

Kultur- und Professionsvarianten zu »Unter dem Westwind«

Thorwal

von Ralf D. Renz und Ragnar Schwefel

unter Mitarbeit von Carsten Fritz, Lars Perner, Michelle Schwefel

mit Dank an Lutz Berthold, Chris Gosse, Sven Pohlner und Sven Schloßmann

Ein Wort vorab

Nachdem sich viele gewundert und beschwert haben, wieso es in **Unter dem Westwind** keine Professionsvarianten gegeben hat, haben wir noch einmal unsere Köpfe zusammen gesteckt und uns zum Nachsitzen getroffen. Leider gab es dann auch in **Wege der Helden** (WdH) keine Möglichkeit diese hier z.T. sehr kleinteiligen Varianten und Professionsvarianten einfließen zu lassen, weshalb diese Übersicht nichts an Aktualität verloren hat.

Die Kulturen/Professionen wurden gemäß den Regeln aus **WdH 303ff** erstellt. Wir ermutigen die Spieler und Spielleiter ihre eigenen Varianten anhand dieser Regeln zu erstellen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Diese thorwalschen Varianten und Professionsvarianten richten sich nahezu ausschließlich an Charaktere die als Kultur Thorwaler gewählt haben, denn wir haben uns Mühe gegeben, den Geist der Spielhilfe UdW hier einfließen zu lassen. D.h. die Bonis sind getragen von den Überlegungen, wie man am besten die Beschreibung der Kultur in Werte fassen kann.

Die einzige Profession, die speziell für Charaktere nicht-thorwalscher Herkunft geeignet ist, ist der Gardist aus Enqui. Denn diese Kämpferschule richtet sich speziell an kooperationswillige Einheimische; hier ist als Kultur „Svellttal und Nordlande“ (**WdH 45**) angebracht.

Möglich sind allerdings Kombinationen mit anderen Rassen, z.B. könnte man einen Nachfahren eines befreiten Sklaven spielen oder eines Einwanderers aus dem Svellttal. Hier ist eigentlich jede menschliche Rasse denkbar und mit der Kultur Thorwal zu kombinieren.

Schwierig wird es bei Professionsvarianten für Charaktere, die aus traditionell geprägten Sippen und Ottajaskos stammen. Wie in der Spielhilfe beschrieben, ist in diesen Gemeinschaften die Arbeitsteilung oft nicht sehr ausgeprägt. Da mag es zwar den etwas eigenbrötlerischen Jäger geben (s.u.) oder auch einen Handwerker, der so gut ist, dass er gleich mehrere umliegende Höfe oder das Dorf mitversorgt, auch ist es denkbar, dass der eine oder andere eine der Kriegerschulen oder die Runajasko besucht hat, aber die Mehrheit wird sich einigermaßen auf das Kämpfen und Seefahren oder auf das Kämpfen und ein Handwerk verstehen. Hier sind aber dermaßen viele Schattierungen denkbar, dass wir hier nur einige Beispiele präsentieren können.

Viel Spaß beim Spiel in Thorwal.

Ragnar Schwefel

Berlin, im Juli 2005 und im Oktober 2007

Version 2.4, Mai 2007

Godi: Die Kosten der Rituale wurden ergänzt.

Variante Halbzauberer: Ein Rechenfehler wurde behoben und die Handwerkstalente leicht modifiziert, sowie ein Fehler bei den Zaubern, Sonderfertigkeiten und verbilligten SF korrigiert.

Version 2.5, Juni 2007

Neu: Varianten für thorwalsche Geweihte letzte Fassung für DSA 4.0

Version 3.0, Oktober 2007

Anpassung an WdH, Neuberechnung der Professionen und Varianten, einige wurde als redundant gestrichen

Version 3.1, Mai 2008

Fehlende Angaben bei den Godi-Ritualen eingefügt, die letzten Seitenverweise zum DSA 4.1 Regelwerk eingefügt und ein paar kleinere Fehler korrigiert.

Kulturvarianten

Thorwaler

Die Thorwaler leben in unterschiedlichen Gemeinschaften (**UdW 16ff**). *Sippenmitglieder* leben meist auf einem Hof mit allen Verwandten und müssen jede Aufgabe übernehmen können. *Ottajaskos* haben im Mittelpunkt ihre Otta und die verschiedenen *Söldner-Ottajaskos* haben die kulturellen Eigenheiten ihrer Umgebung mit aufgenommen.

Diese Varianten richten sich ausschließlich an die Charaktere, die die Kultur Thorwal gewählt haben.

Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Sippe (+0 GP) (kombinierbar mit der Variante Binnenland aus WdH 58f)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung gegenüber der Sippe

Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +1; *Körper:* Reiten oder Ski fahren +2, Singen +1, *Wissen:* Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Sternenkunde entfällt; *Handwerk:*

Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Seefahrt -1, aus folgender Liste drei: Ackerbau +1, Grobschmied +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Seiler +1, Viehzucht +1, Webkunst +1, Zimmermann +1

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet

Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Ottajasko (+1 GP)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung gegenüber der Ottajasko

Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +2, Wurfbeil +1, Wurfspeer +1; *Körper:* Schwimmen +1, Singen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1; *Wissen:* Sternkunde +1; *Handwerk:* Boote fahren +2, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +1, Webkunst +1, aus folgender Liste zwei: Ackerbau +1, Grobschmied +1, Lederarbeiten +1, Seiler +1, Zimmermann +1

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Pechmagnet, Unstet

Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Söldnerottajasko Hammerfaust in Vinay/Brabak (+/-0 GP)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung der Ottajasko gegenüber

Kampf: Hieb Waffen +1; *Natur:* Orientierung +1, Wettervorhersage +1; *Handwerk:* Boote fahren +1, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +1; *Gesellschaft:* Etikette +1, Gassenwissen +1, Sich Verkleiden +1; *Wissen:* Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden -1, Schätzen +1; *Sprachen:* ersetze Zweitsprache Garethi durch Zweitsprache Garethi (Dialekt Brabaci oder Gatamo), Sprachen Kennen [Tulamidyä] +4 oder Sprachen Kennen [Mohisch] +4



Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Söldnerottajasko Hammerfaust in Askja/Regenwald (+1 GP)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung der Ottajasko gegenüber

Kampf: Hieb Waffen +1, Wurfspeer +1; *Natur:* Fährtsuchen +1, Fallenstellen +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; *Wissen:* Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden -1; *Sprachen:* ersetze Zweitsprache Garethi durch Zweitsprache Garethi (Dialekt Brabaci oder Gatamo), Sprachen Kennen [Mohisch] +4; *Handwerk:* Boote fahren +1, Holzbearbeitung +2, Seefahrt +1

Sonderfertigkeiten: verbilligt Dschungelkundig

Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Söldnerottajasko Bannerträger bei Drólsash/Dról (+3 GP)

Kampf: Armbrust +1, Hieb Waffen +1; *Gesellschaft:* Etikette +1, Menschenkenntnis +1; *Wissen:* Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden -1; *Sprachen:* Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Verbilligte Sonderfertigkeit: Schildkampf I

Variante zur Kultur Thorwal (WdH 58f): Söldnerottajasko Drachen von Llanka, heimatlos (+/-0 GP)

Automatische Nachteile: Rachsucht +5, Verpflichtungen (gegenüber der Ottajasko und den Toten)

Kampf: Hieb Waffen +2, Schwerter +1; *Natur:* Wettervorhersage +3; *Handwerk:* Boote fahren +2, Seefahrt +2; *Wissen:* Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden -1, Schätzen +1, Sternkunde +1; *Sprachen:* ersetze Zweitsprache Garethi durch Zweitsprache Tulamidyä, Sprachen Kennen [Garethi] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidyä] +3

Norbardensippe

Neben den Thorwalern gibt es im Nordwesten Aventuriens seit über 2000 Jahren auch Norbarden, die sich im Hochland südlich der Grauen Berge niederließen. Mit der Zeit haben sich viele an die zahlenmäßig überlegenen Thorwaler angepasst und sind kaum noch von diesen zu unterscheiden (hierfür böte sich dann Rasse Norbarde und Kultur Thorwal an), aber es gibt auch noch einige wenige traditionellere Norbardensippen in Thorwal, die nicht assimiliert wurden.

Die folgende Variante bezieht sich auf die Kultur

Nivesen

Die Nivesen, die in Thorwal leben, haben das Nomadendasein ihrer Vorfahren aufgegeben und sind sesshaft geworden. Viele sind kaum noch von den Thorwalern zu unterscheiden. D.h. wählen Sie als Rasse Nivesen, Kultur Thorwal mit der Variante Binnenland. Wenn die Familie des Charakters traditioneller eingestellt sein soll, dann empfehlen wir eine eigene Kulturvariante gemäß den Regeln aus **WdH 303ff** nach

Norbardensippe (**WdH 73**).

