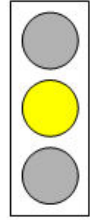


Oktoweise



Kurzbeschreibung: Humanoide Spezies, die einem Kraken gleicht. Die Oktoweisen haben einen tintenfischartigen großen Kopf, an dem sich zwei große Augen befinden und von dem ein mantelförmiger Rumpf abgeht, von dem schließlich 8 bewegliche Arme mit Saugnäpfen abgehen. Oktoweisen sind vorrangig Wasserlebewesen, die sich einige Zeit aber auch an Land aufhalten können. Oktoweisen sind recht intelligente Humanoiden, die Kontakten mit anderen Humanoiden offen gegenüberstehen. Sie können zu ihrer Verteidigung ein Rauch aussondern, der anderen die Sicht erschwert und Atmung und Augen reizt. Die Oktoweisen haben die Fähigkeit, sich auf bestimmte Reichweite telepathisch miteinander zu verständigen und sie können nach Belieben ihre Hautfarbe so optisch anpassen, dass sie wie andere Dinge aussehen und sich dadurch tarnen.



Rasse: Aqua-Wesen

Gestalt: Oktoweisen sind Weichtiere, die aber eine feste knorpelartige Struktur in ihrem Körper haben, wodurch es ihnen möglich ist, sich an Land fortzubewegen. Ihre Anatomie macht sie zu Kopffüßern, also zu laufenden Köpfen, weil ihr Körper in einem Stück vom Kopf bis zu den Armen übergeht. Sie können ihre Haut nach Belieben farblich so optisch anpassen, dass sie damit die Hintergrundfarbe annehmen und dadurch getarnt sein können oder sogar andere Objekte imitieren. Die Haut ist glatt und besteht aus einer Oberhaut und einer Unterhaut. Die Oberhaut besteht aus einer gallertartigen Lederhaut und besitzt Warzen. Umso älter der Oktoweise ist, desto warziger ist er. Die Unterhaut kann Licht reflektieren und für die Tarnung sorgen. Der breite große Kopf besitzt kein Gesicht, sondern nur zwei große Augen, die eher seitlich angebracht sind und ein weites Sichtspektrum ermöglichen. Der Kopf geht in seiner Gestalt zu einem Mantel über, unter dem die inneren Organe verborgen sind. Vom Mantel aus erstrecken sich die 8 Tentakel, die auf der Innenseite mit Saugnäpfen bestückt sind. Bewegen sich Oktoweisen an Land, benutzen sie 4 der Tentakel zum Laufen und die anderen 4 stehen ihnen als Arme zur Verfügung. Mit ihren Saugnäpfen können sie sich an Oberflächen entlang bewegen und dadurch auch an Wänden klettern. Bei männlichen Oktoweisen dient einer der Arme der Geschlechtsfunktion. Unterhalb des Mantels befindet sich verborgen ein Trichterorgan, der mit Hilfe von Kiemen das Atmen unter Wasser ermöglicht. Im Wasser dient dieses Organ dazu, sich stoßartig fortzubewegen. Mit diesem Organ pflanzen sich die Oktoweisen auch fort und sie nehmen damit auch ihre Nahrung auf. Der Schlund, der sich in diesem Organ befindet, hat eine Raspelzunge, die mit kleinen Zähnnchen ausgestattet und mit einem Mittelzahn besetzt sind. Mit ihrem Schlund können Oktoweisen auch reden. Aus dem Trichterorgan werden auch die Abfallprodukte ausgeschieden und der Rauch, der zur Abwehr dient und aus einem inneren Rauchbeutel ausgepumpt wird. Im Wasser entfaltet sich der Rauch als eine Art Tinte. Oktoweisen besitzen ein hoch organisiertes und leistungsstarkes Gehirn, was auch ein Grund ihrer hohen Intelligenz ist. Außerhalb des Wassers bekleidet sich der Oktoweise. Das sind dann aber eher nur Umhänge, die er sich anlegt. Oktoweisen besitzen keine Ohren und können nichts hören. Sie sind taub. Sie nehmen aber Gespräche und das Annähern von Tieren und Personen durch ihre telepathische Fähigkeit wahr.

Wesen: Oktoweisen sind gesellige und intelligente Wesen. Sie interessieren sich für das Leben und die Belange anderer Rassen und führen eine positive Gemeinschaft in ihren eigenen Lebensbezügen. Dennoch können Oktoweisen auch kämpfen. Ihre 4 Arme bieten da einige Vorteile. Da sich Oktoweisen nur telepathisch untereinander verständigen, können sie in Gegenwart anderer Rassen dauerhaft Gespräche führen, ohne dass andere das mitkriegen. Oktoweisen können mit Humanoiden telepathisch Kontakt aufnehmen und mit ihnen kommunizieren. Magiebegabte Telepathen können ihrerseits auch den Kontakt zu Oktoweisen aufnehmen.

