



HELDEN AUS WÜSTE, SUMPF UND BERGEN

IM REICH DES KALIFEN

Das Kalifat vereint folgende Kulturen (siehe AH 43–46): *Tulamidi-sche Stadtstaaten* (Mherwed, Unau), *Mhanadistan* (ländliche Gebiete am Mhanadi, Szinto und im Amhallassih sowie Wüstenoasen) und *Novadi* (Wüstennomaden). Die meisten Bewohner sind tulamidischer Herkunft, doch kommen auch andere Rassen vor, zum Beispiel Mittelländer im vor etwa hundert Jahren unterworfenen Amhallassih oder Nachkommen 'importierter' Sklaven. Des weiteren sind die meisten im Kalifat lebenden Menschen (ungeachtet der Rasse) rastullahgläubig, doch in den Randgebieten kommen auch Zwölfgötterglaube, andere und Misch-Religionen vor. Alle drei Kulturen der Region sind patriarchalisch geprägt, so dass Berufswahl und typisches Auftreten der Männer und Frauen sich unterscheiden. Kriegsführung, der Reichtum bringende Handel und die angesehenen Gelehrten-Tätigkeiten sind Männerdomänen, in die nur wenige Frauen vordringen. Die durchschnittliche Frau aus dem Kalifat geht einer Tätigkeit nach, die man zu Hause ausüben kann (was Felder und Weiden einschließt). Sie tritt in der Öffentlichkeit und besonders Männern gegenüber nicht forsch auf, sondern versucht ihre Ziele eher durch List, Schmeicheleien und den einen oder anderen betörenden Augenschlag zu erreichen. Dabei vertraut sie darauf, dass die Männer ihren Verstand unterschätzen – was auch häufig zutrifft. (Achmad'sunni verhalten sich nicht so, sind allerdings auch keine durchschnittlichen Frauen; mehr dazu siehe Seite 74 und 88.)

Mehr als in den Feudalstaaten Mittelaventuriens, wo die Kinder dem Stand der Eltern angehören, oder den Stadtstaaten der zwölfgöttergläubigen Tulamiden, wo vor allem Reichtum zählt, entscheiden im Kalifat Fähigkeiten, Bildung und Taten über das Ansehen eines Mannes. Ein Mawdli oder Haimamud mag arm sein, wird aber dennoch wegen seines Wissens bewundert. Wer in Verwaltung oder Leibwache des Kalifen einen hohen Rang erreicht, muss sehr fähig sein. Ist er ein Sklave und womöglich ein Eunuch, tut das seinem Ansehen keinen Abbruch. Ein Hairan kann abgewählt, ein Emir oder Bey vom Kalifen entlassen werden, wenn er sich als unfähig erweist. Zu den Beweisen von Tüchtigkeit zählt allerdings auch der Besitz edler Pferde und großer Herden, da man diese gegen Viehdiebe verteidigen, also ein guter Kämpfer sein muss. Das Ansehen einer Frau hängt dagegen vor allem vom Stand ihres Vaters oder Mannes ab, ihrem Aussehen und der Anzahl ihrer Söhne. Sharisadim allerdings werden wegen ihrer Tanzkunst geachtet.

Unter den **Reisenden Professionen** sticht der *Hirte* hervor: Praktisch alle Wüstennomaden sind Hirten, auch jene, die sich in erster Linie als *Stammeskrieger*, *Straßenräuber* oder *Zureiter* sehen. *Fernhändler* und ihre *Karawanenführer* durchqueren die Wüste mit Kamelen, vor allem Salz ist in einer von Viehzucht geprägten Gegend ein wichtiges Handelsgut.

Die typischste **Gesellschaftliche Profession** ist die des Geschichtenerzählers (tul.: Haimamud), der dem nordaventurischen *Barden* entspricht.

Unter den **Handwerklichen Professionen** genießen die *Gelehrten* hohes Ansehen, besonders natürlich die mit zahlreichen Schulen vertretenen Mawdliyat, aber auch Sternkundige und Medici. Die *Bauern* sind im Kalifat in der Regel frei, die *Domestiken* dagegen Sklaven, also anders herum als im Mittelreich. Die Zünfte, die ja an die Ingerimm-Kirche gebunden sind, haben keinen Einfluss, so dass jeder frei jedes Handwerk ausüben darf, wo er will. Im Gegenzug muss er Ärger mit Kunden und Konkurrenz auch allein ausbaden.