Norbardensippe in Thorwal (+3 GP)

Kampf: Raufen +1, Wurfbeile +2; *Körper:* Ski fahren +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; *Orientierung* +1; *Sprachen:* Thorwalsch ersetzt Garethi oder Nivesisch als Zweitsprache, bei zwei von den drei Sprachen +4: Garethi, Nivesisch, Ologhaijan
Sonderfertigkeiten: Steppenkundig oder Waldkundig entfällt

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Geländekundig (Wald oder Gebirge)

Bedarf zu erstellen.

Wollen Sie einen Nivesen aus einer Nivesensippe wählen, dann können sie ganz normal Rasse Nivesen und Kultur Nivesensippe mit der Variante "halbsesshafter Küstenstamm" nehmen und müssen eigentlich nur noch als Fremdsprache Thorwalsch erlernen. Solche Nivesensippen in Thorwal gibt es aber nur im thorwalschen Gjalskerland.

Professionen und Varianten

Nachdem Sie nun einen mehr oder weniger waschechten Thorwaler erschaffen haben, benötigen Sie natürlich noch eine Profession. Aus **UdW 16ff** geht hervor, dass die Thorwaler, die an eine Sippe oder eine Ottajasko gebunden sind, mehr Universalisten als Spezialisten sind. Dies haben wir einerseits bereits in den beiden obigen Kulturvarianten berücksichtigt, andererseits sind hier so viele individuelle Schattierungen denkbar, dass wir hierfür auch nur empfehlen können gem. den Regeln aus **WdH 303ff** eine eigene passende Professionsvariante zu gestalten. Als Basis kommen dafür verschiedene Handwerksprofessionen in Betracht. Eher kriegerisch eingestellte Charaktere können entweder eine der drei Kämpferschulen besuchen (Thorwal, Prem und Enqui)

Jäger

Die häufigste Variante eines Jägers (**WdH 128f**), insbesondere wenn dieser zu einer Sippe oder Ottajasko gehört, ist die eines Fallenstellers. Meist durchstreift er die Umgebung des Sippenanwesens bzw. der Ottaskin auf der Jagd nach Niederwild, Vögeln und im Winter betätigt er sich als Robbenjäger. Hier sollten sie folglich beide Varianten kombinieren, s.u.

Doch auch der klassische Jäger, der mehr auf Felle als auf die Nahrungsbeschaffung aus ist, um entweder persönlich damit zu handeln oder die Handelsgüter der Sippe oder Ottajasko zu erweitern, ist in Thorwal vertreten. Hier sollten Sie allerdings auf Armbrust als Fernkampfwaffe verzichten. Denkbar wäre auch die Kombination eines Seefahrers und Jägers, bzw. Kämpfer und Jäger, also Charaktere, die im Sommer mit

oder Sie wandeln einfach eine Söldnerprofession für Ihre Zwecke sinnvoll ab, indem Sie die Waffenwerte etwas reduzieren und dafür etwas stärker Handwerkerstalten berücksichtigen.

Wollen Sie einen Thorwaler spielen, der keinem engen Sippenverband oder keiner Ottajasko angehört, sondern in einem Dorf oder einer Stadt einem Handwerk nachgeht, so sind Sie in der Regel gut damit bedient, neben der Standard-Kultur Thorwal eine der in **WdH** angegebenen Handwerksprofessionen zu wählen und ggf. kleine Modifikationen vorzunehmen.

Nachfolgend bieten wir Ihnen einige ausgewählte speziell angepasste Professionen und Professionsvarianten an.

ihrer Otta oder dem Knorr der Sippe unterwegs sind und den Winter mit der Jagd verbringen.

Variante Robbenjäger (+/-0 GP)

An den Küsten des hohen Nordens gibt es von der kleinen Felsrobbe bis zum mächtigen Seetiger alle Arten von Robben, denen die *Robbenjäger* nachstellen. Dass es dabei im Winter auch über trügerisches Eis geht, erhöht die Gefahr. Robbenjäger sind in der Regel Mitglied einer Ottajasko oder einer Sippe.

In **WdH 132** gibt es zwar inzwischen einen Robbenjäger, doch der hat einen anderen Ansatz, als wir ihn hier gewählt haben, weshalb ich unseren beibehalte:
Automatischer Vorteil: Kälteresistenz

Kampf: ersetze Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer

+5 durch Wurfspieß +6, Speere + 1; *Körper*: Schleichen -2, Schwimmen -1, Sich verstecken -2, Ski fahren +3; *Natur*: Fährten suchen -2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1; *Handwerk*: ersetze Athletik oder Reiten oder Boote fahren +2 durch Boote fahren +2, ersetze Fleischer oder Gerber/Kürschner +3 durch Fleischer +3, Heilkunde Gift: entfällt, Heilkunde Krankheiten -1, Fahrzeug lenken (*Hundeschlitten oder Eisseger*) +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern -1
Sonderfertigkeit: ersetze eine Geländekunde nach Wahl

Handwerker

Thorwalsche Variante der Grundprofession Handwerker (1 GP) (WdH 149f)

Bitte nehmen sie die Grundwerte des Handwerkers und modifizieren die Werte entsprechend der unten stehenden Angaben. Anschließend wählen Sie die gewünschte handwerkliche Spezialisierung wie in **WdH 150** aufgeführt:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +2, ersetze Armbrust oder Bogen oder kulturtypische Wurf Waffe +2 durch Wurfbeile +3, Infanteriewaffen (bzw. Speere, Zweihandflegel oder Zweihand-Hieb Waffen) und Ringen entfallen

Körper: Ersetze Tanzen +1 durch Ski fahren +2

Gesellschaft: Etikette entfällt

Schnitzkunst

Thorwaler lieben es, alle erdenklichen Gegenstände mit Schnitzereien zu verzieren. Manche Schnitzereien versprechen Glück und Gesundheit, andere dienen nur der Zier. Die im hohen Norden vorkommenden Naturmaterialien Elfenbein, Mammuton und Walrosszahn verarbeitet der *Beinschnitzer* zu Schmuckstücken und Gebrauchsgegenständen. Die Bedeutung der Runen geht bei den Thorwalern über die eines simplen Alphabetes zum Schreiben hinaus. Der *Runenschnitzer* kennt die Runen und kann sie in jedem Material schnitzen, das im Norden gebräuchlich ist.

Beinschnitzer

Beinschnitzer verarbeiten Elfenbein, Mammuton, Walrosszähne, Geweihe oder Knochen zu Amuletten, Schmuckstücken oder alltäglichen Gebrauchsgegenständen wie Löffeln, Nadeln, Kämmen usw.

Voraussetzungen: FF 13

Hauttalent des Berufs: Holzbearbeitung mit der Spezialisierung Beinschnitzerei

Verwandte Talente: Malen/Zeichnen, Tierkunde

Hilftalente: u.a. Dolch

Variante Runenschnitzer (+2 GP) (kombinierbar mit dem Beinschnitzer oder Steinmetz oder Tätowierer)

Das Handwerk der *Runenschnitzerei* hat schon immer eine besondere Bedeutung, vor allem in Nordthorwal, gehabt. Sie gestalten kunstvolle Ahnensteine oder

durch Eiskundig

Variante Fallensteller (diese Variante ersetzt als sommerliche Ergänzung des Robbenjägers die Variante Fallensteller aus **WdH 129** und ist zusätzlich zum Robbenjäger zu wählen) (+3 GP)

Zusätzliche Voraussetzung: FF 12

Körper: Klettern +1; *Natur*: Fallenstellen +5, *Handwerk*: Gerber/Kürschner +3; *Wissen*: Tierkunde +1
Sonderfertigkeit: Geländekundig Wald oder Gebirge

sonstige profane Auftragsarbeiten (**UdW 23**).