Sprachen: Oktoweisen unterhalten sich telepathisch auf oktowesisch. Unterhalten sie sich telepathisch mit anderen Humanoiden, müssen die entsprechenden Sprachen bekannt sein. Als Fremdsprache beherrschen die Oktoweisen häufig die menschlich-anthropische Sprache oder das Platt der Skarden oder auch piscavisch oder mantodisch. Oktoweisen sind aufgrund ihres Intellekts schnell dazu in der Lage andere Fremdsprachen zu lernen.

Name: Oktoweisen haben abstrakte Namen wie Trimotopus, Argonauta, Ocythia, Eleodone, Abdopus.

Lebensweise: Oktoweisen ernähren sich von Krebsen, Schnecken und Fischen und ähnlichen Wassertieren. Diese können zu interessanten Mahlzeiten vorbereitet werden oder roh gegessen werden. An Getränken konsumieren sie vor allem Wasser. Sie haben in ihrer Welt aber auch alternative Getränke hergestellt, zu denen auch alkoholische gehören. Die Fortpflanzung geschieht durch sexuelle Paarung. Der Mann nutzt seinen Geschlechtsarm, das ist einer der 4 handelnden Tentakel, und führt ihn zärtlich in die Trichteröffnung der Frau ein, wo die Spermienübergabe in die Eileiter stattfindet. Erst nach 10 Monaten reift in der Frau ein Ei heran. Das Ei wird nach einem Monat dann ausgetragen und Zuhause abgelegt. Nach einem weiteren Monat schlüpft daraus der junge Oktoweise. Die Mutter versorgt und umsorgt ihr Kind mit großer Liebe. Sie opfert sich sehr für das Kind auf und ist auch bereit, ihr Leben für das Kind zu geben. Oft vernachlässigen die Mütter dabei sogar ihre eigene Ernährung.

Lebensraum: Die Lebensräume der Oktowesen befinden sich im Wasser, wo sie Unterwassersiedlungen errichtet haben, vorrangig in den Algen-, Korallen- und Gesteinsformationen.

Im südöstlichen Land Kakara existiert dort eine nordöstliche Bucht mit mehreren Fischerdörfern. In und um der Bucht leben dort im Wasser die Oktowesen, die zu den Dorfbewohnern einen freundlichen, aber geheimen Umgang pflegen. Vielen Kakara-Bewohnern kommt das suspekt vor, aber die Oktowesen versorgen die Dorfbewohner auch mit Informationen zum Fischfang und helfen ihnen bei der Suche submariner Ressourcen.

Geschichte: Es wird angenommen, dass die Oktowesen im elbischen Zeitalter der Ahnen zuerst um die Aquarischen Inseln gelebt haben, bevor sie sich an der Küste von Kakara niederließen. Schon im Zeitalter der menschlichen Siedler haben die Küstenbewohner von Kakara Kontakt zu den Oktowesen erhalten.

Kultur: Oktowesen bestatten ihre Toten in hydrothermalen Schloten. Ihr kultureller Austausch ist ihnen sehr wichtig und macht sie zu fortschrittlichen Wesen, die allerdings über keine nennenswerten Techniken verfügen.

Fähigkeiten: Der Oktowese kann nur gewisse Zeit an Land verbringen, ist dafür aber im Wasser gut lebensfähig. An Land läuft er auf 4 Tentakeln und kann die anderen 4 Tentakel nutzen, auch beidhändig. Er kann Rauch auspusten, das wie ein Gas wirkt. Im Wasser verbreitet es sich wie Tinte. Der Oktowese kann sich durch schmale Körperöffnungen bewegen und an Wänden klettern. Mit seinen Augen an den Seiten hat er ein breites Sichtfeld. Der Oktowese kann die Farbe seines Hintergrunds annehmen und sich dadurch gut tarnen. Er beherrscht dauerhaft Telepathie und kann mit Humanoiden kommunizieren und Tiere empathisch wahrnehmen. Und schließlich ist der Oktowese ein intelligenter Humanoid.

