Beornings

Kulturer · https://sulkesligaen.no/docs/cultures/

Written by: Free League

> Beorn ble faktisk en stor høvding senere i disse områdene og styrte et vidstrakt land mellom fjellene og skogen...

Da Beorn brøt sin isolasjon etter Femhærerslaget, valgte mange menn ham som sin høvding - fjelljegere og krigere uten lojalitet, krigere som hadde mistet sine familier eller forlatt sine klaner på grunn av sitt voldelige temperament, og trengende sjeler trukket til hans beskyttende natur. Selv om de i begynnelsen var få i antall, viste disse Beorningene raskt at bare de som er velkomne av skinnskifteren kan håpe å krysse den store elven Anduin med livet i behold. Og Beorn tar ikke lett imot noen.

CHARACTERISTICS

Beorningene er robuste menn med kraftige armer og bein, og livlige kvinner med uforferdede øyne. Deres ånd gjenspeiles i deres utseende: kvinnene har langt, vilt hår og mennene ustelte skjegg. Født frie, betaler de ingen skatt og bøyer seg ikke for noen krone, og holder fred i det landstykket de har valgt som sitt eget. Alle Beorningers fiender er dødelige fiender, men venner som viser seg å være pålitelige, er venner for livet. Det er ikke uvanlig at Beorningene svarer på eventyrets kall så tidlig som 14 år, spesielt hvis deres familier har lidd under fiendens tjenere. De hardeste (og heldigste!) blant dem fortsetter opp til førtiårene. Foretrekker effektivitet fremfor subtilitet, Beorningene bærer vanligvis skarpe økser og lange spyd i kamp.

Cultural Blessing - Furious

Beorningene er vanskelige å drepe og kjemper som trengte dyr: når de ser sitt eget blod, fylles de av en rød vrede.

> When you are Wounded, all your Attack rolls and **PROTECTION** rolls are Favoured.

Swiftly he returned and his wrath was redoubled...

Standard of Living - Common

Beorningene opprettholder seg selv ved å avle storfe og hester og holde bikuber med store bier. Noen ganger ber de om en trygghetstoll fra reisende som krysser deres land, men denne ekstra inntekten gjør dem ikke rike.

ATTRIBUTES

Choose one set of Attributes, or roll a Success die:

ROLL	STRENGTH	HEART	WITS
1	5	7	2
2	4	7	3
3	5	6	3
4	4	6	4
5	5	5	4
6	6	6	2

Derived Stats

Calculate the following scores based on your chosen Attribute ratings:

Endurance	STRENGTH + 22
Hope	HEART + 6
Parry	WITS + 12

Skills

Copy the listed Skill ranks onto the character sheet; then, choose one Skill among the two underlined and mark it as Favoured.

AWE 3	ENHEARTEN 1	PERSUADE 0

ATHLETICS 2	TRAVEL 1	STEALTH 1
AWARENESS 2	INSIGHT 3	**SCAN 1**
HUNTING 2	HEALING 1	EXPLORE 0
SONG 0	COURTESY 0	RIDDLE 1
CRAFT 1	BATTLE 1	LORE 0

Combat Proficiencies

Copy the following Combat Proficiency ranks onto the character sheet, selecting a preferred Proficiency when offered a choice.

Axes OR Spears	2
Choose one Combat Proficiency	1

Distinctive Features

Choose two Distinctive Features among those listed: Bold, Fierce, Generous, Honourable, Rustic, Stern, Tall, Wary.

LANGUAGES AND TYPICAL NAMES

Nordmennene som bor i dalene ved Anduin-elven snakker samme språk og deler et felles vokabular av personnavn. Beorningene og skogmennene skiller seg spesielt ut ved sin særegne bruk av tilnavn og kallenavn.

Beorningene omfavner gradvis skikken med å velge seg navn som ærer deres anerkjente høvding, enten ved å ha en B som første bokstav eller ved å inneholde ordet for bjørn (for eksempel Balderic, Beranald, Beormud og så videre). De individualiserer videre sine navn ved å legge til et tilnavn som refererer til deres opprinnelse eller yrker, eller fysiske eller temperamentelle egenskaper (Arnulf den Gamle, Berangar den Veltalende). Tilnavn gis ofte etter en hendelse, spesielt hvis det er knyttet til en spesiell dyktighet eller en berømt handling.