Voraussetzungen: FF 13

Sprachen: Sprachen Kennen [Hjaldingsch] +6, Lesen/Schreiben [Hjaldingsche Runen] +6; *Handwerk*: Malen/Zeichnen +2; *Wissen*: Sagen/Legenden +1
Mag. Runen siehe unten bei den Viertelzauberern

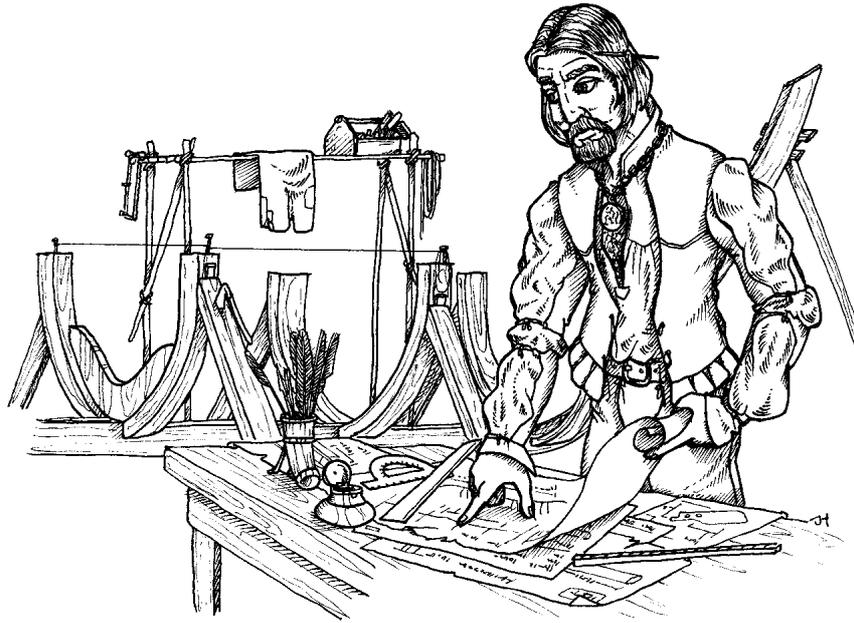
Variante: (Edel-)Handwerker aus der Runajasko (+X GP)

Der Beschreibung der Runajasko (**UdW 59ff**) ist zu entnehmen, dass in der Runajasko nicht nur Magier und Skalden ausgebildet werden, sondern auch Handwerker wie z.B. Schiffbauer, Steinmetze die Runensteine erstellen (also Handwerk Steinmetz mit der unten angegebenen Variante Runenschnitzer) oder Tätowierer. In diesem Fall handelt es sich aber um eine zeitaufwändige Ausbildung und nicht mehr um eine Erstprofession.

Hier sollten Sie in Absprache mit dem Spielleiter gemäß den Regeln aus **WdH 303ff** eine eigene passende Variante erstellen und diese auf den persönlichen Hintergrund des Charakters anpassen. Als Grundregel können Sie davon ausgehen, dass die Ausbildung in der Runajasko besser ist als andern Orts (zumal in Thorwal). Sinnvoll wären also 1-2 Punkte mehr auf das Haupthandwerk und wahrscheinlich wird in der Runajasko vor allem jemand aufgenommen, der ein besonderes Talent für sein Handwerk zeigt, weshalb der passende Vorteil gewählt werden sollte. Wahrscheinlich bekommt der Charakter während seiner Ausbildung aber auch einiges von den anderen Handwerkern und den Magiern mit, so dass je nach Neigung auch hier das eine oder andere Wissens- oder Handwerkstalent aufgestockt werden sollte.

Vergessen Sie bei alledem aber nicht, dass eine Ausbildung in der Runajasko auch immer Verpflichtungen gegenüber der Runajasko mit sich bringt. Unabhängig davon ob man aus einer Sippe oder einer anderen Ottajasko stammt und irgendwann dorthin zurückgeht, man bleibt auch Teil der Runajasko und einem Ruf der Gemeinschaft der Wissenden ist immer zu folgen.

Edelhandwerker



Schiffsbaukunst

Insbesondere in Nordthorwal gibt es sie noch, die alten Schiffbaumeister, die von Ort zu Ort ziehen und ihre Dienste anbieten, ein Schiff nach Maß anzufertigen. So ein Schiff entsteht fern ab jeder Werft, nach alter traditioneller Weise (**UdW 110ff**).

Profession Traditioneller Schiffbauer (11 GP)

Dieses zeitaufwendige Handwerk ersetzt den Edelhandwerker aus **WdH 147f**.

Voraussetzung: KL 13, IN 11, FF 11

Modifikation: SO 8-12

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +3, Raufen +2, Zweihand-Hieb Waffen +3, Wurfbeile +2

Körper: Klettern +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +5, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Mechanik +3, Pflanzenkunde +7, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Schriften/Sprachen: Sprachen kennen [Hjaldingisch] +6, Schreiben/Lesen [Alt-Hjaldingische Runen] +6

Handwerk: Boote fahren +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +5, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4, Zimmermann +7, 7 Punkte auf Seiler, Webkunst, Lederarbeiten und andere verwandte Talente verteilen

Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen, Spezialisierung Pflanzenkunde (Wald), Spezialisierung Zimmermann (Schiffbau - Otta, Knorr und Snekkar)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig, Meister der Improvisation

Ausrüstung: typische Kleidung, lederne Umhängetasche mit passenden Werkzeugen, Schreib- und Zeichenutensilien, weitere Ausrüstung im Wert von SO Goldstücken.

Besonderer Besitz: Jolle, 'Werkzeugkoffer' mit spezialisiertem hochwertigem Werkzeug (+2,1)

Kämpfer in Thorwal

Gardist

Während es in Enqui eine spezielle Ausbildung zum Gardisten gibt, ist die einzige weitere thorwalsche Stadt, in der es eine Stadtgarde gibt, die Stadt Thorwal. Hier gibt es aber keine spezielle Schule oder ähnliches, in der Gardisten ausgebildet werden. Die Stadtgarde in Thorwal setzt sich aus Rekkern der einzelnen Ottajasko zusammen oder nimmt sonstige qualifizierte Interessierte auf. Hier bietet sich vielleicht an, mit dem Meister zu verhandeln, dass so ein Held je nach der Dauer der Zugehörigkeit zur Stadtgarde, das Heldendasein in der 2. oder 3. Stufe beginnt, um einige typische Talente zu steigern. Man kann natürlich auch einfach die Profession Stadtgardist wählen **WdH 100f**, sollte dann aber einige sinnvolle Änderungen vornehmen (wie z.B. Heraldik und Etikette ersetzen). Die erwähnte Hjolmskari in Overthorn (**UdW 107**) setzt sich vornehmlich aus Rekkern der Hjalskari zusammen. Es können sich aber darunter auch einmal Mitglieder einer Jarlskari oder der Stadtgarde Thorwals befinden.

Kämpferschule Rekkerskola (Enqui)

Träger: Ingibjara-Ottajasko und die Stadt Enqui
Die Hjolmskari der Stadt Enqui hat ihr Hauptquartier in der eigens für sie errichteten Kämpferschule. Torben Ingibjarsson, der jüngere Bruder des hiesigen Hetmanns hat mit seinen Leuten die Aufgabe übernommen, die Rekker auszubilden. Die Bedrohung durch die Orks lässt es nicht zu, die Sicherheit zu vernachlässigen, außerdem soll der Einfluss auf die Stadt vergrößert werden. Für die richtige Geisteshaltung sorgt dabei der hiesige Ronda-Tempel, der mit den Thorwalern gut zusammenarbeitet.

Profession Gardist in Enqui (10 GP) (diese Profession ersetzt die Angaben in **WdH 100f**)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 12, KK 12, SO mindestens 4

Übliche Kultur: Svellttal und Nordlande

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, SO 4-7

Nachteil: Verpflichtung gegenüber der Ingibjara-Ottajasko

Kampf: Bogen +3, Dolche +4, Hieb Waffen +4, Säbel oder Schwerter +4, Raufen +4, Wurfbeil +4, Zweihand-Hieb Waffen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +4, Sinnschärfe +2, Zechen +1

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +4, Sprachen Kennen [Oloarkh] +2

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Ortskenntnis Enqui, Schildkampf I, Waffenlos: Hammerfaust

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: körperliche Beeinträchtigungen

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Axt, Dolch, Thorwaler Rundschild, Krötenhaut, Lederzeug, Waffenpflegeset

Besonderer Besitz: nicht möglich

Krieger

Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem (UdW 44, 95f)

Insbesondere Hersire, Hetleute und Jarle schicken hier ihre Sprösslinge zur Ausbildung. Charaktere die nicht Kultur Thorwal gewählt haben, werden nicht aufgenommen. Seit 1028 BF sind Albernier die einzige Ausnahme.

Träger: Rothelm-Ottajasko und die Stadt Prem
Die Werte für den Krieger aus Prem sind in **WdH 103, 106** zwar überarbeitet worden, wir empfehlen darüber hinaus aber noch eine weitere Anpassung:

Profession Krieger aus Prem (+2 GP)

Automatische Vor-/Nachteile: Prinzipientreue entfällt, Neugier 5

Kämpfer: Ringen entfällt

Körper: Schwimmen +2

Handwerk: Boote fahren +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut statt Kettenhemd)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Improvisierte Waffen

Ungeeignete Sonderfertigkeit: Defensiver Kampfstil, Meisterparade

Kämpferschule Ugdalfronir in Thorwal (UdW 44, 87)

Die Qualität der Ausbildung in der Kämpferschule Thorwal hat sich in den letzten 15 Jahren deutlich verbessert. Seit dem Thorwal-Horas-Krieg werden hier nicht mehr nur die Kinder von Hetleuten, Hersiren und Familien der Stadt Thorwal oder künftige Mitglieder der Hetskari ausgebildet, sondern auch ein Teil der Offiziere der Hjalskari. Daraus ergibt sich, dass nur Menschen mit der Kultur Thorwal an der Kämpferschule angenommen werden.