Häufig vertretene **Kriegerische Professionen** sind die *Novadischen Wüstenkrieger* sowie *Söldner*, die Karawanen und Karawansereien beschützen. Die *Leibwächter* der Reichen und Mächtigen entsprechen regeltechnisch zwar dem Söldner, sind aber meistens Sklaven – die Haremswächter unter ihnen überdies Eunuchen. Manch ein Bey setzt in jedem Dorf einen *Dorfbüttel* ein, der sich dann selbst wie ein kleiner Bey aufspielt. Die *Stadtgarde* von Unau ist unter dem Namen 'Gelbherzen' berühmt geworden. Seltener, aber bemerkenswerte Kämpfer-Professionen sind *Schwertgesellen*, *Hadjimim*, *Achmad'sunni* und der kämpfende Zweig der Derwische.



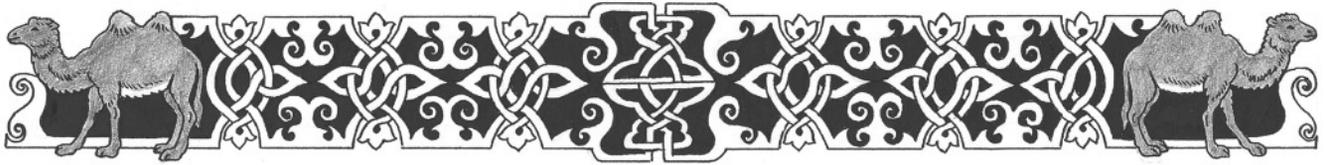
Unter den **magischen Professionen** bieten sich für Männer vor allem der *Derwisch* und der *Magier aus Mherwed* an. Magiebegabte Frauen werden am ehesten *Sharisad*, sofern ihre Begabung überhaupt entdeckt und gefördert wird. Viele von ihnen bleiben auch generische Magiedilettantinnen.

Geweihte der Zwölfe werden in den Randgebieten durchaus geduldet, solange sie zurückhaltend auftreten und nicht missionieren (womit die Kirchen von Praios, Rondra, Travia, Boron/Al'Anfa und Kor ausscheiden). *Tsa-Geweihte* sind recht häufig, da Tsa den Zwölfgöttergläubigen an Szinto und Mhanadi als Göttin des Ackerbaus gilt. Und es darf angenommen werden, dass auch die Kirche des *Phex* das Land des Kalifen noch lange nicht abgeschrieben hat.

Im Folgenden finden Sie noch einige Varianten bekannter Professionen aus AH und AZ.

KARAWANENFÜHRER

Salzgänger führen Salzarbeiter, Handelskarawanen und andere Reisende über die Salzkruste des Cichanebi-Sees. (Das heißt, dass sich der Vorteil *Ortskenntnis* aus der Profession Karawanenführer – siehe AH 80 – hier auf den See und seine Ufer bezieht.) Sie haben ein fei-



nes Gespür dafür, wo der Boden trägt und wo er nachgibt. Dies wird regeltechnisch als *Herausragender Tastsinn* ausgedrückt. (Proben auf *Sinnesschärfe*, um die Festigkeit des Untergrunds zu prüfen, können auf KL/IN/IN abgelegt werden statt auf KL/IN/FF, wie sonst beim Tastsinn üblich; schließlich geht es hier nicht um die Beweglichkeit der Finger.) Einen Salzgänger erkennt man an den bunt gefärbten Ziernarben im Gesicht, die ihm bei Aufnahme in die Bruderschaft beigebracht wurden.

