Herbalist
- Lokalmiljøet	Adræt	Spillemand	Livjæger
- Historie			Musiker / Spillemand
Bonk			
Frihedens pris			
Finde hemmeliglomme			
Nag			
Våbenspecialist I			
- (Kniv og daggert).			

Smugler

Det meste af handlen i Den Gamle Verden er underlagt strenge toldafgifter. Der er både kejserlige skatteoptrævere, vejskatter som lokale øvrigheds personer eller ynkelige lensherrer, der tilraner sig mere end godt er, af en "ærlig" handlendes gods. Derfor ser mange smugling som et hæderligt hverv, da den rigtige tyveknægt er aristokratiet eller borgherren, der sidder i sit palæ og mæsker sig i dyr mad for ærlige borgeres penge. Næ smugleren han er alles ven, så længe de har penge, kan han skaffe alt hvad hjertet begærer lige fra den stækeste gift eller en snittet strube til det dyreste Tilianske silke. Han lever fedt på andres lyssky affærer

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II		Bissekræmmer	Bagmand
- Lokalmiljøet		Gadedreng	Giftbrygger
Det Sorte Marked I-II		Giftbrygger	Skatteopkræver
Handel II		Gravrøver	Special Importør
Hemmelig lomme		Handelsmester*	Urtekyndig
Læse og Skrive		Lykkejæger/guldgraver*	
- Reikspiel		Minør*	
Special Importør I-II		Tyv	
Åbne lås II			

Magikyndig

OBS: Husk at man uanset hvad man spillede tidligere starter på 0 XP, når man laver en magikyndig rolle. Det gælder uanset om man laver en rolle der er akolyte, alkymistlærling, klog kone eller magikerlærling.

Basis

Akolyte

Efter et mørk og begivenhedsløst liv, hvor du har hutlet dig igennem tilværelsen har du endeligt set lyset. Din gud viste sig for dig i drømme og ledte dig til kirken, hvor de tog imod dig med åbne arme, eller det var i hvertfald hvad du forsøgte at bilde dem ind, da du døde nær af sult faldt om på deres dørrtrin, livet som akolyte er hårdt, men vand i forhold til dit tidligere liv, hvor du ofte måtte gå sulten i seng eller sove på gaden. Der er fællesbøn hver tredje time, de ældre præster har lært at sove i de sparsomme nattetier, som ikke går med bøn, men du går omkring i et konstant søvnunderskud, men du er begyndt at kunne føle en styrke i dig, som ikke var der før. Du hjælper til ved messerne, synger i koret, bære altervinen, henter salmebøgerne og meget meget mere, men det er det hele værd, for hvert skridt du tager bringer dig tættere på din gud!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning		Basis	Flagalant
Dagligdags bønner I-II			Kultist
Gudens favoritvåben			Præst
Læse/skrive reikspiel			Skjoldmø

Alkymist lærling

Du går til hånde i laboratoriet og er lige ved at have styr på alle de eventyrlige kolber og simrende kar, som pryder din mesters laboratorium. Tiden som lærling er hård og mange når aldrig videre end laboratorieassistent; men for de få der klarer de talløse timer med håndtering af ukendte og potentielt farlige kemikalier, venter der en lukrativ tilværelse indvielse i alkymiens dybeste hemmeligheder. Selvom det for øjeblikket er din mester, der står som alkymisten bag bryggene, er det som oftest dit arbejde i de sene nattetimer, der fører til brygningen af parfumen til de ædle fruer, farven til tøjet for den rige handelsmand eller kuren til den noble ridder. Det er dit arbejde, der holder det meste af byen rask og giver folket mange af deres luksusvarer og det er kun et spørgsmål om tid, før du kan slippe fri af din mester tag og starte for dig selv, så du kan få æren for dit fantastiske arbejde!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Analyse		Basis	Alkymist
Bryg I-II			Hoffolk
Giftbrygger I			Importør
Læse/skrive reikspiel			Urtekyndig