Male Names

Agilfrid, Arnulf, Avagis, Baldac, Barald, Berangar, Cilderic, Eberulf, Eboric, Evermud, Frideger, Garivald, Geberic, Gerold, Grimfast, Hartmut, Hathus, Heriwulf, Ingund, Iwald, Leudast, Magneric, Maracar, Otbert, Ramnulf, Rathar, Rigunth, Sigeric, Theodard, Thorismund, Walcaud, Widuven,

Wulferd.

Female Names

Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina,Basina, Beranhild, Brunihild, Deuteria, Gailavira,Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhild, Gunteuch,Hermesind, Heva, Hilduara, Ingund, Radegund,Sichild, Verich, Waldrada, Wisigard.

BEORNING BYNAMES...from or of a specific place (Amalina from the HighPass, Beran of the Mountains), the Bald, the Black,the Bold, the Captain, the Cloaked, the Crooked,the Eloquent, the Foresighted, the Good, the Goodsword, the Loyal, the Old, the Pugnacious, the Quickwitted, the Quiet, the Red, of the Red-shield, theRich, the Runner, the Sad, the Sharp, the Smith, theThin, the Trouble-maker, the Wise, the Young.

VIRTUES OF THE BEORNINGS

Due to the extraordinary nature of their leader, the Beornings are said to possess all sorts of queer and dangerous qual- ities. Some of these Virtues seem to bear a resemblance to the fabled powers of the skin-changer himself, and could be attributed to the chieftain's teachings.

Beorn's Enchantment

Some say that Beorn is under his own enchantment, and that he has extended its influence upon his folk.

> ♦ Choose three **STRENGTH** Skills and mark them with a dot (or bear paw!) on your character sheet. Whenever you use any one of the three marked Skills, you can spend 1 Hope to achieve a Magical success.

"At any rate he is under no enchantment but his own."

Brother to Bears

Beorn has taught you to heed the call of your ancient ani- mal heritage. You hear it especially when the wrath of battle takes you.

> ♦ Raise your maximum Endurance by 1 point. In addi- tion, you don't lose (1d) on your Brawling attacks, and your unarmed attack rolls produce a Piercing Blow on a result of , with

an Injury rating of 12.

♦ Additionally, you can communicate with bears by mak- ing appropriate Skill rolls, usually using **COURTESY**, **PERSUADE**, or **SONG**, to receive tidings, deliver mes- sages, and so on.

"... I once saw him sitting all alone on the top of the Carrock at night watching the moon sinking towards the Misty Mountains, and I heard him growl in the tongue of bears."

Great Strength

When attacking your enemies, your physical power pushes you to favour brute force over precision.

♦ When inflicting Special Damage in combat, add +2 to your **STRENGTH** rating on a Heavy Blow.

Standing near was a huge man with a thick black beard and hair, and great bare arms and legs with knotted muscles.

Skin-Coat

It is said that a warrior's own courage will turn steel and iron better than the smith's hammer-work.

♦ If you wear a suit of Leather armour or no armour at all, you gain (1d) on your **PROTECTION** rolls.

... nothing could withstand him, and no weapon seemed to bite upon him.

Splitting Blow

Your strokes are so heavy that you are capable of rending the armour of your adversaries, a hold-over from a time when a Northman needed the strength to pierce the skin of a Dragon.

♦ When you score a Piercing Blow on a close com- bat attack, the **PROTECTION** roll of the target is Ill-favoured.

...he slew Scatha, the great dragon of Ered Mithrin, and the land had peace from the long-worms afterwards.

Twice-Baked Honey-Cakes

The honey-cakes of the Beornings are legendary among trav- ellers. You have been shown the secret of their making and can prepare them for the consumption of all members of your Company.

> ♦ Each time you gain Fatigue from a Journey Event, you gain 1 point less.
>
> ♦ Additionally, raise your Company's Fellowship rating by 1 point.

The making of these was one of his secrets; but honey was in them, as in most of his foods...