Zwar wurden in WdH 106 die Werte aus MbK angepasst, aber die detailliertere Aufteilung der Zweige fehlt dort. Wer also mag, kann zunächst die unten stehende Anpassung zur Profession aus WdH 103, 106 vornehmen und anschließend eine der Varianten wählen:

Träger: Oberste Hetleute, Hjalskari, Stadt Thorwal

Profession: Krieger aus Thorwal (-2 GP)

Kampf: Ringen entfällt

Ungeeignete Nachteile: körperliche Beschränkungen

Besonderheit: Ein Kriegerbrief wird nicht ausgestellt.

Varianten für Offiziere in der Hjalskari (UdW 44)

Für alle diese Varianten gilt, dass der Charakter einige Zeit in der Hjalskari Dienst tun muss. D.h. es müssen schon besondere Gründe vorliegen, warum so ein Charakter in ein Abenteuer zieht oder man erschafft diesen Charakter als Veteran und seine Dienstzeit ist vorüber. Generell gilt, dass die Mehrheit der Hjalskari nicht die Kämpferschule in Thorwal durchlaufen hat. Die Absolventen dieser Ausbildung dienen als Offiziere. Die obigen Grundwerte stehen für die Fotskari, die anderen Einheiten folgen hier:

Hetja der Riddari (+4 GP)

Kampf: ersetze Schwerter *oder* Zweihand Hieb Waffen +6 durch Speere +6, Lanzenreiten +3; *Körper:* Klettern -2, Reiten +5, Schwimmen -1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Tierkunde +1; *Handwerk:* Abrichten +2, Boote fahren -2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: ersetze Kampf im Wasser und Wuchtschlag durch Kriegersreiterei

Kämpfer

Wie in der Vorbemerkung erwähnt, ist der typische Streiter einer Ottajasko nicht auf einer Kämpferschule gewesen und muss zum Unterhalt der Ottajasko mehr beitragen als nur mit der Axt gut umzugehen. D.h. man kann den Weg über Breitgefächerte Bildung gehen (WdH 249) oder man nimmt eine der unten angebotenen Professionsvarianten mit Seefahrer und Handwerker, dann wählt man nicht zwei Professionen, sondern eine der hier angebotenen „Mischprofessionen“. Diese Profession ersetzt die Thinkskari

Ausrüstung: ersetze Zweihandaxt *oder* Schwert durch Stoßspeer und ersetze Krötenhaut *oder* Kettenhemd durch langen Kettenmantel

Hetja der Mangskari (+1 GP)

Voraussetzungen: ersetze KK 13 durch FF 12

Kampf: Belagerungswaffen +4, ersetze Schwerter *oder* Zweihand-Hieb Waffen +6 durch Schwerter +4, Wurfspeer -1; *Körper:* Reiten -2, Sinnenschärfe +2; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1; *Wissen:* Mechanik +4, Rechnen: +2; *Handwerk:* Holzbearbeitung +2, Seiler *oder* Zimmermann +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn

Hetja der Herverkader (+6 GP)

Diese Rekker der Fotskari werden in Enskar noch zu Sappeuren ausgebildet

Körper: Ski fahren +2

Wissen: Gesteinskunde +3, Kriegskunst +1, Mechanik +3; *Handwerk:* Bergbau +4, Fahrzeug lenken +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +2, Zimmermann +3

Hetja der Bogskari (+6 GP)

Voraussetzung: ersetze GE 12 durch FF 12

Kampf: ersetze Wurfspeer +4 durch Bogen +6, ersetze Schwerter *oder* Zweihand-Hieb Waffen +6 durch Säbel *oder* Schwerter +4; *Körper:* Athletik -1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; *Handwerk:* Bogenbau +3

Sonderfertigkeiten: ersetze Schildkampf I durch Schnellladen und Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeit: ersetze Kampf im Wasser durch Berittener Schütze und Schildkampf I

Ausrüstung: ersetze Zweihandaxt *oder* Schwert und Thorwaler Schild durch Langbogen und Köcher mit 20 Pfeilen

Hetja der Sjaskari (+5 GP)

Körper: Akrobatik +1; Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1; *Gesellschaft:* Gassenwissen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; *Handwerk:* Boote fahren +4, Seefahrt +3; *Schreiben/Sprachen:* Sprache einer Küstenkultur +4; *Wissen:* Geographie +1 (+0,4)

aus WdH 115.

Profession Kämpfer einer Ottajasko 4 GP

Voraussetzung: Kultur Thorwal (Variante Ottajasko), MU 12, KO 12, KK 12

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, SO 4-8

Kampf: Dolche +2, Raufen +3, Hieb Waffen +4, Säbel *oder* Schwerter *oder* Zweihandhieb Waffen +4, Wurfbeil +4

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2,

Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Handwerk: Boote fahren +4, Heilkunde Wunden +2, Seefahrt +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [Garethi] +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Ausrüstung: übliche Kleidung, Stiefel, Axt, Säbel *oder* Schwert *oder* Orknase, Dolch, Thorwaler Helm, Thorwaler Schild, Krötenhaut, Waffenpflegeset

Kämpfer einer Sippe 2 GP

Voraussetzung: Kultur Thorwal (Variante Sippe)

Die Seefahrt spielt in einer Sippe eine untergeordnetere Rolle als in einer Ottajasko. Zwar unterhalten viele Sippen auch einen Knorr oder gar einen Snekkar, doch das Leben an Land hat eine größere Bedeutung (**UdW 16f**). Wenn Sie eher einen Held einer landseitig orientierten Sippe spielen wollen, nehmen sie die obigen Werte mit dieser Abwandlung (wenn sie einen Kämpfer einer Sippe spielen wollen, die auch zur See fährt, nehmen Sie ebenfalls diese Abwandlung und die unten stehende Variante **Kämpfer/Seefahrer, Sippe**:

Natur: Fischen/Angeln entfällt; *Handwerk:* Boote fahren entfällt, Seefahrt entfällt; *Schriften/Sprachen:* entfällt, *Verbilligte SF* Kampf im Wasser entfällt

Varianten Kämpfer/Soldat der Hjalskari (GP variabel)

Für alle diese Varianten gilt, dass der Charakter einige Zeit in der Hjalskari Dienst tun muss. D.h. es müssen schon besondere Gründe vorliegen, warum so ein Charakter in ein Abenteuer zieht oder man erschafft diesen Charakter als Veteran und seine Dienstzeit ist vorüber.

Wer als Nicht-Sippenmitglied oder als Nicht-Ottajaskomitglied in die Hjalskari eintreten will, der kann natürlich auch die unten stehenden Rekker-Varianten als Ergänzung zu einer anderen Kämpfer-Profession nehmen, z.B. zum Gardisten aus Enqui oder zum Söldner aus Prem.

Rekker der Fotskari (+8 GP)

Modifikationen: AuP +1

Kampf: Hieb Waffen +1, Säbel *oder* Schwerter *oder* Zweihand-Hieb Waffen +1, Wurfbeil +2, Wurfspeer +4; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Kriegskunst +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Waffenlos: Hammerfaust

Verbilligte Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

Variante der Fotskari: Rekker der Herverkmader (+4 GP)

Diese Rekker der Fotskari werden in Enskar noch zu Sappeuren ausgebildet

Wissen: Gesteinskunde +3, Mechanik +2; *Handwerk:* Bergbau: +4, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +2, Zimmermann +3

Rekker der Riddari (+10 GP)

Kampf: Speere +4, Lanzenreiten +2, *ersetze* Wurfbeil +4 *durch* Wurfspeer +4; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Reiten +5; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Kriegskunst +2, Tierkunde +1; *Handwerk:* Abrichten +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: ersetze Improvisierte Waffen durch Kriegstreierei

Ausrüstung: ersetze Säbel *oder* Schwert durch Stoßspeer und ersetze Krötenhaut durch langen Kettenmantel

Rekker der Mangskari (+6 GP)

Voraussetzungen: zus. FF 12

Kampf: Belagerungswaffen +5; *Körper:* Sinnenschärfe +2; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Kriegskunst +1, Mechanik +3, Rechnen: +3; *Handwerk:* Boote fahren +1, Holzbearbeitung +2, Seiler *oder* Zimmermann +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn

Rekker der Bogskari (+7 GP)

Voraussetzung: zus. FF 12

Kampf: *ersetze* Säbel *oder* Schwerter *oder* Zweihandhieb Waffen +4 *durch* Bogen +6; *Körper:* Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; *Handwerk:* Bogenbau +1

Sonderfertigkeiten: ersetze Schildkampf I durch Schnellladen und Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Schildkampf I

Ausrüstung: ersetze Säbel *oder* Schwert und Thorwaler Schild durch Kurzbogen und Köcher mit 20 Pfeilen

Rekker der Sjahskari (7 GP)

Kampf: Wurfspeer +4; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1; *Gesellschaft:* Gassenwissen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; *Handwerk:* Boote fahren +3, Seefahrt +1; *Schreiben/Sprachen:* Sprache einer Küstenkultur +4; *Wissen:* Geographie +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Kämpfer/Handwerker (GP variabel)

Man kann einerseits mittels Breitgefächerter Bildung (WaH 249) eine beliebige Handwerksprofession mit der obigen Kämpferprofession kombinieren oder nach den hier aufgeführten Beispielen Mischprofessionen erstellen:

Kämpfer/Seefahrer, Ottajasko (+7 GP)

Auch der Seefahrer ist natürlich im Winter bei der heimatlichen Ottajasko und nicht auf See, doch seine Aufgaben liegen im Winter vornehmlich bei der

Instandsetzung der Otta. Im Sommer gehört er zu den besten Seeleuten der Ottajasko.