Salzgänger (+0 GP, zusätzliche Voraussetzungen: IN 13, Kultur Tulamidische Stadtstaaten oder Novadi, rastullahgläubig)
Automatischer Vorteil: Herausragender Tastsinn; *Körper:* Athletik +1, Klettern -2, Selbstbeherrschung +1; *Natur:* Fährtsuchen -3, Fesseln/Entfesseln +1; *Wissen:* Mechanik +3 statt Geographie +3; *Sprachen/Schriften:* keine Fremdsprache; *Handwerk:* kein Fahrzeug Lenken
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Hitzeresistenz; Unansehnlich

HANDWERKER

Das Porzellan wurde in Unau erfunden, und noch immer kommt das beste, begehrteste und meiste dorthier. Inzwischen wird zwar auch in einigen tulamidischen und aranischen Städten, in Neetha und Dról Porzellan gebrannt, doch die Feinheit und Farbenpracht der Unauer Ware konnten die dortigen *Porzellanbrenner* noch nicht nachbilden. In den Unauer Werkstätten arbeiten nur rastullahgläubige Handwerker (siehe **AH 98**), damit das Essgeschirr für Gläubige geeignet ist.

Porzellanbrenner (+2 GP, zusätzliche Voraussetzung FF 12)
Automatischer Vorteil: Hitzeresistenz; *Sprachen/Schriften:* L/S [Muttersprache] +1; *Handwerk:* Alchimie +2, Malen/Zeichnen oder Töpfern +7, das andere +4

ALCHIMIST

Die Alchimisten Unaus bilden eine verschworene Gemeinschaft, die ihre Betriebsgeheimnisse hütet. Sowohl magiebegabte (siehe **AZ 65** ff.) als auch nichtmagische Alchimisten (siehe **SRD 126**) arbeiten hier. Einige haben leitende Funktionen in der Porzellan- und Glasherstellung, andere überwachen die Salzgewinnung und den Handel mit Unauer Salzlake, noch andere stellen den Blauen Punsch her, den berühmten Schnaps der Stadt. Zudem werden in Unau Heiltränke, Antidote und andere Elixiere aus für Rastullah-Gläubige erlaubten Zutaten gebraut.

Alchimist aus Unau (+3 GP, zusätzliche Voraussetzungen: Kultur Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubig, nur Männer)
Wissen: Brettspiel +2; *Schriften/Sprachen:* L/S Tulamidy +5 statt L/S Nanduria +5, L/S Ur-Tulamidy +5; *Handwerk:* Glaskunst oder Töpfern +3

EIN HELD AUS DEM GESCHUPPTEN VOLK

Die meisten Stammes-Achaz sind Fischer oder Jäger und unterscheiden sich in ihrer Tätigkeit kaum von menschlichen Jäger-Sammler-Kulturen. Stämme, die in der Wildnis leben, haben *Stammeskrieger*; Achaz-Dörfer am Rande menschlicher Siedlungen bringen *Söldner* und manchmal *Gladiatoren* hervor. Typische Stammes-Achaz haben die Hochkultur ihrer Vorfahren vergessen und leben auf einem primitiven Stand der Technik in den Tag hinein, wie man es auch von anderen Stammeskulturen kennt.

Die städtische Kultur der Archaischen Achaz ist rückwärts gewandt, auf die Erhaltung schwindenden Wissens ausgerichtet. Die Oberschicht bilden daher die *Gelehrten*, *Kristallomanten* und *H'Ranga-Priester* sowie die *Baumeister*, die die Tempelpyramiden instand halten. Ihnen unterstehen die einfachen Stadtbewohner wie *Handwerker* und *Fischer*. Ein archaischer Achaz achtet auf seinen sozialen Status und

den seines Gegenübers, gehorcht Höhergestellten und erwartet Gehorsam von Untergebenen, wobei Menschen meist als Emporkömmlinge betrachtet werden, die eigentlich Sklaven hätten sein sollen. Beiden Achaz-Kulturen ist gemein, dass sie seit Jahrtausenden mit menschlichen Völkern im Krieg liegen, zum Beispiel mit Novadis und Waldmenschen-Stämmen. Ein Achaz als Held wird also kaum erwarten, unter Menschen willkommen zu sein, und sich ihnen nicht unbefangen nähern – es sei denn, er wäre in der Kultur *Südaventurien* aufgewachsen oder hätte in toleranten Städten Handel getrieben. Für Archaische wie für Stammes-Achaz ist Religion etwas Furchterregendes, sind die H'Ranga in erster Linie bedrohlich. Hingebungsvolle Religionen der Menschen und Zwerge wirken auf sie wie ein Tanz auf dem Vulkan, elfische Gleichgültigkeit unbegreiflich. Im Folgenden finden Sie einige für Achaz geeignete Professionsvarianten auf der Basis bekannter Professionen aus **AH** und **MBK**.

