

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 Chris Gosse, Sven Pohlner und Sven Schloßmann

Ein Wort vorab

Nachdem sich viele gewundert und beschwert haben, wieso es in UdW keine Professionen und Professionsvarianten gegeben hat, haben wir noch einmal unsere Köpfe zusammen gesteckt und uns zum Nachsitzen getroffen. Die Kulturen/Professionen wurden gemäß den Regeln aus AH 127ff erstellt. Wir ermutigen die Spieler und Spielleiter ihre eigenen Varianten anhand dieser Regeln zu erstellen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Diese Varianten und Professionen richten sich an Charaktere die als Kultur Thorwaler gewählt haben. Denn wir haben uns Mühe gegeben, den Geist der Spielhilfe 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 ja speziell an kooperationswillige Einheimische; hier ist als Kultur „Svellttal“ 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 Professionen 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

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.

Sippe (+3 GP) (kombinierbar mit der Variante Binnenland aus AH)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung gegenüber der Sippe

Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +2, Wurfbeil +1;
Körper: Reiten +1, Singen +1, *Wissen:* Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Handwerk:* Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt -1, Seefischerei entfällt, Ski fahren +1, aus folgender Liste drei: Ackerbau +1, Grobschmied +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, Seiler +1, Viehzucht +1, Webkunst +1, Zimmermann +1

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet

Verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

Ottajasko (+6 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 +2, Seiler +1, Zimmermann +1

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

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Linkshand

Söldnerottajasko Hammerfaust in Vinay/Brabak (+2 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
Sonderfertigkeiten: Meereskundig

Söldnerottajasko Hammerfaust in Askja/Regenwald (+2 GP)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung der Ottajasko gegenüber

Kampf: Hieb Waffen +1, Wurfspeer +1; *Natur*: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2; *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: Meereskundig, Dschungelkundig

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 Norbardensippe.

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 **AH 129** nach

Söldnerottajasko Bannerträger bei Drólsash/Dról (+3 GP)

Kampf: Armbrust +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: Kampfgespür, Schildkampf I

Söldnerottajasko Drachen von Llanka, heimatlos (+3 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 +3; *Wissen*: Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden -1, Schätzen +1, Sternenkunde +1; *Sprachen*: ersetze Zweitsprache Garethi durch Zweitsprache Tulamidyä, Sprachen Kennen [Garethi] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidyä] +3

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Meereskundig

Norbardensippe in Thorwal (+4 GP)

Kampf: Raufen +1, Wurfbeile +2; *Körper*: Reiten +1; *Natur*: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2; Orientierung +1, *Handwerk*: Fahrzeug lenken -2; Hundeschlitten fahren +1, Ski fahren +1; *Sprachen*: Thorwalsch ersetzt Garethi *oder* Nivesisch als Zweitsprache, bei zwei von den drei Sprachen +4: Garethi, Nivesisch, Ologhaijan
Sonderfertigkeiten: Steppenkundig 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 **AH 129** 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) oder Sie wandeln einfach eine Söldnerprofession für Ihre Zwecke sinnvoll ab, indem Sie die Waffenwerte etwas reduzieren und dafür etwas stärker

Handwerkstalente 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 **AH**

Jäger

Die häufigste Variante eines Jägers (**AH 79**), 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 ihrer Otta oder dem Knorr der Sippe unterwegs sind und den Winter mit der Jagd verbringen.

Variante Robbenjäger (+2 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

Handwerker

Thorwalsche Variante der Grundprofession Handwerker (GP je nach Variante) (AH 98f)

Voraussetzungen: unterschiedlich; SO mindestens 2

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +3, ersetze Armbrust *oder* Bogen +2 durch Wurfbeile +3, Infanteriewaffen und Ringen entfallen

Gesellschaft: Etikette entfällt

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Alt-Hjaldingsche Runen] +3

Handwerk, ersetze die dortigen Angaben durch die folgenden: Boote fahren +1, Handel +2, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Fahrzeuglenken *oder* Ski fahren *oder* Hundeschlittenfahren +2

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.

angegebenen Handwerksprofessionen zu wählen und ggf. kleine Modifikationen vorzunehmen.
Nachfolgend bieten wir Ihnen einige ausgewählte speziell angepasste Professionen und Professionsvarianten an.

