

Berufe auf Ta'Ran

Je nachdem, wie episch und weitreichend die Abenteuer sein sollen, die ihre Charaktere mit Mystic-Legends erleben sollen, gibt es unterschiedliche Abstufungen in den Berufen – niemand wird mit einem einfachen Bauern in große Schlachten gegen Drachen ziehen, aber im Rollenspiel mit einem solchen Charakter wohl am Lagerfeuer andere Geschichten erleben als ein abgebrühter alter Kämpfer, der schon dutzende Schlachten erlebt hat.

Bei der Wahl der Charaktere ist darauf zu achten, dass innerhalb der Gruppe ein ungefährer Konsens darüber herrscht, was gespielt werden soll – ein hochbegabter Magier wird sich nur ungern mit einem Hirtenjungen herumschlagen, der aus seinen Augen heraus nun wirklich nichts kann. Anders herum fühlt sich dieser Hirtenjunge im Schatten des Magiers vermutlich auch nicht wirklich wohl. Wenn es dann darum geht, die Konflikte dieser jeweiligen Charaktere umzusetzen – der Hirtenjunge möchte eine warme Bleibe, etwas frisches zu Essen und irgendwo eine Arbeit finden, während der Magier nach dem Ei eines hohen Drachen für die Vollendung seines Unsterblichkeitstrankes sucht und auch nebenher mal gern wieder einen Dämon vernichten mag, dann prallen Welten aufeinander, die zumindest auf der einen Seite Schaden davontragen dürften. Sicherlich ist eine solche Situation auch einmal reizbar, aber man sollte sie nicht zum Thema einer ganzen Kampagne machen, sondern sie höchstens ein bis zwei Abenteuer mittragen, um dann die Situation entweder auszugleichen (durch Herabstufung der zu großartigen Helden bzw. Erhöhung der zu niedrigen Charaktere) oder unpassende Charaktere zu ersetzen.

Es gibt aber auch Berufe, die etwas an der Grenze angesetzt sind – ein Jäger könnte bei richtiger Führung auch zum Abenteurer taugen, ein Soldat wohl auch zum eher einfachen Leben. Außerdem kann man mit Sicherheit einige der Berufe noch herauf- oder herabstufen, um mächtigere oder weniger mächtige Charaktere zu erzeugen – eine solche Veränderung sollte allerdings nur gemeinsam mit dem Spielleiter geschehen, denn dass ein gewöhnlicher Hirtenjunge plötzlich zur ernstzunehmenden Konkurrenz für den Magier wird, ist nur schwerlich anzunehmen.

Die Ausrüstung, die ein Charakter erhält, ist mit dem Spielleiter abzustimmen: Generell gilt, dass jeder Charakter das notwendigste Werkzeug für seinen Beruf und eine dem Hintergrund angemessene Ausrüstung erhält. Ein Schmied dürfte sicherlich einen Schmiedehammer und eine Zange dabei haben, ein Amboss oder ein Blasebalg ist eher nicht zu vermuten. Genauso hat ein Krieger eine Waffe und, wenn er aus einem wohlhabenden Hause stammt, auch eine Rüstung (üblicherweise gehört diese wohl aber einem Herren, dem der Krieger verpflichtet ist). Charaktere, die eher in einer Stadt heimisch sind, haben vermutlich ein wenig Geld dabei, um sich in der Stadt zu versorgen und eine Unterkunft zu erhalten, während Charaktere, die bevorzugt in der Wildnis unterwegs sind, eine warme Decke und eventuell eine Schlinge oder einen Speer zum Jagen dabei haben.

Es wäre ziemlich unsinnig, an dieser Stelle angeben zu wollen, welche Ausrüstung mit welchem Beruf einhergeht – dies raubt dem Besitz des Charakters die persönliche Note. Auch genaue Regeln zum Geld sind vermutlich wenig sinnvoll – in den meisten Fällen haben die Charaktere ohnehin soviel oder so wenig Geld dabei, wie der Spielleiter gern möchte. Natürlich soll dies keine Einladung zu Willkür sein, denn die wichtigste aller Regeln sollte schon beachtet werden: Der gesunde Menschenverstand. Ein Bettler wird kaum einige Kupfermünzen zusammengekratzt haben, während ein Händler wohl eine recht armselige Figur abgeben würde, hätte er nicht wenigstens ein gewisses finanzielles Polster, um seinen Lebensunterhalt abzusichern.