Klog kone/mand

I de små landsbyer starter mange velmenende ud, med at kurerer sygdomme, spå og velsigner markerne. Men langsomt forvitres deres sind af den magi, hvis farlige indflydelse de ikke forstår at værne sig imod. Mange af dem, der startede uskyldigt ud, ender med at forbande andre landsbyers kvæg, marker eller børn, og langsom kaste de den sidste rester af menneskelighed fra sig, mens deres kroppe og sind forvitres af den urkraft de kanaliserer.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Giftbrygger I Helbredende drik Ynkkelig magi I-II		Basis	Lyssky magiker Skriftklog Urtekyndig

Magikerlærling

Hvert år bliver mange børn bragt til kollegiernes troldmænd verden over af håbefulde forældre, for at blive undersøgt for spor af magiske evner. Idet det er enhver troldmand er ansvarlig, at oplære folk med evnerne idet de kan være til fare for deres omgivelser hvis deres evner udvikler sig ukontrolleret. Men selv under kyndig vejledning er deres evner ikke stabile og mange dør i de første år af deres oplæring, på grund af mangel af kontrol, uheld eller forsøg på at mestre magi der ligger uden for deres nuværende evner. Grundet den høje dødelighed ulejliger deres mestre sig sjældent med at lære deres navne, men henvender sig ofte til dem med udtryk som: dreng, du der, lærling eller pjok. De få som overlever denne hårde tid, går dog en fremtid i møde med en kraft som kun er forundt de få forundt.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
MP 1 Læse/Skrive Reikspiel Meditation I Ynkkelig magi I-II		Basis	Alkymist Hoffolk Omrejsende magiker Skriftklog

Avancerede (Magikyndig)

Alkymist

Alkymisterne er en central del af Kejserriget og Grænsereglets velfærd. Det er dem, der laver sæbe til byens fruer, krudt til de højteknologiske våben som pistoler og deres forskning er til gavn for menneskeligheden som helhed. Det er deres sands for mineralernes egenskaber, der har hold folket sundt og givet dem eliksirer mod såvel tidligt hårtab blandt midaldrende adelsmænd, som eliksirer der kan kurerer ethvert sår. Resultatet af deres forskning bevarer fødevarer spiselige, og beskytte dem og afgrøderne mod svamp. Det er også deres arbejde der sikre, at indbyggerne har tag over hovedet, da de laver mørtel og pigment til bygmestrene. Uden dem var menneskeligheden aldrig nået op på den levestandard, som de nyder i dag.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - Naturvidenskab & - én valgfri.	Bryg I	Akademiker* Alkymist lærling	Kultist Lyssky magiker Mester Alkymist
Bruge let rustning		Giftbrygger	Omrejsende magiker
Bryg (Ubegrænset)		Herbalist*	Skriftklog
Filosofi		Magikerlærling	
Giftbrygger II		Urtekyndig*	
Indkomst I			
MP 1			
Samler I			
Ynkkelig magi I-II			

-Biskop*

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I - to valgfri.	Sande bønder 2: I Gudsevner II	Sognepræst	Se domæner
Akademisk viden IV - Religion & - én valgfri.	Akademisk viden III - Religion.		
Dagligdags bønner (ubegrænset)	Indoktrineret		
Extra domæne (ubegrænset) (Gudsevner III)	Bedrevidende + Flot kostume		
Helgen I			
Meditation			
Mestre healende bønner			
MP			
Sande bønder 1 (ubegrænset)			
Sande bønder 2 (ubegrænset)			
Velsignelse I-II			
Vækkelsesmøde I-IV			

* Kostumet skal godkendes af en spilleleder.

Forsker

Du er en af de mest fremtrædende forskere inden for dit felt og har nyt godt af den frihed og diskretion som grænserigerne tilbyder. Trods lange handelsruter for dine mineraler og substrater er dine eksperimenter flere årtier foran mange af dine konkurrenter hjemme i kejserriget og alkymister kommer dragende langvejs fra for at forsøge at lære alkymiens højere kunster af dig. For du har løst mange af alkymiens gåder; brygget hæder til dine frænder, forgiftet dine fjender og der er ikke den sygdom, som du ikke kan kurerer med dine mirakelmiksturer. Ja det rygtes endda, at du kan lave bly om til guld og brygge eliksirer, der kan give evig ungdom!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - To valgfri.	Akademisk viden III (Videnskab)	Mester Alkymist	Magiker Ingeniør
Akademisk viden IV - Videnskab & - én anden.	Eliksirmester Forskning I Indkomst II		
Bryg (Ubegrænset) Forskning II-IV Indkomst III MP Samler I-III	Indsigt		