Körper: Klettern +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2; *Wissen:* Geographie +1, Schätzen +1, Sternenkunde +2, Tierkunde +1; *Handwerk:* Boote fahren +2, Holzbearbeitung +3, Seiler +3, Webkunst +3, Zimmermann +2, Seefahrt +2

Kämpfer/Seefahrer, Sippe (+10 GP)

Beschreibung: siehe oben

Körper: Klettern +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Fischen/Angeln +1; *Wissen:* Geographie +1, Schätzen +1, Sternenkunde +2, Tierkunde +1; *Schriften/Sprachen:* Zweitsprache Garethi +4; *Handwerk:* Boote fahren +5, Holzbearbeitung +2, Seiler +3, Webkunst +3, Zimmermann +2, Seefahrt +3

Verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig, Kampf im Wasser

Kämpfer/Robbenjäger (+13 GP)

Dieser Kämpfer geht im Winter vor allem der Robbenjagd nach, um die Gemeinschaft mit Tran und Fleisch zu versorgen.

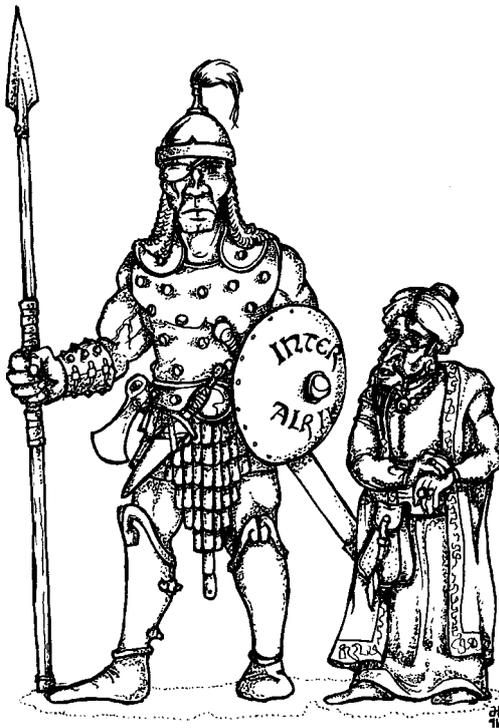
Modifikationen: AuP +1

Automatischer Vorteil: Kälteresistenz

Kampf: Ersetze Wurfbeil +4 durch Wurfspeer +6, Speere +2; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Sich verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Ski fahren +3; *Natur:* Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1; *Handwerk:* Boote Fahren +3, Eissegler fahren oder Hundeschlitten fahren +3, Fleischer +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2

Verbilligte Sonderfertigkeit: Eiskundig

Söldner



In ganz Aventurien unterwegs und von hervorragendem Ruf sind die *Premier Seesöldner* (UdW 97, s.a. UdW 45f).

Profession Premier Seesöldner (12 GP) (ersetzt die Grundwerte Söldner aus WdH 116f und stellt eine komplette Profession dar)

Übliche Kultur: Thorwal, Mittelländische

Städte/Landbevölkerung (nur Albernia oder Windhag), Nostria und Andergast (und nahezu jede andere, so es sich um befreite Sklaven handelt)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, MR +1, SO 4-9

Talente

Kampf: Dolche +3, Raufen +3, Hieb Waffen +4, Säbel oder Schwerter +5, Speere +3, Wurfbeil +4, Wurfspeer +4

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich verstecken +1, Zechen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt +4

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser, Meereskundig

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung; Bluttausch (Walwut), Goldgier, Vorurteile

Ungeeignete Nachteile: Arroganz, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Pechmagnet, Schlechte Regeneration, Unstet

Ausrüstung: Krötenhaut, einfacher Helm, Langaxt oder Breitschwert, Schneidzahn, Rundschild

Barde

Eine herausragende Stellung unter den Skalden Thorwals nehmen die *Skalden aus der Runajasko* zu Olport ein. Sie haben eine umfassende Ausbildung genossen, ein weiteres Handwerk erlernt und Thorwal auf zahlreichen Wanderungen kennen gelernt.

Es handelt sich um eine alternative Variante Skalde zur Profession Barde (**WdH 134f**).

Skalde aus der Runajasko (14 GP) zeitaufwendig

Zus. Voraussetzung: FF 12

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Verpflichtung gegenüber der Runajasko

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, SO 6-11

Kampf: ersetze Fechtwaffen oder Hieb Waffen oder Stäbe oder Schwerter +2 durch Hieb Waffen oder Schwerter +4, Wurfbeile +3; *Körper:* Gaukeleien

entfällt, Selbstbeherrschung +1, Singen +5, Sinnenschärfe +1, ersetze Tanzen +3 durch Tanzen +2; *Natur:* Orientierung +2, Wildnisleben +1; *Gesellschaft:* ersetze Gassenwissen +3 durch Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Sich verkleiden *entfällt,* Überzeugen: +2; *Wissen:* Geschichtswissen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4; *Sprachen/Schriften:* Sprachen kennen [Hjaldingisch] +8, Schreiben/Lesen [Hjaldingische Runen] +8; *Handwerk:* ein Handwerk aus der folgenden Liste +5 (Malen/Zeichnen, Kartographie, Holzbearbeitung, Tätowieren, Steinmetz), Boote fahren +2, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +1, Instrumentenbau +3, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Spezialisierung Singen (Balladenvortrag)
verbilligte Sonderfertigkeit: Ottagaldr

Viertelzauberer

Profession Godi (Seher; 8 GP)

Ein *Seher* (thorwalsch *Godi*) (UdW 50) vermag das Schicksal aus Runen, Vogelflug oder Träumen zu deuten. Er ist der spirituelle Mittelpunkt vieler Thorwalscher Gemeinschaften.

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, IN 13, CH 12

Modifikationen: -6 AsP, IN +1, SO 6-10

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer*), Artefaktgebunden

*) Auch eine Halbzauberervariante ist denkbar, sowie eine mehr religiös motivierte Fassung dieser Profession, also *Godis*, die ihr Wissen nicht durch Zauberei, sondern durch Kontakt mit den Göttern, insbesondere den *Runjas*, bekommen. Und natürlich gibt es auch *Godis*, die ganz ohne übernatürlichen Begabung auskommen.

Talente

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +2, Stäbe +2, Wurfbeile +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Singen +1, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +3, Wettervorhersage +5

Wissen: Deuten der Zeichen +6, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Seele +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Malen/Zeichnen +1

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [Hjaldingisch] +6, Lesen/Schreiben [Hjaldingische Runen] +6

Sonderfertigkeiten und Rituale: Ritualkenntnis (Seher), Runenbindung, Traumseher, Runen der Weissagung

Mögliche allgemeine magische Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Runenkunde, Tanz der Mada

Mögliche Rituale: s.u.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Magiegespür

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schutzgeist

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Dolch, Tuchbeutel, halbes Dutzend berauschende Kräuter, Satz Runenknochen, -steine, o.ä. als Hilfsmittel zum *Sehen*.

Nachteil

Artefaktgebunden (WdH 260)

Der Seher benötigt seinen bevorzugten Fokus (Runen, Knochen, Karten, Opferdolch), um seine Rituale zu vollziehen. Ein Satz Runenstäbe oder -steine besteht aus mindestens 8 profanen hjaldingschen Runen. Zumeist hat der Seher seinen Fokus in seiner Ausbildungszeit selbst hergestellt.

Talente

Deuten der Zeichen (KL/IN/FF), Wissenstalent

Während *Prophezeien* eine Gabe ist, die dem Helden ein Gespür für die zukünftige Entwicklung gibt, dessen Einsichten er mit verschiedenen Mitteln des Wahrsagens ans Tageslicht bringt, handelt es sich beim *Deuten der Zeichen* um das Gegenstück für Leute ohne die Gabe. Durch langjährige Beobachtung und vermutete Beziehungen zwischen den Dingen, hat sich eine Art Wissenschaft entwickelt, die anhand mehr oder weniger genauen Regeln versucht, aus bestimmten Vorkommnissen die Zukunft zu ermitteln. Dabei werden dieselben Methoden wie bei der Gabe *Prophezeien* verwendet.