Mitglied einer Ottajasko oder einer Sippe.

Modifikationen: AuP +2

Automatischer Vorteil: Kälteresistenz

Kampf: ersetze Armbrust *oder* Bogen *oder* Wurfspeer +5 durch Wurfspeer +6, Speere +2; *Körper:*

Körperbeherrschung +1, Schleichen -1, Schwimmen +1, Sich verstecken -1; *Natur:* Fährtsuchen -2,

Fischen/Angeln +2, 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, Hundeschlitten Fahren *oder* Eissegler

fahren +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Ski fahren +2

Sonderfertigkeit: ersetze eine Geländekunde nach Wahl durch Eiskundig

Variante Fallensteller (diese Variante ersetzt als sommerliche Ergänzung des Robbenjägers die Variante Fallensteller aus **AH 80** und ist zusätzlich zum Robbenjäger zu wählen) (+3 GP)

Zusätzliche Voraussetzung: FF 12

Körper: Klettern +2; *Natur:* Fallenstellen +5,

Handwerk: Gerber/Kürschner +3; *Wissen:* Tierkunde +2

Sonderfertigkeit: Geländekundig Wald *oder* Gebirge

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 **AH 127ff** 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 an dem Orts (zudem 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 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 kommt und irgendwann dorthin zurückgeht, man bleibt auch Teil der Runajasko und einem Ruf der Gemeinschaft der Wissenden ist immer zu folgen.

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 (3 GP)

Beinschnitzer verarbeiten Elfenbein, Mammuton, Walrosszähne, Geweihe oder Knochen zu Amuletten,

Edelhandwerker

Schiffbaukunst

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 (9 GP)

Dieses zeitaufwendige Handwerk ersetzt den Edelhandwerker von **AH 96f**.

Voraussetzung: KL 13, IN 11, FF 11, SO 5 bis 7

Modifikation: SO +1

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

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

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

Natur: Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +1,

Bauer

Natürlich gibt es auch in Thorwal viele Bauern. Der Bauer kommt sowohl als Teil einer Sippe oder einer Ottajasko vor (eine der Varianten: Knecht/Magd, Viehzüchter), als auch als eigenständige Familie in einem Dorf oder in einem Einzelhof (Variante Erntehelfer, Freibauer, Viehzüchter). Spezielle thorwalsche Abwandlungen des Bauernstandes finden Sie unten.

Über Erst- und Zweitprofession (**AH 74, 108**) sind auch Kombinationen denkbar wie z.B. Bauer/Robbenjäger oder Bauer/Beinschnitzer also Professionen, die die

Schmuckstücken oder alltäglichen Gebrauchsgegenständen wie Löffeln, Nadeln, Kämmen usw.

Voraussetzungen: FF 13

Kampf: Dolche +2; **Wissen:** Tierkunde +2; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +4, Holzbearbeitung +6, Kochen +2; **Sonderfertigkeit:** Spezialisierung Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)

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

Das Handwerk der *Runenschnitzerei* hat schon immer eine besondere Bedeutung, vor allem in Nordthorwal, gehabt. Sie gestalten kunstvolle Ahnensteine oder sonstige profane Auftragsarbeiten (**UdW 23**).

Voraussetzungen: FF 13

Sprachen: Sprachen Kennen [Hjaldingsch] +6,

Lesen/Schreiben [Alt-Hjaldingsche Runen] +6;

Handwerk: Malen/Zeichnen +3; **Wissen:**

Sagen/Legenden +1

Mag. Runen siehe unten bei den Viertelzauberern

Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Mechanik +4, Pflanzenkunde (Bäume) +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Schiffbau +7

Schriften/Sprachen: Sprachen kennen [Hjaldingsch] +6, Schreiben/Lesen [Alt-Hjaldingsche Runen] +6

Handwerk: Boote fahren +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4, Seiler +4, Zimmermann +5, Webkunst +2 *oder* Grobschmied +2

Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen

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

sommerliche Tätigkeit sinnvoll im Winter ergänzen.