Lyssky magiker

Dem der studerer det okkulte uden at indordne sig under de otte kollegier for magi, kaldes ofte de "lyssky magikere". Disse har medfødte magiske evner, der måske først udvikler sig i en sen alder eller bliver holdt hemmeligt for omverdenen. Hvis de bor langt uden for lands lov og ret, eller bor i en af de større byer og af personlige årsager ønsker at studerer i al hemmelighed, falder man under denne kategori. Man har ikke nødvendigvis nogen lærer, men må klare sig med at købe okkulte bøger på det sorte marked, eller lytte til andre landsby hekse. Dem der overlever denne farlige læreperiode, og ikke bliver opslugt af de mørke kræfter, som de kanaliserer i udførelsen af deres kunst, har et farverigt liv af påkaldelser, åndemaninger, og okkulte møder foran sig.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg II Førstehjælp Giftbrygger II, III Læse/Skrive Reikspiel Meditation MP Niveau 1 Magi: I-II Samler I Ynkelig magi: (ubegrænset) Akademisk videnskunst I - Magi & - Necromanti.	Bryg I Giftbrygger I Ynkelig magi II	Akademiker* Alkmist Giftbrygger* Klog kone Mester Intrigant* Omrejsende magiker Urtekyndig*	Kultist Sortkunstner <i>Det går kun en vej herfra!</i>

Magiker

Som en af rigets mægtigste værn er det troldmanden eller troldkvindens pligt at byde mørket trods, hvor denne møder det. Det er ikke mange vintre siden, at bønnen brændte dem på bålet og jagede dem med høtve, men nu er bønnen langt om længe kommet til fornuft. Efter at have kæmpet mod kaoskrigerne, da de kom væltende over bjergene i utallige horder, og i de kampe der fulgte, har troldmændene bevist deres værd tusindfoldigt. Nu har I med rette fundet jer tilpas i samfundet, for jeres tjenester er uundværlige. Hvordan skulle sølle sværd kunne holde grænserne når de udøde vender sig i graven, de unævelige lurer i krogende og bretonianske riddere stormer frem? Næ mangan en kriger skylder jer deres liv og sjæle fred, i forsvaret af riget! Et rige der for længst var gået til grunde uden jeres kyndige vejledning af de adelsfolk, der intrigante som de er, tænker mere på deres politiske status og rigdom end at lede lande fornuftigt? Om I så tjener en guldkrone eller tusinde ved at vejlede dem, så er det jo kun for alles bedste...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II	Kollegie evne I	Forsker	Mester magiker
- Magi og	Niveau 1 magi II	Omrejsende magiker	Sortkunstner
- én anden.	Meditation II		
Indviet	Akademisk viden I		
Indkomst I	(magi)		
Kollegie evne II			
Meditation III			
Niveau 2 magi: I-II			
Sprog I			
- Elver eller			
- Dæmonisk			
Almene evner*			
Loremaster I-II			
MP			
Niveau 1 magi (ubegrænset)			
Ynkkelig magi (ubegrænset)			

* Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrier exit.

Mester Alkymist

Det er alkymistens fineste hvern at opdage naturens sande sammenhæng, og dette emne anses for noget af det fineste en alkymist kan arbejde med. Mange forfalder dog til at lave "brugs relateret forskning", som sæbe og nye legeringer, hvilket de tjener store formuer på det. Men de bliver ofte set ned på af de "rigtige" alkymister, der efterforsker verdens grundsubstanser. Alkymisterne kan en lille smugle magi, men der er hverken nær så hadede eller frygtede som meget af det magikerne udøver, da deres magi som oftest foregår bag lukkede døre, og deres kunst frembringer mange brugbare produkter, som den almindelige borger kan forholde sig til.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III-IV	3 bryg	Alkymist	Sortkunstner
- Videnskab &	Akademsik viden II	Ærkemagiker	Forsker
- én anden.	- Videnskab.		Laugsleder
Bryg (Ubegrænset)	Filosofi		
Eliksirmester	Gift brygger II		
Forskning I			
Giftbrygger III			
Indkomst I-II			
Indsigt			
MP			
Samler I-II			