Traumdeuten, Spezialisierung von Heilkunde Seele

Die Träume verraten viel über den Träumer. Probleme, Sorgen, Hoffnungen, vielleicht sogar auch Dinge, die noch kommen mögen, offenbaren sich in den Träumen in vielerlei Gestalt. Diese richtig zu interpretieren, ist eine Wissenschaft für sich. Ein guter Traumdeuter vermag auch, die Traumwelt zu manipulieren.

Sonderfertigkeiten

Ritualkenntnis (Seher)

Startwert von 3, Steigerung nach Spalte D

Verbreitung 7, 250 AP

Alle echten Seher können aus Omen und Zeichen die Zukunft voraussagen und einem Menschen Klarheit über sein Schicksal geben. Alle Seher benutzen Hilfsmittel in ritualisierter Form. Welches Hilfsmittel der Seher nutzt, bleibt ihm überlassen (das Werfen von Runen, das Verbrennen berauschender Kräuter, Tieropfer, aus deren Eingeweiden man liest, Karten, der Vogelflug, Wetter- und Naturphänomene, oft handelt es sich um eine Kombination verschiedener Methoden. Jedem Seher ist jedoch zueigen, dass er einem Hilfsmittel das größte Vertrauen schenkt und sich ihm in einem Ritual verbindet.

Rituale

Runenbindung

Voraussetzung: RK (Seher)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung 4

Probe: KL / FF / GE

Erschaffungskosten: 5 AsP zum Beginn des Rituals, 10 AsP während der Bindung und 5 AsP am Vollmondtag

Das Ritual ist die Grundvoraussetzung, damit der Godi mittels der Runen das Schicksal deuten kann. Erst dadurch werden die Runen zu einem Bindeglied zwischen diesseitiger und jenseitiger Welt, zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft, außerdem stimmt der Godi die Runen auf sich ein. Nutzt ein Godi Runen, die nicht auf ihn eingestimmt sind, führt dies zu Mali (s.o.). Ohne Ritual sind Runen für die Schicksalsdeutung nutzlos.

Üblicherweise stellt der Godi seine Runen selbst (aus Stein, Holz oder Bein) her. Für das Ritual versetzt sich der Godi für sieben mal sieben Stunden (d.h. an sieben Tagen je sieben Stunden) in Trance. Das Ritual beginnt am Neumondtag mit der Auswahl des Materials. Dabei folgt der Godi allein seiner Intuition. Anschließend schnitzt er die Runen. In Trance versucht er erst eine persönliche Bindung zu den Runen herzustellen – zu erkunden, wie sie schmecken, riechen und sich anfühlen, später, wie sie auf ihn reagieren, ihm antworten - und dann eine Bindung der Runen zur jenseitigen Welt schaffen. Danach lässt er die Runen sieben Tage ruhen, um sie bei Vollmond der entscheidenden Probe zu unterziehen und das erste Mal das Schicksal mit ihrer Hilfe zu deuten.

Traumseher (wie gleichnamiges Ritual der Zibilja)

Voraussetzung: RK (Seher)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung 4

Probe: IN / IN / CH erschwert um halbe MR des Träumenden

Ritual, um in die Träume eines anderen einzudringen, dazu wird aus den Runen um den Schlafenden ein Kreis gebildet

Kosten: 5 AsP +1 AsP je Minute

Runen der Weissagung (entspricht der Gabe Prophezeien)

Voraussetzung: RK (Seher)

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung 4

Probe: MU / IN / CH

Der Godi erhält mit diesem Ritual einen Einblick in das zukünftige Geschick einer Person. Wie der Godi die Runen liest (ob die betroffene Person Runen aus einem Beutel zieht, der Godi die Runen wirft etc.), ist unterschiedlich.

Die RkP* sind Maßstab für die Genauigkeit der Prophezeiung.

Hat der Held die Gabe Prophezeien erleichtert sich die Probe um GaP*/2

Wendet der Godi das Ritual für sich selbst an, erleidet er RkP*/2 Erschöpfung und verliert doppelt so viele Punkte Ausdauer.

Kosten: 4 AsP

Rat der Ahnen (entspricht dem gleichnamigen Schamanenritual WdZ 161)

Voraussetzung: RK (Seher) 5

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung 3

Probe: MU / MU / CH +2

Ein Blutsverwandter des Geistes, den man rufen will, ist nötig, mindestens aber ein Gegenstand aus dessen persönlichem Besitz (Malus von 5). Der Godi wirft die Runen und singt einen Sang über die herausragenden Eigenschaften des Verblichenen. Dieser soll den Geist an die Schwelle des Totenreiches locken, damit der Godi über die Runen eine Verbindung zu ihm aufnehmen kann und seinem Geist den Weg in die diesseitige Welt zu öffnen. Misslingt das Ritual, kann es sein, dass der Geist von einer anwesenden Person (auch dem Godi) Besitz ergreift.

Kosten: 7 AsP

Ruf der Runjas

Voraussetzung: RK (Seher) 9

Lernkosten: 500 AP

Verbreitung 3

Probe: MU / CH / CH +6

Technik: Der Seher begibt sich an einen geeigneten Platz im Freien, bringt ein Opfer dar und ruft die Runjas beim Namen an. Als Platz eignet sich jeder den Göttern heilige Platz, Steinkreise, Hünengräber und andere Orte, denen besondere Kräfte zugesprochen werden. Opfer können Trankopfer sein oder Tieropfer.

Auswirkung: Die Runja erscheint, meist in Verbindung mit dunklen Wolken, Sturmwind, schaumbedeckten Wellenbergen, Hagel oder Schneefall. Nun ist es an dem Seher, seinen Wunsch zu äußern. Die Runjas können Auskunft über das Schicksal eines Menschen erteilen. Meist geben sie jedoch nicht direkt Auskunft, sondern nur Hinweise, die helfen, das Schicksal eines Menschen aufzudecken. Empfindet die Runja das Verlangen des Sehers als unverschämt, wird sie den Seher angreifen und 2W6 SP beifügen, bevor sie verschwindet.

Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer bestimmt die Runja selbst.

Kosten: 14 AsP

Weitere Rituale sind möglich und vom Lehrmeister abhängig.



Profession Heilari (Heiler; 7 GP)

Einen richtigen Medicus sucht man in Thorwal meist vergebens, aber oft findet sich jemand, der sich in der Heilkunst auskennt und einige dieser *Heilari* behelfen sich dabei mit ihren magiedilettantischen Gaben (UdW 28).

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, CH 11, FF 13, KO 12

Modifikationen: -6 AsP, SO 4 – 8

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer (entweder fünf übernatürliche Begabungen (s.u.) oder Meisterhandwerk mit 5 begünstigten Talenten s.u.), Resistenz gegen Krankheiten

Talente

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +2, Wurfmesser +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4, Zehen +1

Profession Bordzauberer (3 GP)

Die Runajasko in Olport nimmt sich aller Magiebegabten an und bildet sie aus. Während die einen zum Magier werden, reicht das Talent bei anderen nicht so weit. Diese werden dann z.B. zum *Bordzauberer* (UdW 63) (ohne Ritualkenntnis), der auf den thorwalschen Langbooten ein gern gesehener Begleiter ist.

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KK 11

Modifikationen: -6 AsP, AuP +2, MR +1, SO 4-9

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, fünf übernatürliche Begabungen (s.u.)

Talente

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Wurfbeil +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Zehen +1

Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +1,

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Tierkunde +2

Handwerk: Alchimie +2, Fleischer +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +1, Kochen +5, Lederarbeiten +1, Schnaps Brennen +1, Schneidern +1

Übernatürliche Begabungen: Balsam Salabunde, Pestilenz erspüren, Tiere besprechen *und zwei weitere aus der Liste:* Ängste Lindern, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Klarum Purum, Ruhe Körper, Sanftmut, Zaubernahrung

Oder

Meisterhandwerk: Heilkunde Wunden, Heilkunde Krankheiten, Pflanzenkunde *und zwei weitere Talente aus der Liste:* Wildnisleben, Anatomie, Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Seele, Kochen

Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

Verbilligte Sonderfertigkeit: Geländekundig (Wald oder Gebirge)

Mögliche mag. Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Blutmagie (zu den normalen Kosten), Gedankenschutz, Matrixregeneration I, Ottagaldr (*nur bei Ausbildung in der Runajasko*), Runenkunde, Verbotene Pforten

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Schutzgeist, Totenangst

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Dolch, Tuchbeutel, scharfes Messer, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz, billiger Schnaps

Besonderer Besitz: Beutel mit haltbaren Kräutern (5 × Vierblättrige Einbeere, 2 × Wirselnkraut, je 1 × Donf, Menchal, Olginwurz) und hochwertiges ärztliches Besteck (erleichtert Heilkunde Wunden-Proben um 3 Punkte; siehe WdS 37).