FISCHER

Manche Fischer (siehe **AH 77**) der Stammes-Achaz haben sich auf das Tauchen nach Badeschwämmen und kostbaren Korallen spezialisiert. Unterwasserjäger, ebenfalls bei den Stammes-Achaz zu finden, verfolgen die Fische im Tauchgang mit der Harpune statt vom Boot aus mit Netz oder Angel.

Schwamm- oder Korallentaucher (+3 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; *Kampf:* Ringen +2 statt [Schleuder oder Wurfspieß +2]; *Körper:* Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; *Gesellschaft:* Überreden +1; *Natur:* Fischen/Angeln -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Schätzen +2; *Handwerk:* Heilkunde Gift +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

Unterwasserjäger (+4 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; *Kampf:* Speere +2; *Körper:* Schwimmen +3; *Wissen:* Tierkunde +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

HIRTE

Die archaischen sowie einige Sippen der Stammes-Achaz züchten Schlangen und Krokodile, die jung geschlachtet hervorragend schmecken und besonders feines Iryan-Leder ergeben. Es gibt auch Frosch- und Schneckenzuchten, zahme Schildkröten und Leguane. Um diese Tiere kümmern sich spezialisierte Hirten (siehe **AH 79**).

Kleintierzüchter (+0 GP)

Der automatische Nachteil Raumangst 5 wird aufgehoben; *Körper:* kein Reiten, Sich Verstecken -2; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1, Überreden +2; *Natur:* Fährtsuchen -2, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Rechnen +1; *Handwerk:* Abrichten +1, Holzbearbeitung +1; keine verbilligte Geländekunde

HÄNDLER

Sowohl bei den Archaischen als auch bei den Stammes-Achaz gibt es Händler (siehe **AH 88**), die Iryanleder oder andere begehrte Waren in menschliche Siedlungen oder zu regelmäßig benutzten Tauschplätzen bringen und dort gegen andere Waren eintauschen.

Tauschhändler (+0 GP, SO-Minimum nur 3)

Kampf: Hieb Waffen +1; *Körper:* Athletik oder Boote Fahren +3 statt Reiten +3, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2; *Gesellschaft:* keine Etikette, kein Gassenwissen; *Natur:* Fährtsuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; *Sprachen/Schriften:* kein Lesen/Schreiben; *Handwerk:* Schneidern +1 statt Fahrzeug Lenken +1, Lederarbeiten +2 statt Hauswirtschaft +2; *Kommerzielles Interesse:* zwei weitere Talente je +1



BAVER

Bei den Archaischen Achaz gibt es Bauern (siehe **AH 94**), die als Gärtner die Tempelgärten pflegen. Andere werden als Pflanzer bezeichnet, weil sie auf überschwemmten Feldern Reis anbauen.

Gärtner (+2 GP; zusätzliche Voraussetzungen: **IN 12, FF 11**)

Körper: Klettern +1, Sinnenschärfe +2; *Gesellschaft:* Etikette +1, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2 statt Wildnisleben +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1, Rechnen +2; *Handwerk:* Ackerbau +1, Hauswirtschaft oder Heilkunde Gift +1 statt Fleischer +1, kein Töpfern; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Ackerbau (Blumen)

Pflanzer (+1 GP)

Körper: Selbstbeherrschung +1, Schwimmen oder Sich Verstecken +1; *Natur:* Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1; *Handwerk:* Boote Fahren oder Brauer oder Webkunst +2 statt Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1

DOMESTIK

Bei Archaischen und Stammes-Achaz gleichermaßen werden die Kinder nach dem Schlüpfen an Erzieher übergeben, die sich in den nächsten Jahren um sie kümmern, also quasi Domestiken (siehe **AH 95**) im Dienste der Gemeinschaft sind. Erzieher sorgen für die Fütterung und Aufzucht der Achaz während ihrer ersten Jahre, begleiten sie durch die ersten Häutungen und lehren sie die Grundzüge ihrer Gesellschaft. Nach der vierten Häutung werden die Jung-Achaz an ihre zukünftigen Lehrmeister weitergegeben. Eine Erzieherin hat meist ein bis drei Gelege, um die sie sich gleichzeitig kümmert.