Bitte wählen Sie die Grundausrüstung der **Profession aus AH 94f** und nehmen Sie folgende Modifikationen vor:

Kampf: ersetze „Hieb Waffen *oder* Infanteriewaffen *oder* eine andere kulturspezifische Waffe +2, das andere Talent *oder* wiederum eine kulturspezifische Waffe +1“ durch Hieb Waffen +3, ersetze Ringen +2 durch Wurfbeile +2

Bei einem Bauern aus einer Sippe oder Ottajasko (wenn

also eine der oben stehenden Kulturvarianten gewählt wurde) entfällt der **Besondere Besitz**. Neu: *Kampf*: Raufen +1; *Körper*: Singen +1, Zechen +1; *Handwerk*: Schneidern +2 *oder* Webkunst +2 *oder* Zimmermann +2

Olporter-Züchter (1 GP)

Einige Familien rund um Olport verdienen ihren Unterhalt als *Züchter von Olportern (UdW 101)*. Diese Hunde genießen weithin einen hohen Ruf.
Wissen: Tierkunde +2; *Handwerk*: ersetze Ackerbau +6 durch Abrichten +5, Lederarbeiten +1, Viehzucht +5
Sonderfertigkeit: Spezialisierung Viehzucht (Hunde)

Torfstecher (0 GP)

Am Rand des Seufzermooses wird Torf gestochen (**UdW 103**) - eine nicht ungefährliche Arbeit, denn in letzter Zeit sind schon öfters *Torfstecher* verschwunden. In den Brinasker Marschen ist das Torfstechen (**UdW 70**), neben dem Fischfang, der einzige ehrliche Broterwerb. Allerdings werden die Torfstecher von den Tjolmarer Torfhändlern ausgebeutet.

Modifikation: AuP +2

Vor- und Nachteile: Ortskenntnis; Aberglaube +2;

Körper: Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1;

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1; *Wissen*:

Mechanik +1, Pflanzenkunde +2; *Handwerk*: Ackerbau-4

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 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 **MBK 112**, 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 Rondra-Tempel, der mit den Thorwalern gut zusammenarbeitet.

Profession Gardist in Enqui (8 GP) (diese Profession ersetzt die Angaben in **MBK 112f**)

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

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

Vorteile: Ortskenntnis Enqui

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, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

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

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

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

Da die Beschreibungen der beiden Akademien in **Prem** und **Thorwal** in **MBK 118f** noch aus der Zeit vor **UdW**

stammen, empfehlen wir, die dortigen Professionen durch die beiden folgenden zu ersetzen:

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 könnten Albernier die einzige Ausnahme sein.

Träger: Rothelm-Ottajasko und die Stadt Prem

Profession Krieger aus Prem (21 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 13, KK 13, SO mind. 5

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Automatische Vor-/Nachteile: Akademische Bildung (Krieger); Neugier 5

Kampf: Bogen +3, Dolche +2, Hieb Waffen +5, Raufen +3, Säbel *oder* Schwerter +4, Wurfbeil +4, Zweihand-Hieb Waffen +3

Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

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

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +6, Sprachen Kennen [Garethi] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: Boote fahren +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Improvisierte Waffen, Meereskundig, Niederwerfen

Ungeeignete Sonderfertigkeit: Defensiver Kampfstil, Meisterparade

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Axt, Dolch, Thorwaler Helm, Thorwaler Rundschild, Krötenhaut *oder* Kettenhemd, Lederzeug, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Kämpferschule Ugdalfskronir 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-Horasiat 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.