Rollenspiel: Der Oktowese ist Charakter mit einigen interessanten Möglichkeiten. Seine telepathischen Fähigkeiten sind vor allem dann interessant, wenn andere Oktowesen oder magiebegabten Telepathen in seiner Nähe sind. Der Hang zum kulturellen Austausch und seine Intelligenz machen den Oktowesen nicht zu einem abgehobenen Humanoiden, ermöglichen es ihm aber, dass er sich mühelos beteiligen und einbringen kann. Allerdings werden Oktowesen von anderen Humanoiden als Kreaturen betrachtet und der Aufenthalt an Land ist wegen der Dauer nur eingeschränkt möglich, weil er droht auszutrocknen. Im Kampf ist der Oktowese durch seine 4 Arme und den anderen körperlichen Eigenschaften gut einsatzfähig.

Regelhinweise:

- **Intelligenz:** Oktowesen sind intelligente Wesen, die schnell lernen. Einige Wissenstalente besitzen darum höhere Startwerte. Sollte ein Oktowese trainieren und dadurch Talente aufbessern wollen, wird der TW beim Training zusätzlich + 2 WM.
- **SINN:** Die beiden Augen an den Seiten ermöglichen ein breiteres Sichtfeld von 180 °. Damit könnte der Oktowese gleichzeitig in zwei verschiedene Richtungen zielen und schießen. Oktowesen können gut im Düstern sehen. Der TW auf SINN wird im Düstern nicht negativ WM. Es ist außerdem darauf zu achten, dass der Oktowese taub ist und er darum keine Geräusche wahrnimmt, dafür aber telepathisch die Gedanken anderer Wesen.
- **Telepathie:** Oktowesen können sich in einem Umfeld von 21 x 21 m telepathisch miteinander unterhalten. Auch Magier mit der Fähigkeit Telepathie können die Kommunikation mit den Oktowesen suchen. Ansonsten ist es dem Oktowesen jederzeit möglich, telepathisch Kontakt mit Humanoiden und Tieren aufzunehmen, ohne dafür einen TW machen zu müssen. Die Person, mit ein Oktowese sprechen möchte, wehrt sich aber unbewusst automatisch mit einem Gegen-TW auf WS gegen den telepathischen Kontakt. Wenn der Humanoid von der Fähigkeit weiß und es zulässt, ist allerdings kein Gegen-TW nötig. Mit Tieren wird der Oktowese kein Gespräch herstellen, sondern nur ein empathischer Kontakt aufgebaut, wie auch sonstige Humanoiden mit Tieren kommunizieren würden. Oktowesen bemerken außerdem, wenn sich magiebegabte Telepathen in ihrem Umfeld befinden. Bei der Telepathie ist darauf zu achten, dass die Telepathen die Sprache der anderen verstehen müssen.
- **Kein Gehör:** Oktowesen nehmen Lebewesen nur telepathisch wahr. Das hat den Vorteil, dass sie die Nähe von Lebewesen spüren, aber sie wissen dadurch noch nicht, wo sich diese befinden. Sie hören sie nicht und das bedeutet auch, dass man sich einem Oktowesen unbemerkt von hinten anschleichen könnte. Oktowesen hören auch keine Klänge und Geräusche. Sie können aber nachvollziehen, wie sich diese anhören würden, da sie durch ihre telepathischen Fähigkeiten diese Erinnerungen ebenfalls wahrnehmen können.
- **Weiche Körperstruktur:** Ihr Körper ermöglicht es dem Oktowesen, sich durch schmale Öffnungen zu bewegen. Die Öffnungen können minimal 20 x 20 cm weit sein. Um sich dort hindurch zu zwängen, muss der Oktowese eine Bewegung opfern und ihm muss dafür das Talent Akrobatik gelingen.
- **Klettern:** Oktowesen können an Wänden klettern. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Tarnung:** Oktowesen können mit ihrer Haut die Farbe des Hintergrundes annehmen. Sofern der Oktowese nicht bekleidet ist, kann er sich davor gut verbergen. TARN wird dann + 2 WM. Er kann sich außerdem so zurechtlegen und sich so tarnen, dass er wie ein anderer Gegenstand aussieht, z. B. wie ein Stein, wie ein Baumstamm, wie eine Wand usw. Auch hier muss ihm dafür der TW auf TARN gelingen. Die Tarnung kostet ihm sonst keine Abzüge.