Bei jedem Beruf ist in bei seinem Namen in Klammern (mitunter auch bei den Varianten) eine Anzahl freier Punkte angegeben. Diese dürfen auf all die Talente verteilt werden, die nicht durch den Beruf begünstigt werden, solange dadurch kein Wert über 4 entsteht.

Talente, die durch den Beruf begünstigt werden, dürfen mit Hilfe der freien Talentpunkte bei den einfachen Berufen bis maximal 5, bei den Abenteurerberufen bis maximal 6 und bei den Heldenberufen bis maximal 7 gesteigert werden.

Das einfache Leben – die unteren Schichten

Man kann, wenn man eine statistische Erhebung durchführen würde, sicherlich damit rechnen, dass etwa 90% der Bewohner Ta'Rans hierzu gehören. Das Hauptaugenmerk dieser Leute liegt vermutlich darauf, ein wenig Geld für den Lebensunterhalt zu verdienen – manchmal geht es sogar einfach nur ums nackte Überleben. Sie alle gehören zu den Leuten, die ein großer Held wohl nur selten bemerkt, ohne etwas von ihnen zu wollen. Die Talentsumme beträgt 32.

Sklave (12)

Auf Ta'Ran ist das Recht, andere Menschen einfach zu besitzen, noch in vielen Kulturen verankert – bei den Orks gehört es praktisch schon zum guten Ton, als ordentlicher Krieger mindestens einen Sklaven für niedere Arbeiten zu haben. Auch die Nolthar sind als Sklavenfänger und -halter tätig, behandeln ihren "Besitz" aber sehr viel besser als die Orks es tun. Wer auf Pak'Sha einen Sklaven spielen möchte, der sollte sich entscheiden, ob er den Orks oder den Nolthar entstammt, denn dort gibt es große Unterschiede, auch darin, was für Aufgaben die jeweilige Dienerschaft zu erledigen hat. Ein Sklave kann natürlich auch einem anderen Spielercharakter "gehören" – inwiefern dies aber eine für alle Beteiligten befriedigende Situation ist, sollten die Spieler selber wissen.

5 freie Punkte zum Verteilen je nach verrichteter Arbeit (Orientierung an anderen Berufen)
Raufen oder Boxen oder Ringen +1
Zähigkeit +1
Verstecken +2
Knoten und Fesseln +1
Hauswirtschaft +3
ein Handwerkstalent +3, ein weiteres +2
Gebet oder Religionskunde +2
Betteln +3
Beobachtungsgabe oder Lippenlesen +2

Bauer (6)

Einfache Leute, die davon leben, was sie dem Boden abtrotzen können – Landwirtschaft wird auf Ta'Ran bevorzugt in der Nähe von Flüssen oder generell feuchten Regionen betrieben, da man nur dort den Brotschilf Farfok anbauen kann. Andere Arten dieses Berufes sind Weinbauern oder Obstbauern, die neben ihren Früchten meist auch noch Getränke produzieren (den besonders beliebten Sirup oder aber auch Wein oder Likör). Das Leben dieser Berufsgruppe ist sehr hart, denn Dürreperioden, Krankheiten der Pflanzen und Kriege, während denen die Äcker unbestellt bleiben, lassen sie am direktesten ihre Lebensgrundlage verlieren. Dennoch sind sie sich bewusst, dass auf ihrem Rücken ganze Zivilisationen errichtet werden, dass man ohne sie vermutlich nur sehr wenig Nahrung zur Verfügung hätte.

Dolche +2
Stoßwaffen oder Hieb Waffen +2
Zähigkeit +1
Zeichen oder Tanzen +3, das andere +1
Pflanzenkunde +4
Tierkunde +3
Wetter vorhersagen oder Omendeutung +2
Ackerbau oder Viehzucht +5, das andere +2
Beobachtungsgabe +1

Viezüchter (5)

Besonders bei den Hagisch gibt es eine große Dichte an Viehzüchtern – etwa genauso viele wie gewöhnliche Bauern sind es, die, vor allem bei der nomadischen Bevölkerung dafür sorgen, dass Butter und Milch, Leder und nicht zuletzt auch Fleisch produziert werden. Ein besonderes Ansehen genießen die Pferdezüchter, die das Privileg haben, ihre Stuten durch besonders geeignete Hengste decken zu lassen und so Nachkommen mit besonderen Eigenschaften zu erhalten. Auch bei den Orks spielt dieser Beruf eine große Rolle, zumal nur die untersten Bevölkerungsschichten überhaupt daran denken, pflanzliche Nahrung zu sich zu nehmen.

