

**Skald****Wielorybnik****Woj**

Profesje wstępne: berserker z Norski, grabieżca, skald, wielorybnik, woj, wódz, żeglarz

Profesje wyjściowe: bosman, handlarz niewolnikami, najemnik, nawigator, weteran, wódz, żołnierz okrętowy

Skald

Skaldowie to strażnicy tradycji ludowej i kronikarze dziejów Norski. Po części bardowie, po części wojownicy, są szanowani i poważani ze względu na posiadaną wiedzę i mądrość przodków. Skaldów można znaleźć na dworze każdego króla i większości jarłów. Kiedy rozlega się wezwanie do boju, chwytają sztandar i podążają na pole walki wraz ze swoimi towarzyszami, aby okryć się chwałą i być świadkami czynów godnych upamiętnienia w opowieściach.

– Skald –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: brzuchomówstwo albo znajomość języka (dowolne dwa), gadanina, kuglarstwo (dowolne dwa), nauka (historia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Norska), wiedza (Pustkowiec Chaosu), znajomość języka (norski)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, naśladowca, przemawianie

Wyposażenie: broń jednoręczna, tarcza, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm), sztandar, zwoje z zapisanymi kronikami klanu i plemienia

Profesje wstępne: cyrkołec, woj

Profesje wyjściowe: berserker z Norski, grabieżca, kanciarz, korsarz, mieszczanin, najemnik, obszarnik, podżegacz, wróżbita

Wielorybnik

Wielorybnictwo to w Norsce poważany zawód z długoletnią tradycją. Wykonujący go ludzie cieszą się szacunkiem nawet wśród wojów. W niebezpiecznym Morzu Chaosu pływają ogromne wieloryby o niesamowitym ubarwieniu, pokryte dziwnymi naroślami, zniekształcone i zmutowane przez działanie mocy Chaosu. Potrafią wywracać łodzie i połykać marynarzy żywcem. Wielorybnicy to twardzi i wytrzymali żeglarze, którym niestraszne morskie potwory ani srogie sztormy lodowatych mórz.

– Wielorybnik –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, pływanie, spostrzegawczość, wioślarstwo, żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny, bystry wzrok, obieżyświat, opanowanie, twardziel

Wyposażenie: sztylet, latarnia i 2 litry oleju wielorybiego, lekki pancerz (skórzana kurta), fajka, włócznia (harpun), butelka gorzałki dobrej jakości

Profesje wstępne: korsarz, rybak, żeglarz

Profesje wyjściowe: grabieżca, korsarz, nawigator, obszarnik, weteran

Woj

Woj służy jarłowi, żyje w jego domostwie, je z jego stołu i jest zobowiązany do bezwzględnej lojalności wobec pana. W zamian za służbę jarł nagradza go prezentami, między innymi orężem i zbroją, a sławny i wierny woj może nawet liczyć na ziemię i tytuł. Dary nie są przeliczane na wartość pieniężną, chodzi raczej o zwiększenie prestiżu obdarowanego. Nie oznacza to jednak, że