- **Tentakel:**
 - Der Oktowese kann im Kampf stets zwei Arme gleichzeitig nutzen. Wenn er sich auf das beidhändige Kämpfen konzentriert, kann er sogar alle 4 Armen gleichzeitig nutzen.
 - Oktowesen sind keine Rechts- oder Linkshänder und kriegen in diesen Belangen keine negativen WM.
 - Einer der Arme ist beim männlichen Oktowesen der Geschlechtsarm. Sollte dieser schwer verletzt werden, kann das Folgen für die Fruchtbarkeit haben. Hat der Spieler den Arm im Vorfeld nicht bestimmt, entscheidet im Zweifelsfall der Würfel, welcher der 4 Arme der Geschlechtsarm war.
 - Sollte der Oktowese einen Humanoiden festhalten und drücken bzw. würgen, haben die Saugnäpfe auch eine Wirkung wie bei einem Knutschfleck. Beim Festhalten und Drücken verursacht das – 1 LE. Sollte der Oktowese mit 2 oder gar 4 Armen jemanden erwürgen, müsste sich der Betroffene entsprechend befreien, wenn er davon loskommen will.
 - Trotz der 4 Beine läuft oder rennt der Oktowese nicht schneller, aber er könnte beim Treten anstelle von einem auch mit zwei Beinen gleichzeitig zutreten.
- **Rauch:** Oktowesen können aus ihrem Trichterorgan (Unterleib) einen Rauch ausstoßen, der Oktogas genannt wird.
 - Hierfür muss dem Oktowesen der TW auf WS gelingen. Der Einsatz kostet eine Kognition.
 - Der Rauch verteilt sich sofort auf 11 x 11 m.
 - Im Zentrum von 7 x 7 m verursacht er, dass gar keine Sicht mehr vorhanden ist und dass Betreffende je Aktion einen TW auf WS schaffen müssen, sonst erleiden sie – 1 LE und – 1 VIT.
 - Im Streufeld von 9 x 9 m verursacht er, dass visuelle TW – 8 WM werden.
 - Im Umfeld von 11 x 11 m verursacht er, dass visuelle TW – 4 WM werden.
 - Auch der Oktowese ist von den visuellen Einschränkungen betroffen, jedoch nicht vom Reiz des Gases.
 - In der Atmosphäre hält der Rauch ca. 1 Min. lang an. Witterungsumstände können die Zeitdauer verkürzen.
 - Im Wasser setzt der Oktowese den Rauch frei, der dann in Form eines tintenähnlichen Gemisches austritt. Er wird durch einen Stoß freigesetzt, indem er sich selbst vom Rauch fortbewegt und so den visuellen Verlusten nicht ausgesetzt ist.
- **Im Wasser:**
 - Oktowesen können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich, denn bis dort hin ist der Sauerstoffanteil für Oktowesen noch vorhanden.
 - Oktowesen verlieren nach einem Tag, in dem sie sich nicht im Wasser aufhalten – 1 LE und – 1 VIT. Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis der Oktowese wieder im Wasser ist. Dann regenerieren die Werteverluste nach den üblichen Regeln.
 - Oktowesen können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Der Oktowese kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.
 - Der Oktowese hält 10fach mehr Druck aus als andere Humanoiden und kann darum in weite Meerestiefen vordringen.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Oktowesen haben allerdings eine Komfortzone von – 10 ° bis + 20 °.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Oktowese kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. In der oktowesischen Gesellschaft stellt Homosexualität kein Problem dar.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> LE und VIT: Der Oktowese trocknet an Land aus. Er verliert nach einem Tag - 1 LE und - 1 VIT. Die Verluste regenerieren im Wasser wieder nach den üblichen Regeln. Akrobatik: Mit diesem Talent kann sich der Oktowese durch enge Spalten zwängen. Intelligenz: Beim Training wird der TW + 2 WM. Intelligenz: Beim Training wird der TW + 2 WM. 	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		
<ul style="list-style-type: none"> Klettern: Der Oktowese erhält auf das Talent KL + 2 WM. Er kann außerdem an glatten Wänden klettern. Schwimmen: Der Oktowese erhält im Wasser keine negativen WM. Er schwimmt und taucht 3 x soweit. Sinneschärfe: Der Oktowese kann unter Wasser sehen und erhält keine negativen WM. Er kann in einem 180 °-Spektrum gucken. Und er kann im Düstern sehen und erhält dort keine negativen WM. Tarnen: Ohne Bekleidung kann der Oktowese das Aussehen des Hintergrundes oder eines frei gewählten Hintergrundes annehmen. Er erhält auf den TW + 2 WM. 			

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	7
Reflex	5
Saufen	5
Sinneschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	10
Feinmotorik	7
Fliegen	/
Klettern	7
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	10
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	7
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	3
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	10
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	5
Rechnen	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	3
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	3
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3