Träger: Oberste Hetleute, Hjalskari, Stadt Thorwal

Profession: Krieger aus Thorwal (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO mind. 4

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Automatische Vor-/Nachteile: Akademische

Ausbildung (Krieger); Prinzipientreue

Kampf: Belagerungswaffen +3, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Raufen +3, Schwerter *oder* Zweihand Hieb Waffen +5, Wurfbeil +4, Wurfspeer +4

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

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

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

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +6, Sprachen Kennen [Garethi] +2

Handwerk: Boote fahren +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Meereskundig, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Sturmangriff,

Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: körperliche Beschränkungen

Ausrüstung: übliche Kleidung, Stiefel, Axt, Dolch, Zweihandaxt *oder* Schwert, Thorwaler Helm, Thorwaler Rundschild, Krötenhaut *oder* Kettenhemd, Lederzeug, Waffenpflegeset

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 (+5 GP)

Kampf: ersetze Schwerter *oder* Zweihand Hieb Waffen +5 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: ersetze Meereskundig durch Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: ersetze Kampf im Wasser *und* Wuchtschlag durch Kriegsreiterei

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

Hetja der Mangskari (+4 GP)

Voraussetzungen: ersetze KK 13 durch FF 12

Kampf: Belagerungswaffen +4, ersetze Schwerter *oder* Zweihand-Hieb Waffen +5 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 Herverkmader (+6 GP)

Diese Rekker der Fotskari werden in Enskar noch zu Sappeuren ausgebildet

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

Verbilligte Sonderfertigkeit: ersetze Meereskundig durch Kampf im Wasser

Hetja der Bogskari (+5 GP)

Voraussetzung: ersetze GE 12 durch FF 12

Kampf: ersetze Wurfspeer +4 durch Bogen +6, ersetze Schwerter oder Zweihand-Hieb Waffen +5 durch Säbel oder Schwerter +4; *Körper:* Athletik -1, Sinnenschärfe

+1; *Handwerk:* Bogenbau +2

Sonderfertigkeiten: ersetze Schildkampf I durch Schnellladen und Scharfschütze

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

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

Hetja der Sjaskari (+6 GP)

Körper: Akrobatik +1; Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Singen +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, Tierkunde +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: streiche Sturmangriff

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 Erst- und Zweitprofession gehen (AH 74, 108)*) oder man nimmt eine der unten angebotenen Professionsvarianten mit Seefahrer und Handwerker, dann wählt man nicht zwei Professionen, sondern eine der hier angebotenen „Mischprofessionen“. Voraussetzung dieser hier angebotenen Professionen ist es allerdings grundsätzlich, dass eine der beiden oben stehenden Kulturvarianten Sippe/Ottajasko gewählt wurde.

*) Denkbar ist auch der Weg über Breitgefächerte Bildung, das wurde aber von uns nicht ausgetestet.

Profession Kämpfer einer Ottajasko (GP je nach Variante)

Voraussetzung: MU 12, KO 12, KK 12, SO mind. 3

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

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, Zehen +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: 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

Grundvariante Kämpfer einer Sippe (Diese Variante **verbilligt** die folgenden Ausgestaltungen **um 4 GP**, sofern es sich nicht um eine spezielle Ausgestaltung für einen Sippenangehörigen handelt. Mit anderen Worten, wenn man einen Sippenangehörigen mit Spezialgebiet Seefahrt machen möchte, dann nehme man bitte diese verbilligte Grundvariante und die untere Variante **Kämpfer/Seefahrer, Sippe was dann insgesamt 7 statt 11 GP kostet**)

Die Seefahrt spielt in einer Sippe eine untergeordnete 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**).

Natur: Fischen/Angeln entfällt; *Handwerk:* Boote fahren entfällt, Seefahrt entfällt; *Schriften/Sprachen:* entfällt

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 (10 GP)

Modifikationen: AuP +1
Kampf: Hiebaffen +1, Säbel *oder* Schwerter +1, Wurfbeil +2, Wurfspeer +4; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Kriegskunst +2; *Handwerk:* Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Waffenlos: Hammerfaust
Verbilligte Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

Variante der Fotskari: Rekker der Herverkmader (+5 GP)

Diese Rekker der Fotskari werden in Enskar noch zu Sappeuren ausgebildet
Wissen: Gesteinskunde +3, Mechanik +3; *Handwerk:* Bergbau: +4, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +2, Zimmermann +3

Rekker der Riddari (13 GP)