Mestermagiker

En Mastermagiker er en der kan øver magi med stor sikkerhed og finesse. Elver magiker finder dette niveau af magi let at opnå, men for et menneske, er det et livsværk. Efter de mange års studier for at have nået dette niveau af magisk kunne oplever de fleste magiker at de begynde at udvikle særheder og fysiske forandringer, som er en bivirkning af at arbejde med magi. Mastermagiker af Ild laugget bliver for eksempel mere og mere hyperaktive, passioneret og i nogle tilfælde begynder deres hår at vejre som et flammende bål. Mastermagiker foretrækker normalt at bruge deres tid på at studere de højre magiske kunster eller konversere med deres Magister kolleger. Deres ordre kræver normalt at Mastermagiker drager på eventyr i den store verden for at fremme deres evner, samt opsøge og oplærer unge mennesker med evner inden for magien til blive nye lærlinge.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III	Akademisk viden II	Magiker	Akademiker
- Magi og	- Magi		Laugsleder
- én anden	Indviet		Ærkemagiker
Cirkelleder	Kollegie evne II		
Indkomst I-II	Niveau 2 magi II		
Meditation III-IV	Meditation III		
Niveau 3 magi: I			
Almene evner*			
Akademisk viden I (én valgfri)			
Loemaster I-II			
MP			
Niveau 1 magi (ubegrænset)			
Niveau 2 magi: (ubegrænset)			
Niveau 3 magi: II			
Ynkellig magi (ubegrænset)			
Ærkekogler I			
Sprog I-II (Elver eller Dæmonisk)			

* Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrierer exit.

Necromancer

Du er almægtig og verden burde knæle for dine fødder! Efter mange nætter med ritualer i fuldmånens skær har du opnået en kraft, som kun få tør drømme om. Du har mestret nekromantien, kommanderer horder af udøde og den vældige kraft du kanalisere, kan kun få i den gamle verden hamle op med. Dine fjender dør som fluer af sjældne sygdomme eller små sår, og mødre gemmer deres døtre for dig, når du går forbi – og med god grund, for du mangler altid ofre til dine ritualer og gravene tømmes langsomt for potentielle udøde. Men du har tiden for dig. Du som kan kontrollere døden her kun en kort formular fra selv at undslippe Morr's rige for altid!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg (ubegrænset)	Besværger	Sort kunstner	Bundet til en pæl på et bål...
Cirkelleder	Indviet		
Falden magiker I-III	Samler II		
Forskning I-II	Sort Sjæl I		
Giftbrygger II	Akademisk videnskunst II		
Gravens slør	- Magi		
Heksemester I-II	- Necromanti.		
Kommandere udød I-IV	Gift mager I		
Litch I-III	+ Flot kostume*		
Mestre ynkelig magi I-II			
MP			
Niveau 1 magi: (ubegrænset)			
Niveau 2 Magi: (ubegrænset)			
Niveau 3 Magi: I-III			
Samler III			
Sort Sjæl II-III			
Ynkelig magi: (ubegrænset)			
Akademisk videnskunst III			
- Magi &			
- Necromanti.			

* Kostumet skal godkendes af en spilleleder.

Omrejsende magiker

Når lærlingene har været under deres mestre i en årrække og mesteren finder, at de er dygtige nok til ikke at sprænge den første bonde de møder på deres vej, bliver de sendt ud i verden for at vende sig til deres kræfter. Det er dog ikke alle som når så langt i deres oplæring og nogle lærlinge må vente i årtier før de bliver sendt afsted. Det er en sælsom rejse, hvor lærlingen i form af sine eventyr, strabadser og personlige erfaringer lærer at mestre sin magi og finder sig tilrette med sine kræfter. Det er ofte under denne rejse, at lærlingen vælger hvilket kollegium der ligger bedst til dem, og dermed hvilken sti de vil følge i resten af deres liv. Rejsetiden er dermed én af de vigtigste og frieste perioder i oplæringen, hvor magikeren drager ud i verden og opsøger eventyret. For hvem vil ikke hyrer den vidt berejste troldmand som egenhændigt har besejret bjergenes kæmper, sylvaniens udøde horder og drevet de unævnelige på flugt. På din rejse vil herremændene flokkes om dig for at vinde din gunst, så du efter din læretid vil huske dem, og komme tilbage for at leve i sus og dus i deres slotte, mens de sponsorerer dine eksperimenter eller ekspeditioner efter glemte skatte og vidundere.