Überreden +2

Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Magiekunde +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Sprachen Kennen [Fremdsprache] +4

Handwerk Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Seefahrt +4, Steuermann +1, ein Handwerk aus der folgenden Liste +5 (Alchimie, Malen/Zeichnen, Kartographie, Holzbearbeitung, Zimmermann, Tätowieren)

Übernatürliche Begabungen: Aeolitus, Nebelwand, Windstille *und zwei weitere aus der Liste:* Adlerauge, Attributo, Bärenruhe, Balsam, Blitz dich find, Flim Flam, Pfeil der Luft, Silentium, Unitatio, Wasseratem, Wellenlauf, Windhose

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Meister

der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I, Ottagaldr (nichtmag. Variante)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schutzgeist

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Dolch, Wolldecke, wasserfester Umhang

Besonderer Besitz: nicht möglich

Variante Halbzauberer (+2 GP)

Modifikation: + 6 AsP, MR +1

Vor- und Nachteile: Halbzauberer statt Viertelzauberer (s. **WdH 252**), die übernatürlichen Begabungen entfallen, stattdessen erhält der Charakter 100 Verrechnungspunkte, um seine Zauberfertigkeiten zu steigern.

Wissen: Magiekunde +2

Handwerk: Auswahl bei den Talenten der Grundprofession wird aufgehoben, stattdessen Alchimie +5 und Kochen +1

Hauszauber: Aeolitus +3, Elementarer Diener +4, Nebelwand +4, Silentium +4, Windstille +4

Zauberfertigkeiten: Solidirid +3, Unitatio +3, Drei weitere Zauber aus der Liste mit jeweils +3: Adlerauge, Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Blitz dich find, Flim Flam, Leib des Windes (Elf), Odem, Orcanofaxius, Pfeil der Luft, Veränderung aufheben, Windhose

Außer den hier aufgeführten Zaubern sind für ihn darüber hinaus nur Zauber (in gildenmagischer Repräsentation) erlernbar, die in Olport angeboten werden und die eines der Merkmale Umwelt oder Elementar (Luft) aufweisen.

Repräsentation: Gildenmagie (können aber nicht SF Ritualkenntnis erlernen)

Sonderfertigkeit: Merkmal Elementar (Luft), Fernzauberei

Verbilligte Sonderfertigkeiten (ersetzt):

Nandusgefälliges Wissen, Ottagaldr, Regeneration I, Regeneration II

Professionsvariante Runenzauberer

Der Runenzauberer muss entweder mit dem Olporter Magier **WdH 190 (+8 GP)** oder mit einer Handwerksprofession kombiniert werden (**+4 GP**): Runenschnitzer, Schiffsbauer, Steinmetz, Tätowierer
Bitte beachten Sie, dass Runenzauberer derzeit noch sehr selten sind und sich vornehmlich in der Runajasko zu Olport aufhalten. Für eine normale herumziehende Heldengruppe ist dieser Charakter so gut wie nicht geeignet.

Voraussetzungen: KL 12, IN 12

Automatische Vor- und Nachteile (gilt nicht für Olporter Magier WdH 190): Viertelzauberer,

Verpflichtungen der Runajasko gegenüber

Körper (nur für Olporter Magier): Singen +4

Sprachen: Sprachen Kennen [Hjaldingsch] +7, Lesen/Schreiben [Hjaldingsche Runen] +7 (für Olporter Magier jeweils nur +2)

Handwerk: Holzbearbeitung +2

Sonderfertigkeiten: Runenkunde (Ritualkenntnis Runenzauberei +3)

Runenkenntnis: Es können zwei Runen der Verbreitung Run5 und 6 ausgesucht werden.

Besonderheiten für Olporter Magier:
Sonderfertigkeit: Ottagaldr

Geweihte

Nicht nur die Form der Verehrung der Götter ist in Thorwal eine andere als in den meisten zwölfgöttergläubigen Regionen Aventuriens, auch die Stellung und der Umgang mit ihren Geweihten ist ein anderer. Wie **UdW 50ff** zu entnehmen, sind in Thorwal im wesentlichen nur vier verschiedene Geweihte verbreitet, jedenfalls in Kombination mit der thorwalschen Kultur: Swafnir-, Travia-, Ifirn- und Firun-Geweihte (letztere nur relativ wenige). Auch andere Geweihte sind zwar in thorwalschen Regionen anzutreffen, doch wird es sich dabei fast immer um Zugereiste handeln (mit Ausnahme des einen oder anderen Efferd-Geweihten). Swafnir-Geweihte sind bereits in **WdH 229** enthalten. Die dort aufgeführten Geweihten der drei anderen Kulte sind allerdings nicht auf die Besonderheiten der thorwalschen Kultur abgestimmt. Deshalb bieten wir hier jeweils eine Variante für Geweihte einer dieser drei Gottheiten an.

Da die Swafnir-Geweihten vielmehr im weltlichen Leben verankert sind, als ihre Kollegen, empfehlen wir alle Entrückungspunkte, die so ein Charakter laut Regelwerk erhielt, zu halbieren oder alternativ den Abbau der Entrückung zu verdoppeln (je nach persönlichem Geschmack).

Bestimmte Liturgien sind im thorwalschen Kulturraum nicht bekannt und können deshalb nur dann erlernt werden, wenn der entsprechende Charakter sich längere Zeit in einem anderen Kulturraum aufhält. Dafür sind einige Liturgien, die laut AG spezielle Liturgien anderer Gottheiten sind, der thorwalschen Geweihtenschaft als Liturgien ihrer jeweiligen Gottheit bekannt. Deshalb haben wir die Liste der jeweils potentiell zu erlernenden Liturgien modifiziert.

Travia-Geweihte (Kultur Thorwal) +/- 0 GP

Der Travia-Kirche mit Sitz in Rommily hat auf die Kirche in Thorwal nur begrenzt Einfluss. Maßgeblich für die Travia-Geweihtenschaft Thorwals ist die/der Hochgeweihte des Tempels in Thorwal Stadt (also derzeit die Hohe Mutter Shaya, siehe UdW 172), der/die auch nicht vom Hohen Paar in Rommily eingesetzt wird, sondern von den Travia-Geweihten Thorwals gewählt wird. Das Gebot der ehelichen Treue gilt in Thorwal abgewandelt aus dem allgemeinen Treuegebot, wie Treue in und für alle Gemeinschaften Thorwals allgemein ein hohes Gut ist, aber eben nicht in der speziellen Auslegung der Travia-Kirche des MR oder des HR.

Kampf: Ersetze *Dolche oder Hieb Waffen* +2 durch *Dolche oder Hieb Waffen* +3, *das andere* + 2
Körper: Körperbeherrschung +1, ersetze *Tanzen* +2 durch *Athletik oder Schwimmen oder Ski fahren* +2, ersetze *Zechen* +5 durch *Zechen* +1
Sprachen: Ersetze *Sprachen Kennen (Bosparano)* +6 durch *Hjaldingisch*+2 und *Schriften (Haldingische*

Runen) +4

Wissen: ersetze *Sagen/Legenden* +4 durch *Sagen/Legenden* +1

Verbilligte Liturgien: ersetze *Heiliger Befehl* durch *Hilfe in der Not*

Mirakel

Mirakel-: streiche alle Fernkampftalente, Betören, Bogenbau

Zusätzlich mögliche Liturgien

Grad I: Gleichklang des Geistes

Grad II: Händlersegen, Hilfe in der Not, Wundsegen

Folgende Liturgien entfallen: Exorzismus, Göttliche Verständigung der Stufe IV, Heiliger Befehl, Speisung der hungernden Seele Grad IV, Travinians Segen der Schwelle

Firun-Geweihte (Kultur Thorwal) +/- 0 GP

Firun steht in Thorwal weniger für die Jagd, als vielmehr für den Winter und damit das Vergängliche schlechthin. Er verkörpert ähnlich wie Efferd die Naturgewalt, der man sich aber anders als dem Meer tapfer stellen kann. Der Firun-Geweihte steht für das Überleben der Tapfersten und Besten, Mitleid ist ihm weitgehend fremd. Er wird bei den Thorwaler geachtet, manchmal sogar bewundert, aber selten geliebt. Oft sind die Firun-Geweihten daher ebenso Einzelgänger wie in den anderen zwölfgöttlichen Gegenden. Doch als Teil einer Gemeinschaft können sie auch der Ausschlag dafür sein, sein Schicksal anzunehmen und mit letzter Kraftanstrengung das Blatt in einer aussichtslosen Lage noch einmal zu wenden. Der Moralkodex (Firun) (**WdH 266f**) sollte entsprechend angepasst werden.