Kampf: Speere +4, Lanzenreiten +2; *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 Kriegstreiteri
Ausrüstung: ersetze Säbel *oder* Schwert durch Stoßspeer und ersetze Krötenhaut durch langen Kettenmantel

Rekker der Mangskari (7 GP)

Voraussetzungen: zus. FF 12
Kampf: Belagerungswaffen +6; *Körper:* Sinnenschärfe +2; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Mechanik +3, Rechnen: +2; *Handwerk:* Boote fahren +1, Holzbearbeitung +2, Seiler *oder* Zimmermann +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungsinn
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterparade

Rekker der Bogskari (8 GP)

Voraussetzung: zus. FF 12
Kampf: Bogen +5; *Körper:* Sinnenschärfe +1; *Handwerk:* Bogenbau +1
Sonderfertigkeiten: ersetze Schildkampf I durch Schnellladen und Scharfschütze
Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I
Ausrüstung: ersetze Säbel *oder* Schwert und Thorwaler Schild durch Langbogen und Köcher mit 20 Pfeilen

Rekker der Sjaskari (10 GP)

Modifikation: AuP +1
Kampf: Wurfspeer +4; *Körper:* Akrobatik +1; Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Singen +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, Tierkunde +1
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf

im Wasser, Meereskundig

Kämpfer/Handwerker (GP variabel)

Hier werden die Handwerksvarianten (siehe oben oder **AH 99f**) ohne die Handwerksgrundmodifikationen übernommen, zu den GP der einzelnen Handwerksausprägungen **zuzüglich 2 GP**. Natürlich ist auch die Kombination Kämpfer/Bauer möglich.
Beispiel 1: Beinschnitzer: Zu den hier angegebenen Kämpfer Modifikationen werden für insgesamt 5 GP die Ergänzungen des oben stehenden Beinschnitzers hinzugenommen.

Beispiel 2: Ein Mitglied einer Sippe (siehe oben stehende Grundvariante Kämpfer einer Sippe) ist Grobschmied und Kämpfer, d.h. die Handwerksvariante Grobschmied kostet 2 GP zzgl. die 2 GP, die hier gefordert sind und zieht die oben genannten 4 GP ab, wodurch diese Profession dann 0 GP kostet.

Kämpfer/Seefahrer, Ottajasko (9 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, Körperbeherrschung +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3; *Wissen:* Geographie +1, Schätzen +1, Sternenkunde +2, Tierkunde +1; *Handwerk:* Boote fahren +2, Holzbearbeitung +2, Schneidern +3, Seiler +2, Zimmermann +2, Seefahrt +2
Verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig

Kämpfer/Seefahrer, Sippe (11 GP)

Beschreibung: siehe oben
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3; Fischen/Angeln +1; *Wissen:* Geographie +1, Schätzen +1, Sternenkunde +2, Tierkunde +1; *Schriften/Sprachen:* Zweitsprache Garethi +4; *Handwerk:* Boote fahren +6, Holzbearbeitung +2, Schneidern +3, Seiler +2, Zimmermann +2, Seefahrt +4, Webkunst +1
Sonderfertigkeiten: Linkhand
Verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig

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: Wurfbeil -2, Wurfspeer +6, Speere +2; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Sich verstecken +2, Sinnenschärfe +2; *Natur:* Fährten suchen +2, Orientierung +1, Seefischerei +2; *Handwerk:* Boote fahren +2, Eissegler fahren *oder* Hundeschlitten fahren +3, Fleischer +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Ski fahren +3
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 (13 GP) (ersetzt die Grundwerte Söldner aus **MBK 128** und stellt eine komplette Profession dar)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 3 - 6

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, MR +1

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

Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1, Seefahrt +4

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

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.