Erzieher

(+4 GP; Voraussetzungen: **KL 12, IN 14, SO mindestens 3**)

keine Erstprofession; *Kampf:* Raufen +1, Ringen +2; *Körper:* kein Reiten, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen -1; *Gesellschaft:* kein Gassenwissen, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2; *Wissen:* Götter/Kulte +2, Magiekunde +1 statt Heraldik +1, Sagen/Legenden +1; *Schriften/Sprachen:* L/S Chrmk oder Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +6 statt L/S [Schrift des Haushalts] +2; *Handwerk:* kein [Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken], Abrichten oder Viehzucht +2; 10 zusätzliche Punkte dürfen auf bereits aktivierte kulturtypische Natur-, Wissens- und Handwerkstalente verteilt werden (max. +3 pro Talent); *Verbilligte Sonderfertigkeit:* Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation

HANDWERKER

Die folgenden Werte können mit denen aus **AH 98** verrechnet werden, um die Profession 'Handwerker' an die Lebensweise der Stammes-Achaz anzupassen; geeignet sind Färber, Fleischer, Gerber, Sattler und Töpfer.

Archaische Handwerker der Stammes-Achaz

(+0 GP; kein SO-Minimum)

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspieß +2 statt [Armbrust oder Bogen +2], Speere +2 statt Infanteriewaffen +2; *Körper:* Athletik +1; *Gesellschaft:* keine Etikette, kein Gassenwissen; *Wissen:* Gesteinskunde +1 statt Rechtskunde +1; *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4 statt L/S [Schrift der Muttersprache] +3; *Handwerk:* kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +3

Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampf-Waffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, Tragnet, Feuerstein und Zunder statt der in **AH 98** genannten Ausrüstung

Die folgenden Handwerks-Professionen sind nur auf der Basis des archaischen Handwerkers möglich.

Gute Bootsbauer findet man besonders bei den Achaz der Waldinseln. Werkzeugmacher stellen natürlich auch Jagdwaffen her. Luloa-Maler stellen die Schuppenbemalungen her, die auf den Waldinseln beliebt sind ('Luloa' ist das mohische Wort dafür), daneben Federschmuck, Muschelketten und dergleichen.

Hütten aus Bananenblättern oder geflochtenen Matten (geflochten wird mit *Webkunst*) können von einfachen Stammesmitgliedern errichtet werden, die Pfahlbauten einiger Stämme sind aber um Einiges aufwendiger und unter Anleitung von Spezialisten gebaut.

Bootsbauer (+4 GP; Voraussetzungen **FF 11, KK 11**)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +1; *Körper:* Athletik +1, Schwimmen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1; *Handwerk:* Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Seiler +2, Webkunst +2

Werkzeugmacher (+1 GP; Voraussetzungen **IN 11, FF 12, KK 11**)

Wissen: Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +2; *Handwerk:* Bogebau +3, Feuersteinbearbeitung +2, Holzbearbeitung +5; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Holzbearbeitung (Holzwaffen)

Luloa-Maler (3 GP; Voraussetzungen **CH 11, FF 12**)

Körper: Gaukeleien oder Singen oder Tanzen +1, Sinnenschärfe +1; *Gesellschaft:* Sich Verkleiden +1; *Natur:* Fallenstellen oder Fischen/Angeln +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2; *Handwerk:* Kochen +1, Holzbearbeitung +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren oder Steinschneider/Juwelier +2

Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschnitzer

(+4 GP; Voraussetzungen **KL 11, FF 11, GE 12**)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +2; *Körper:* Klettern +2, Körperbeherrschung +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Mechanik +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +5, Webkunst oder Zimmermann +3

WUNDÄRZT

Bei Archaischen wie auch Stammes-Achaz gibt es Brutpfleger, das echsische Äquivalent zu den Hebammen unter den Wundärzten (siehe **AH 103**). Sie helfen den schwangeren Achaz bei den Vorbereitungen zur und auch während der anstrengenden Eiablage. Sie bewachen die Gelege und sorgen für ideale Brutbedingungen, bis die Jung-Achaz ausschlüpfen, versorgen diese und geben sie so bald wie möglich an Erzieher weiter.