Evner: Akademisk viden I (Magi) Kollegie evne I Meditation I-II Niveau 1 magi I-II	Krav: Ynkkelig magi II	Entre: Akademiker Magiker lærling Mester intrigant	Exit: Magiker Lyssky magiker
Almene evner* Loremaster I Magi point (MP) Ynkkelig magi			

* Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrierer exit.

Præst

Som præst i Grænseregiet er det dig der varetager dets indbyggers sjælefred og hjælper dem videre i livet, inden for det område din guddom dækker. Uden din viden og vejledning, ville mange sjæle både levende og døde flakke forvildet omkring, i deres søgen på en bedre men uopnåelig tilværelse. Det er dig som præst, der vejleder og støtter indbyggerne i deres seje kamp med at takle livets gåder. Kun dit ord holder dem fra at fare vil i livet, miste herredømmet over deres skæbne og gå til grunde. Det er dig, som sørger for deres sjælefred, skiller bukkene fra fårene og skærmer de rettroende mod sygdom og kaos!

Evner: Akademisk viden I-II - Religion & - én valgfri. Dagligdags bønner (ubegrænset) Degn/kirketjener Filosofi (kærlighed til viden) Gudens favoritvåben Gudsevner I Loyalitetitet Meditation MP Sande bønder 1: I-II Sprog I - Bretoniansk, - Estalisk eller - Tileansk.	Krav: Dagligdags bøn II	Entre: Akolyte Mestertyv - (kun Ranald)* Religiøs Fanatiker* Skriftklog	Exit: Flagellant Skriftklog Sognepræst
---	-----------------------------------	---	--

-Sognepræst

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III	Sande bønder 1: II	Præst	Biskop
- Religion &	Loyalitetitet		Urtekyndig
- én valgfri.	Meditation I		
Bedrevidende	Filosofi		
Dagligdags bønner			
- Ubegrænset.			
Ekstra domæne I			
Gudens favoritvåben			
Gudsevne II			
Indoktrineret			
Meditation			
MP			
Prædikant			
Sande bønder 1 (ubegrænset)			
Sande bønder 2: I			

Sortkunstner

Du har købt okkulte bøger fra omrejsende handelsfolk og studeret magien i skjul, både fra omrejsende heksemestre og ved at iagttage magikerne i skjul. Der er vældige kræfter til rådighed for den der har evnerne og tør bruge dem! Det sitrer i fingrene når den rå kraft fejer igennem dine hænder og fejer dine forblindede fjender af vejen. Magikerne fra de otte kollegier eller "rigtige magikere" som de kalder sig, er gamle og forstokkede. Du har kun hån tilovers for deres regler og den uvidenhed, som er ophavet til deres frygt for den såkaldte "sort magi". Nææ du kunne snildt feje deres ynkelige formularer til side og dræbe dem i en håndbevægelse uden så meget som at blinke, de er ikke andet end svæklinge der ikke har mestret magiens sande væsen!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Besværger	Akademisk videnskunst I	Lyssky magiker	Necromancer
Bryg (ubegrænset)	- Necromanti &	Magiker	
Eliksirmester	- Magi	Mester Alkymist	
Falden magiker I*	Giftbrygger II		
Giftmager I	Niveau 1 Magi: I		
Indviet			
MP			
Niveau 1 magi: (ubegrænset)			
Niveau 2 magi: I-II			
Samler II			
Sort sjæl I-II			
Ynkkelig magi: (ubegrænset)			
Akademisk videnskunst II			
- Magi &			
- Necromanti.			

*Denne evne behøves ikke at købes, for at kvalificerer sig til karrierer exit.