Skalde aus der Runajasko (16 GP)

Voraussetzungen: zus. FF 11, SO mindestens 5

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

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, SO +2

Kampf: ersetze Fechtwaffen oder Hieb Waffen oder Stäbe oder Schwerter +2 durch Hieb Waffen oder Schwerter +2, Hieb Waffen +1, Wurfbeile +1; **Körper:** Gaukeleien entfällt, Selbstbeherrschung +2, Singen +5, Sinnenschärfe +1; **Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +2; **Gesellschaft:** Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überzeugen: +3; **Wissen:** Geschichtswissen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5; **Handwerk:** ein Handwerk aus der folgenden Liste +5 (Malen/Zeichnen, Kartographie, Holzbearbeitung, Heilkunde Wunden, Tätowieren, Steinmetz), Boote fahren +2, Heilkunde Seele +2, Instrumentenbau +4, Musizieren +2
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen
verbilligte Sonderfertigkeit: Ottagaldr

Viertelzauberer

Profession Godi (Seher; 3 GP)

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

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

Modifikationen: -6 AsP, SO +2

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer*), Runengebunden, Prophezeien, 3 übernatürliche Begabungen (s.u.)

*) 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 +1, Raufen +2, Stäbe +2, Wurfbeile +1

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

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

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2, Wettervorhersage +4

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

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

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [Hjaldingisch] +2, Lesen/Schreiben [Althjaldingische Runen] +4

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

Mögliche Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Tanz der Mada

Mögliche Rituale: s.u.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Magiegespür

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schutzgeist

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

Nachteile

Runengebunden (-10 GP*)

Der Seher benötigt seinen bevorzugten Fokus (Runen, Knochen, Karten, Opferdolch), um seine Rituale zu vollziehen. Dies ist eine spezielle Form des Nachteils *Feste Gewohnheit (AZ 150)*. Ein Satz Runenstäbe oder -steine besteht aus mindestens 8 profanen althjaldingischen Runen. Zumeist hat der Seher seinen Fokus in seiner Ausbildungszeit selbst hergestellt.

Talente

Deuten der Zeichen, 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, Wissenstalent

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. Das Talent *Traumdeuten* kann dazu anstelle des Talents *Heilkunde Seele (MWW 175)* verwendet werden.

Sonderfertigkeiten

Ritualkenntnis (Seher)

Startwert von 3

Steigerung nach Spalte E

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)

Kosten: 100 AP

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)

Kosten: 100 AP

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 + 2 AsP je Minute

Runen der Weissagung (entspricht der Gabe Prophezeien)

Voraussetzung: RK (Seher)

Kosten: 150 AP

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* Erschöpfung und verliert doppelt so viele Punkte Ausdauer.

Rat der Ahnen (entspricht dem gleichnamigen Schamanenritual)

Voraussetzung: RK (Seher)

Kosten: 250 AP

Probe: MU / MU / CH

Ein Blutsverwandter des Geistes, den man rufen will, ist nötig, mindestens aber ein Gegenstand aus dessen persönlichem Besitz (Malus von XX). 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.

Weitere Rituale sind möglich und vom Lehrmeister abhängig. Z.B.

Ruf der Runjas

Voraussetzung: RK (Seher)

Kosten: 500 AP

Probe: MU / CH / CH

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.

Profession Heilari (Heiler; 6 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, SO 4 - 7

Modifikationen: -6 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, vier feste übernatürliche Begabungen (s.u.), Resistenz gegen Krankheiten

Talente

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

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

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

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

Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Tierkunde +2

Handwerk: Alchimie +2, Fleischer +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Schnaps Brennen +1, Schneidern +1

Feste übernatürliche Begabungen: Balsam Salabunde, Pestilenz erspüren, Tiere besprechen und eine weitere aus der Liste: Ängste Lindern, Blick in die Gedanken, Klarum Purum, Ruhe Körper, Sanftmut, Zaubernahrung

Mögliche übernatürliche Begabungen: (eine zusätzlich möglich aus der Liste für 1 GP) Ängste Lindern, Blick aufs Wesen, Klarum Purum, Ruhe Körper, Sanftmut, Zaubernahrung

Automatische Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

Verbilligte Sonderfertigkeit: Geländekundig (Wald oder Gebirge)

Mögliche mag. Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Blutmagie (zu den normalen Kosten), Gedankenschutz, Matrixregeneration I, Ottagaldr, 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 × Wirselkraut, je 1 × Donf, Menchal, Olginwurz) und hochwertiges ärztliches Besteck (erleichtert Heilkunde Wunden-Proben um 3 Punkte; siehe MFF, S. 33).