Brutpfleger (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung **IN 14**)

Kampf: Ringen +1; *Körper:* Selbstbeherrschung +2; *Gesellschaft:* Lehren +2, kein Gassenwissen; *Wissen:* Anatomie +1, Mechanik oder Viehzucht +1, Tierkunde +2; *Schriften/Sprachen:* kein L/S [Muttersprache], keine Fremdsprache; *Handwerk:* Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden -1

ACHAZ-STÄMMESKRIEGER

Die Tempel der Archaischen Achaz werden von eigens dafür abgestellten *Stammeskriegern* (siehe **MBK 134**) bewacht, damit kein Unbefugter eindringen und den Zorn der H'Ranga erregen kann. Die Waffe der Tempelwachen (Rssah: Tschal'An) ist meist die echsische Axt.

Tempelwache (+0 GP; zusätzliche Voraussetzung **IN 11**)

Kampf: Blasrohr oder Schleuder oder Wurfspieß -2, Raufen +2, Ringen +1; *Körper:* Athletik -2, kein [Reiten oder Boote fahren]; *Gesellschaft:* Etikette +2, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fährten suchen -2; *Wissen:* Götter/Kulte +2; *Schriften/Sprachen:* L/S Chrmk +5; *Handwerk:* Heilkunde Wunden -2; *Sonderfertigkeiten:* Wuchtschlag statt Kampf im Wasser



EIN FERKINA ALS HELD

Da die Ferkina-Stämme hauptsächlich von der Viehzucht leben, sind die meisten Ferkinas *Hirten*. Wenn jemand sich noch einer anderen Tätigkeit widmet, zum Beispiel sich als *Straßenräuber* oder *Geschichtenerzähler (Barde)* betätigt, dann tut er das in der Regel zusätzlich oder nachdem er zumindest als Kind die Herden gehütet hat, also als Zweit-Profession. Kampf, Jagd und Zauberei sind Aufgaben der Männer. Es kommt jedoch vor, dass ein Mann, der keinen Sohn hat, eine Tochter wie einen Sohn erzieht. Diese kann dann auch *Jägerin* oder *Stammeskriegerin* werden. *Wundarzt* ist dagegen ein typischer Frauenberuf, denn ein Ferkina gibt seine Frauen und Töchter nicht gern dem männlichen *Schamanen* des Stammes in Behandlung. Das Sammeln wilder Früchte und Grassamen, aus denen Wein und Bier gebraut werden, überlässt man ebenfalls gern den Frauen, somit also die Profession der *Prospektorin*. Zum *Dieb*, *Streuner* oder *Gladiator* werden nur solche Ferkinas, die ins Flachland ausgewandert und am Rand der Zivilisation gestrandet sind.

Archaische Handwerker der Ferkinas

(+0 GP, kein SO-Minimum, Voraussetzung: Kultur *Ferkina*)

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer +2 statt [Armbrust oder Bogen] +2, Speere oder Stäbe +2 statt Infanteriewaffen +2; **Gesellschaft:** keine Etikette, kein Gassenwissen; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +2; **Sprachen/Schriften:** kein L/S [Muttersprache]; **Handwerk:** kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1 **Ausrüstung:** kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampf-Waffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, lederne Umhängetasche, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder statt der in AH 98 genannten Ausrüstung

Die obigen Werte können mit denen des *Handwerkers* (siehe AH 98) verrechnet werden, um diese Profession an die Lebensweise der Ferkinas anzupassen und für Helden aus der Kultur Ferkina zugänglich zu machen. Auf der Basis des Archaischen Handwerkers der Ferkinas können gewählt werden: Bogenbauer, Brauer, Färber, Fleischer, Gerber, Sattler, Seiler, Töpfer, Weber.