Ærkemagiker*

Inden for Kejserriget er der få, men dog meget magtfulde, ærkemagiker. Når disse individer når deres højdepunkt, og opnår den højeste rang inden for deres kollegium, har de nærmest viet deres liv til magien, og bliver uigenkaldeligt gennemsyret af magi, der siver ind i marven af deres knogler og ned i de mørkeste hjørner af deres psyke, de ser ikke længere verden som andre mennesker gør. En ærkemagiker repræsenterer nu deres valgte magiske vind i ord, gerning og fysisk form.

Når elvermagikere opnår dette niveau, anset de for at have afsluttet deres læretid i "basal magi", og er klar til at drage til de mystiske tårne i Hoeth for at lære elvernes magi. Dette siges at århundreder at lærer denne form for magi og ingen elvertroldmænd er vendt tilbage til "den gamle verden" efter at have lærd den.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II (to valgfri)	Akademisk viden III	Mester magiker	
Akademisk viden IV	- (Magi)		
- Magi og	Cirkelleder		
- én anden.	Indkomst I		
Indkomst II-III	Niveau 3 magi I		
Krigsmagiker I-III	Meditation III		
Lozemaster I-II	Sprog I		
Meditation (ubegrænset)	+ Flot kostume*		
Mestre én niveau x formular			
Mestre ynkelig magi I-II			
MP			
Niveau 1 magi. (ubegrænset)			
Niveau 2 magi: (ubegrænset)			
Niveau 3 magi. (ubegrænset)			
Niveau 4 magi: I-III			
Ritualmester I-III			
Selvkontrol			
Ynkelig magi (ubegrænset)			
Ærkekogler I-II			

* Kostumet skal godkendes af en spilleder.

Racekarriere

Avancerede (Race - Dværg)

- Dværg kriger

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I - Strategi/taktik - Adel Fysisk overlegen I HP 2 Indkomst II Nag Rustningskendskab I	<i>Race: Dværg</i> <i>Bruge rustning</i> <i>HP +1</i> <i>Indkomst I</i>	Alle dværgkarakterer kan tilgå denne karrierer hvis de opfylder karrierens krav.	Jenskæg

- Jernskæg

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden II - Strategi/taktik - Adel Frygtløs I Fysisk overlegen II HP 3-4 Indkomst III Rustningskendskab II	<i>Race: Dværg</i>	Dværgkriger	Panserbasse

- Panserbasse

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden II - Strategi/taktik - Adel Frygtløs II HP 5 Indkomst IV-V Rustningskendskab III	<i>Race: Dværg</i>	Jernskæg	

- Runesmed

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk videnskunst I-II - Historie. Fysisk Overlegen II-III HP +3 Læse runeskrift - én rune af gangen MP 1-5 Rette runeskrift Riste Runer I-II Runemester Rustnings expert I-II (Jernrustning)	Bruge rustning Fysisk Overlegen I HP +2 Race: Dværg Reparere rustning Sprog 3 - De tre dialekter af dværagsprog.	Alle Dværg karakterer	

- Slayer

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Forkæmper I Frihedens pris Fysisk Overlegen I HP 1-2 Loyalitet Våbenspecialist I	<i>Race: Dværg</i> <i>Man skal have besejret en anden spiller i duel!</i>		Slayer - Trolledræber

Slayer - Dragedræber

Ud af de få der overlever at være trolde dræber sker det at der er en eller to hvor at skæbnen bare ikke vil lade dem dø. De har slået alt fra trolde til kæmper ihjel og ingen har, kunne få dem ned. De søger så det ultimative bytte i håb om at de kan give dem en værdig død, de søger derfor drager, den ultimative fjende. De dværg der er Drage dræber er næsten altid sindssyge for de prøver virkelig at dø men ingen har indtil nu give dem den død de fortjener. De er dog også frygtet af alle de møder da de også er nogle af de bedste krigere der findes.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Fysisk Overlegen IV-V HP +5 Stålsat sind I-II Tykhudet II-III	<i>Race: Dværg</i> <i>Man skal have besejret en trolde i duel!</i> HP +3 Frygtløs II Fysisk Overlegen III Nederlagets fortvivlelse Specialvåben (tohåndsvåben)	Troldedræber,	En smuk død...