Profession Bordzauberer (2 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 Ritualkennntnis), 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 Bonus +1, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, 3 feste übernatürliche Begabungen (s.u.)

Talente

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

Wurfbeil +3

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

Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

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

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

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

Handwerk Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Seefahrt +3, Steuermann +1, ein Handwerk aus der folgenden Liste +5 (Alchimie, Malen/Zeichnen, Kartographie, Steuermann, Holzbearbeitung, Zimmermann, Tätowieren)

Feste übernatürliche Begabungen: Aeolitus, Nebelwand, Windstille

Mögliche übernatürliche Begabungen: Adlerauge, Attributo, Bärenruhe, Balsam, Blitz dich find, Flim Flam, Pfeil der Luft, Silentium, Unitatio, Wasseratem, Wellenlauf, Windhose

Sonderfertigkeiten: Meereskundig

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 (+3 GP)

Modifikation: + 6 AsP

Vor- und Nachteile: Halbzauberer statt Viertelzauberer (s. **AZ 146**), die festen übernatürlichen Begabungen entfallen, stattdessen erhält der Charakter 100 Verrechnungspunkte, um seine Zauberfertigkeiten zu steigern.

Wissen: Magiekunde +2

Handwerk: Alchimie +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 beiden unten aufgeführten Merkmale aufweisen.

Repräsentation: Gildenmagie (können aber nicht SF Ritualkenntnis erlernen)

Sonderfertigkeit: Merkmal Elementar (Luft), Fernzauberei

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Ottagaldr, Regeneration I, Regeneration II

Professionsvariante Runenzauberer

Der Runenzauberer muss entweder mit dem Olporter Magier **AZ 112 (+8 GP)** oder mit einer Handwerksprofession kombiniert werden (**+6 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

Modifikationen: SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer (gilt nicht für Olporter Magier), Verpflichtungen der Runajasko gegenüber

Körper: Singen +2

Sprachen: Sprachen Kennen [Hjaldingsch] +4, Lesen/Schreiben [Alt-Hjaldingsche Runen] +4

Handwerk: Holzbearbeitung +2

Automatische Sonderfertigkeiten: Runenkunde (Ritualkenntnis Runenzauberei +3)

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

Besonderheiten für Olporter Magier:

Zauberfertigkeiten: entsprechende elementare Analogie des Ignisphaero +2 (s. **UdW 64**), Meister der Elemente +2, Wand aus [Element] +2, *Sonderfertigkeit:* Ottagaldr

Die Streitenden Königreiche

von Julian Marioulas und Matthias Wicht
mit Dank an Frank Bartels, Chris Gosse, Tahir Shaik

Professionsvarianten

Edelhandwerker

Deichmeister

“Dann blickte er auf, und von dem Deiche, auf dem er stand, über den Priel hinweg, zog er in Gedanken eine Linie längs dem Rande des abgetrennten Landes, nach Süden herum und ostwärts wiederum zurück über die dortige Fortsetzung des Prieles und an den Deich heran. Die Linie aber, welche er unsichtbar gezogen hatte, war ein neuer Deich, neu auch in der Konstruktion seines Profiles, welches bis jetzt nur noch in seinem Kopf vorhanden war.”

-Der Schimmelreiter, Theodor Storm

Die letzte Grenze zwischen der Küste und dem zerstörerischen Wüten der Sturmfluten stellen die Deiche dar. Ihre Planung, Anlage und Pflege liegt in der Hand der Deichmeister, kundiger Mannen und Frauen, die mit ihrem Werk versuchen, die Naturgewalten im Zaun zu halten. Dieser Kampf gegen das Meer ist in Nostria zu einer Lebenseinstellung geworden, die durch die Worte des Deichgrafen Haldur

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 Handwerksgelesen, 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 (AH 98) als Grundlage und erhöhen bei der Generierung entsprechend die Kampffertigkeiten.