Viele der Firun-Geweihten in Thorwal sind Spät-Geweihte, die ihr Leben Firun aus Errettung in einer scheinbar aussichtslosen Lage geweiht haben. Sie müssen sich einen Firun-Geweihten suchen, der sie in die Mysterien des Kultes einweiht.

Die Variante Hüter der Jagd entfällt, sodass die folgende thorwalsche Variante als Modifikation der Variante Waldläufer gilt.

Kampf: Hieb Waffen +4, Wurfspeer +4, ersetze *Dolche oder Speere* + 5 durch *Speere* +5, *Dolche* +2, *Raufen oder Ringen* +4, *das andere* +2 durch *Raufen* +4

Körper: ersetze *Schleichen* +5, *sich verstecken* +3 durch *Schleichen* +3, *sich verstecken* +1, streiche *Klettern oder Schwimmen* +2

Sprachen: ersetze *passende Fremdsprache* +5 durch *Hjaldingisch* +2 und *Schrift (Hjaldingische Runen)* +4

Wissen: ersetze *Rechnen* +2 durch *Rechnen* +1

Handwerk: Fahrzeug lenken (Hundeschlitten) +4

Sonderfertigkeiten: zweite Geländekunde, streiche: Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Mirakel

Mirakel-: streiche Musizieren

Zusätzlich mögliche Liturgie

Grad I: Innere Ruhe

Folgende Liturgien entfallen: Exorzismus, Göttliche Verständigung, Jagdglück

Ifirn-Geweihte (Kultur Thorwal) +/-0 GP

(siehe UdW 54f bzw. WdH 228)

Modifikationen: KaP +1

Kampf: ersetze *Raufen oder Ringen* +3 durch *Raufen* +3

Körper: streiche Tanzen +2

Sprachen: streiche passende Fremdsprache +5

Handwerk: Hauswirtschaft +2, zwei Talente aus der Liste +2, eines +1: Abrichten, Ackerbau, Boote fahren, Feuersteinbearbeitung, Gerber/Kürschner, Heilkunde
Seele, Fahrzeug lenken, Viehzucht

Zusätzlich mögliche Liturgien

Grad I: Speisung der Bedürftigen

Grad II: Anrufung der Erdkraft, Wundsegen

Grad III: Freundliche Aufnahme, V. Fünfte
Lobpreisung des Frühlings

Die Streitenden Königreiche

von Julian Marioulas und Matthias Wicht

mit Dank an Frank Wilco Bartels, Chris Gosse und Tahir Zia Shaikh

Professionsvarianten

Kämpfer

Städtischer Bogenschütze

Die städtischen Bogner der Streitenden Königreiche sind Zunftschützen, welche, wie ihr Name schon andeutet, von den ehrlichen Zünften der Stadt gestellt werden. Die Ernennung zum Zunftschützen stellt dabei eher ein Privileg denn eine wirkliche Tätigkeit dar. Es gibt aber auch Ausnahmen, standesbewusste Handwerksesellen, die ihre Fertigkeiten am Bogen stetig verbessern in der Hoffnung, eines Tages bei den Königlichen Langbogenschützen aufgenommen zu werden.

Anmerkung: Wenn sie einen Zunftschützen spielen wollen, der hauptsächlich seinem handwerklichen Beruf nachgegangen ist, dann nutzen sie den Handwerker (**WdH 149f**) als Grundlage und erhöhen bei der Generierung entsprechend die Kampffertigkeiten.

Städtischer Bogenschütze (+5 GP)

(Variante des Stadtgardisten, WdH 100f)

Kampf: Bogen +4, Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter -2, Infanteriewaffen *oder* Stäbe -2

Körper: Klettern +2, Selbstbeherrschung +1

Natur: Fährtensuche entfällt

Wissen: Rechtskunde -2

Handwerk: *ersetze* Boote fahren *oder* Fahrzeuglenken +2 *durch* zwei Talente aus der folgenden Liste +3: Bogebau, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Schneidern, Stellmacher

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schnellladen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst

Ausrüstung: standesgemäße Kleidung, Stiefel, Rüstung (Wattierter Waffenrock *oder* Lederwams), Kurzbogen, Köcher und 20 Pfeile, Dolch, Brotbeutel, Wasserschlauch, eventuell transportables Handwerkszeug

Besonderer Besitz: nicht möglich

Knappe

Mehr noch als im Mittelreich bilden die Ritter der Streitenden Königreiche die Grundlage der Adelherrschaft. Als direkte Untergebene der Grafen (in Nostria) und Freiherren (in Andergast) sind sie es, die in den abgelegenen Dörfern Herrschaft über Freie und Unfreie ausüben. Aufgrund des kulturellen und sozialen Umfelds sind die Fertigkeiten der Knappen ein wenig anders gelagert als in der großen mittelreichischen Feudalgesellschaft.

Kampf: keine Wahlmöglichkeit Anderthalbhänder

Körper: Selbstbeherrschung -1, Tanzen +1 mit zusätzlicher Wahlmöglichkeit Zechen

Gesellschaft: Etikette -1, Menschenkenntnis -1

Wissen: Rechnen -2, Sagen/Legenden +1, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +2

Handwerk: Hauswirtschaft *oder* Holzbearbeitung *oder* Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Kriegstreiterei

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Turnierreiterei

Knappe aus den Streitenden Königreichen (+3 GP)

(Variante des Knappen eines Ritters vom alten Schlag, WdH 108)

Geweihete

Geweihete der Rahja

Lange Zeit fristete der Rahjaglauben in den Streitenden Königreichen ein Schattendasein, in Andergast war er gar über Jahrhunderte verboten. Erst in den letzten Jahren, mit dem Auffinden des Liebenslichtes in Joborn und der Aufhebung des Verbotes, machen sich die Geweiheten der Lieblichen Göttin wieder bemerkbar. Weniger geprägt sind sie von den sonnengeküssten Kulturen des Südens als vielmehr durch den rauen Charme ihrer Heimat.

Eine Besonderheit selbst für den Norden ist dabei der Tempel zu Teshkal, wo Rahja als Mutter zweier Pferdegottheiten verehrt wird. Dort wird in der Ausbildung eher auf die Zucht von Pferden, weniger auf den Umgang mit Menschen Wert gelegt.

Geweihete der Rahja aus den Streitenden Königreichen

Variante der Rahja-Geweiheten aus WdH 224 (+4 GP)

Modifikationen: SO 8-13

Kampf: Hieb Waffen *oder* Stäbe +2, Raufen +2, Ringen -2

Gesellschaft: Betören -1, Etikette -1, Überzeugen +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

Handwerk: Heilkunde Seele -1, Musizieren -2

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Ausweichen I

Liturgien: (II) Sulvas Gnade; (III) Rahjalinas Weinranke

Verbilligte Liturgien: (II) Hauch der Leidenschaft; (III) Rahjas Fest der Freude

Besonderer Besitz: ein Pferd aus Teshkaler Zucht

Variante Teshkaler Rahjani (+1 GP) (Variante der Geweihten der Rahja aus den Streitenden Königreichen)

Kampf: Schleuder +2 anstelle von Hieb Waffen/Stäben

Körper: Reiten +2, Singen -2, Zechen -2

Gesellschaft: Betören -2, Menschenkenntnis -1, Überzeugen -1

Natur: Fährtsuchen +2

Wissen: Tierkunde +3

Handwerk: Fahrzeug lenken +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Weitere Professionen aus Nostria und Andergast

Im Steineichenwald und der Messergrassteppe bieten kundige *Wegführer* ihre Dienste an. Diese können auf Grundlage des Kundschafters (**WdH 129f**) erstellt werden, die passenden Geländekunden wären in diesem Fall Gebirge respektive Steppe. Zusätzlich sollte Gewicht auf zwischenmenschliche Talente gelegt werden.

In Nostria kennt man *Lumpenhändler*, die auf einem einfachen Karren durchs Land ziehen. Sie bringen nicht nur allerlei städtische Produkte und Tand in die Dörfer, sondern auch Neuigkeiten aus anderen Regionen. Für die Ausgestaltung dieser Vaganten empfehlen sich die Werte des Fahrenden Händlers (**WdH 137f**).

Die *Koyer* an der nostrischen Küste leisten die Knochenarbeit beim Bau der Deiche. Bei ihren Werten kann man sich am Tagelöhner (**WdH 152f**) orientieren, wobei reichhaltige Sagen und Legenden diesen Berufsstand auszeichnen.

Bei *Geweihten* sollte darauf geachtet werden, dass ihre Stärken eher im Bereich Natur und Handwerk liegen, die Wissenstalente dagegen weniger geschult sind (siehe auch **UdW 143**).

Grundlegende Hinweise zu Helden aus den Streitenden Königreichen finden sich in **UdW 165**.