Slayer - Troldedræber

Dværge der har haft en forfærdelig dårlig opvækst, eller har lavet noget så skamfuldt at de ikke har lyst til at leve mere, ender tit med at blive trolde dræbere. De har dog en utrolig høj døds ratio, så chancen for at klare sig er meget lille. Dem som melder sig som er helt ligeglade med det, for det er bedre at dø i kamp end det er at leve det her forfærdelige liv. De få der klare sig godt råber dog altid op om det og drikker sig til tider til døde for at fejre at de nedlagde endnu en trolde.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP 3-4 Forkæmper II Frygtløs I-II Fysisk overlegen I-III Nederlagets fortvivlelse Skadesreduktion Specialvåben (To-håndsvåben) Tykhudet I	<i>Race: Dværg Man skal have overvundet en ork i duel.</i>		Slayer - Dragedræber

Avancerede (Race -Elver)

Elverkriger

Som en af de noble elverkrigere har du trænet hele dit liv for at mestre dit våben. Du er en sand mester når det kommer til både bue, spyd og tohåndssværd, og der er kun få i grænseregne som kan kalde sig din ligemand! Du kan se en myg på 200 fods afstand og sætte en pil igennem den, med dit spyd kan du holde hele enheder tilbage og som tohåndssværdmand kan du overvinde selv den dygtigste af adelens forkæmpere, selvom hvis du havde bind for øjnene. Du er en legende i grænseregnet og har vundet både vundet hæder og ære fra menneskene, der dog ikke er andet end usselt pak i forhold til de fyrster du kunne beskytte med dine evner, hvis du drog tilbage til elvernes land.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Adræt	<i>Race: Elver</i>	Alle elverkarakterer	Livvagt
Rustningskendskab I	Bruge let rustning <i>eller</i> Bruge rustning		Skovridder
Specialvåben (Bue)			Vildtjæger
Våbenspecialist I-II			Vægter

Sværdmester

Der er mange måder at opnå indsigt på, nogen studerer de hellige skrifter i årtiger, andre mestre filosofien eller fordyber sig i magiens natur. Men en lille del af elverne opnår visdom igennem hår fysisk træning, hvor de opnår nærmest fysisk perfektion. De kendes ofte op deres ceremonielle tohåndssværd, som de kan svinge med en sådan præstation, at de kan kløve et lys uden at flammen forstyrres. De er dog ikke kun trænet i tohåndssværdets ædle kunst, men også i ubevæbnet kamp og i en lang række andre våben. I fredstid har de det ærefulde hverv at vogte over Det Hvide Tårn, hvor elvernes ærketroldmænd lærer deres kunst. Desuden fungere de som budbringere for tårnets herre, hvis vigtige beskeder er altafgørende at få frem til modtageren.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I	<i>Race: Elver</i>	Elverkriger	Elver Hærfører
- Strategi/taktik	Adræt		
Bruge rustning	HP +1		
HP +2-3	Specialevåben		
Frygtløs I	- to-håndssværd		
Zweihänder*	Våbenspecialist I-II		
	- to-håndssværd		

*Denne evne er ikke et krav for at bruge karriere-exit, da der er et kostumekrav til den.

Ridder af Sølvhjelm

For at blive en ridder af sølvhjelm kræver det både mod og et ædelt hjerte, for kun de tapreste bliver lukket ind i deres rækker. Mange stolte adelsfamilier har sendt deres sønner afsted som riddere af sølvhjelm, da det er et ærefuldt hverv. Ridderne kendes som oftest på deres blanke stålhjelme, der er pudset så de skinner strålende i solen eller månelyst.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden II-IV	Akademisk viden I		Adel I
- Nobility	- Nobility		Champion

- Strategi/taktik	- Strategi/taktik
Forkæmper I-II	Gode manere
Frygtløs II	Frygtløs I
Indkomst III-IV	Bruge rustning
Stålsat sind I-II	Indkomst II
Rustningskendskab II	
Ædel karakter	

Avancerede (Race - Halvlang)

-Handlende Halvlang

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning	Race: Halvlang	Alle halvlange karakterer	Handelsmester
Handel I			Importør
Handel II-IV			Laugsleder
Hemmelig lomme			Musiker
Indkomst I			Opdagelsesrejsende
Ekspert: Kniv & Daggert			