Profession Städtischer Bogenschütze (5 GP)

(Variante des Gardisten, MBK 112)

Vorraussetzung: MU 11, IN 12, GE 11, KK 12, SO 5-8

Kampf: Bogen +5, Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +2, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Zehen +2

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

Vesselbek treffend wiedergegeben werden: Kein Deich, kein Reich, kein Leben.

Fett/Kursiv: Deichmeister (11 GP) (Variante des Edelhandwerkers. AH 96)

zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, IN 12

Modifikationen: SO +1

Kampf: Hieb Waffen +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2

Natur: Wettervorhersage +3

Wissen: Baukunst +6, Gesteinskunde +4, Rechnen +2, Mechanik +4

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: Bergbau +3, Holzbearbeitung +2, Kartographie +3, Malen/Zeichnen +1; 7 Punkte auf Geographie, Sagen und Legenden, Boote fahren und andere passende Talente (je max. +2)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser

Natur: Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +2

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: ein Talent aus der folgenden Liste +4: Bogenbau, Brauer, Fleischer, Glaskunst, Grobschmied, Kochen, Maurer, Schnaps brennen, Schneidern, Seiler, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe färben, Töpfern, Webkunst, Winzer, Zimmermann; Holzarbeiten *oder* Lederarbeiten *oder* Malen und Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock oder Lederwams), Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schnellladen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Ortskenntnis, Verbindungen; Arroganz, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Höhenangst, Kampfrausch, Unstet

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 Nostris) 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.

Knappe aus den Streitenden Königreichen (-1 GP)
(Variante des Knappen, MBK 114)

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 Pferdegötter 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 (15 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, GE 12 SO 4-10

Modifikationen: SO +2, MR +1, 24 KaP

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moralkodex (Rahja-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Hieb Waffen *oder* Stäbe +3, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +5

Gesellschaft: Betören +5, Etikette +3, Galanterie +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +5

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Sagen und Legenden +6, Tierkunde +2

Sprachen: Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +4, Sprachen kennen (eine Fremdsprache) +4

Kampf: keine Wahlmöglichkeit Anderthalbhänder

Körper: Selbstbeherrschung -1, Tanzen +2 mit zusätzlicher Wahlmöglichkeit Zeichnen

Gesellschaft: Etikette -1, Menschenkenntnis -1

Wissen: Rechnen -2, Staatskunst -1, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: L/S [Schrift der Muttersprache] -1

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

Sonderfertigkeiten: Kriegerreiterei anstelle von Turnierreiterei, kein Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Turnierreiterei anstelle von Kriegerreiterei, Schildkampf I

Handwerk: Hauswirtschaft +4, Heilkunde Seele +2, Musizieren +2, ein Talent aus der folgende Liste +4, ein weiteres +2: Abrichten, Ackerbau, Brauer, Stoffe färben, Töpfern, Viehzucht

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rahja) +3, Ausweichen I

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegnen; (II) Sulvas Gnade; (III) Rahjalinas Weinranke

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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gutes Aussehen, Herausragender Sinn, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Angst vor Einsamkeit, Angst vor Verletzungen, Glasknochen, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Kampfrausch; Blutrausch, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Eingeschränkter Sinn, Einhändig, Farbenblind, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Rachsucht, Sprachfehler, Tolpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: siehe Geweihete der Rahja in AG 64

Besonderer Besitz: ein Pferd aus Teshkaler Zucht

Variante Teshkaler Rahjani (+2 GP) (Variante der Geweiheten der Rahja aus den Streitenden Königreichen)

Kampf: Schleuder +3 anstelle von Hieb Waffen/Stäben

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

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

Natur: Fährtsuchen +2

Wissen: Tierkunde +3

Sprachen: -

Handwerk: Abrichten *oder* Viehzucht +3, das andere +2, 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 (**AH 80**) 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 (**AH 88**).

Die *Koyer* an der nostrischen Küste leisten die Knochenarbeit beim Bau der Deiche. Bei ihren Werten kann man sich am Tagelöhner (**AH 101**) 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**.