Dolche +2
Stabwaffen +2
Reiten oder Schleichen +3
Tierkunde +4
Tiere abrichten +3
Viehzucht +4
Tierpflege +2
Heilkunde Krankheit +3

Hirt/ Viehtreiber (9)

Meist bei den Viehzüchtern angestellt und nur selten Besitzer einer eigenen kleinen Herde sind die Hirten dafür verantwortlich, die Tiere zu saftigen Weiden zu führen, aber auch, sie vor Raubtieren zu beschützen und Jungtiere zur Welt zu bringen. Außerdem kennen sich die meisten mit einigen üblichen Viehleiden aus und wissen sie zu kurieren. Es ist ein harter, wenig angesehener und oft einsamer Beruf, der an den sozialen Ausschluss grenzt – selten haben sie lange Kontakt zu anderen Leuten, oftmals sehen sie wochenlang niemand anderes als andere Hirten und natürlich die Tiere.

Peitsche oder Schleuder +3
Dolch +2
Geräusche nachahmen +3
Reiten +2
Sternenkunde +2
Orientierung +4
Tierkunde +3
Fährten lesen +3
Tierpflege +4

Jäger (3)

Da wilde Tiere über ein anderes Fleisch und einen – so sagt man zumindest – besseren Geschmack verfügen, ziehen auch immer wieder Jäger aus, diese zu erbeuten und dann das Fleisch und die Felle zu verkaufen. Da nur wenige Gegenden existieren, in denen sich das Gesetz auch außerhalb der Siedlungen erstreckt, gibt es kaum Gebote (oder besser: Verbote) zur Wilderei, so dass sich die Jäger mit mitunter recht handfesten Mitteln ihre eigenen Jagdgründe sichern müssen. Auch dieser Beruf ist meist recht einsam, denn die Jäger sind mitunter tagelang in der Wildnis unterwegs, ohne eine geeignete Beute ausfindig zu machen. Zu dieser Berufsgruppe zählen außerdem noch Fallensteller, die mit den unterschiedlichsten Mitteln vorgehen und den Jägern zumindest eine Sache voraus haben – sie müssen sich nicht selbst so gut tarnen und auch nur seltener Spuren lesen.

Dolche +1
Speere oder Stumpfe Hieb Waffen +3
Bogen oder Armbrust oder Blasrohre oder Wurfspeere oder Schleuder +4
Geräusche nachahmen +2
Schleichen +3
Klettern oder Schwimmen oder Skifahren +2, ein anderes +1
Sternenkunde oder Legendenkunde +1
Tierkunde +3
Orientierung +3
Tarnung +2
Fährten lesen oder Fallenstellen +2, das andere +1
Gerberei oder Fleischer +1

Variante (optional):

Fallensteller (3): Fallenstellen +3, Fernwaffe -3, Verstecken -2, Fallenkunde +2

Handwerker

Ohne diesen Berufsstand wäre eine Zivilisation genauso undenkbar wie ohne die Leute, die Nahrung produzieren. Handwerker fertigen praktisch alles, was an Werkzeugen, Möbeln, Fahrzeugen, Wohnungen usw. benötigt wird. Hierbei ist zu beachten, dass der gemeine Handwerker meist für einen Meister arbeitet – er selber darf keine Lehrlinge ausbilden und keine Gesellen aufnehmen, so dass in einem kleinen Dorf zwar sicherlich ein oder zwei Handwerker vorhanden sind, die aber nach ihrem Ableben durch Leute aus der Fremde ersetzt werden müssen sofern sie sich nicht über die Gesetze der Zunft hinweggesetzt haben und ihre Nachkommen selber unterrichtet haben. Zum Zunftwesen muss man allerdings sagen, dass es nur in größeren Städten so streng ist, dass man schon von Gilden sprechen könnte.

Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile (einhand) +2
Dolche +1
Fälschen +2
Lehren +2
Feilschen +2
Überzeugen +1

Varianten (zwingend):

Feinschmied (16): Feinschmiedekunst +5, Feilschen +2

Grobschmied (13): Grobschmiedekunst +4, Metallguss +3, Hüttenkunde +2

Waffenschmied (13): Grobschmiedekunst +4, Feinschmiedekunst +3, Kriegswesen +2

Köhler (12): Holzbearbeitung +2, Pflanzenkunde +3

Brauer/ Winzer (12): Braukunst oder Winzerei +4, Pflanzenkunde +3, Schnapsbrennen +3

Fleischer (10): Fleischer +4, Tierkunde +4, Kochen +4

Tätowierer (13): Tätowieren +4, Anatomie +3, Heilkunde Wunden +2

Juwelier (7): Juwelier +4, Schätzen +3, Handel +2, Feinschmiedekunst +3, Gesteinskunde +3

Schlosser (15): Feinschmiedekunst +4, Schlösser knacken +3

Gerber (9): Gerberei +4, Tierkunde +3, Balsamieren +2, Lederarbeiten +4

Schneider (10): Schneidern +5, Weberei +2, Stoff Färben +2, Lederarbeiten +2, Anatomie +1

Seiler (10): Seilerei +5, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Knoten/ Fesseln +3

Weber (14): Weberei +4, Pflanzenkunde +1, Stoff Färben +3

Schreiner (15): Holzbearbeitung +4, Stellmacher +2, Pflanzenkunde +1

Zimmermann (12): Holzbearbeitung +3, Zimmerei +4, Baukunst +3

Bogenbauer (12): Holzbearbeitung +3, Bogenbau +3, Mechanik +3, Pflanzenkunde +1

Instrumentenbauer (8): Instrumentenbau +4, Feinschmiedekunst +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musikinstrument +2, Mechanik +1

Steinmetz (10): Steinmetz +4, Bildhauer +3, Gesteinskunde +2, Maurer +1, Baukunst +2

Maurer (12): Maurer +4, Gesteinskunde +1, Steinmetz +2, Baukunst +3

Glasbläser (14): Glasbläserei +5, Gesteinskunde +1, Malen/ Zeichnen +2

Töpfer (15): Töpfern +4, Malen/ Zeichnen +3

Bäcker (15): Kochen +4, Pflanzenkunde +3

Holzfüller (15): Holzbearbeitung +2, Äxte und Beile (zweihand) +4,

Pflanzenkunde +1
<i>Schuster (12):</i> Lederarbeiten +3, Gerberei +3, Schneider +3, Malen und Zeichnen +1
<i>Koch (13):</i> Kochen +4, Feilschen +2, Überzeugen +1, Tierkunde +1, Pflanzenkunde +1

Wirt (7)

Bei einem Wirt kann es sich sowohl um den Mann oder die Frau hinter der Theke in einer Schenke als aber auch um einen Koch in einer Herberge oder einen Herbergsvater handeln. Das Aufgabenfeld dieses Berufs ist vielfältig – er muss sich in der Küche und mit Getränken auskennen, darf seine Gäste nicht durch unflätiges Benehmen vergrätzen und muss bei Streit oder anderen Problemen in seiner Wirtschaft für Ordnung sorgen können. Schließlich benötigt er einige Erfahrung im Besorgen von Vorräten und im Bewirten zu Tische.

Raufen oder Ringen +3
Hauswirtschaft +3
Feilschen +2
Falschspiel oder Glücksspiel +1
Tanzen +2
Zechen +2
Handel +3
Kochen +3
Pflanzenkunde +1
Tierkunde +1
Überzeugen +1
Menschenkenntnis +2
Beobachtungsgabe +1

Fahrender (einfacher Gaukler)/ Narr (2)

Wenig geachtet und oft verspottet und dennoch bei Kindern und Narren recht beliebt sind diese Gesellen – meistens schreiend bunte Leute mit einem leichten Hang zum Exhibitionismus. Sie stellen sich selbst oder ihr Können kunstfertig dar und reichen dann ihre Kappen herum oder laufen selbst die Hand aufhaltend umher, um sich die nächste Mahlzeit zu verdienen. Im Gegensatz zu den eher romantischen Vorstellungen vom Leben eines Schaustellers ist ihr Lebenswandel sehr hart und von Entbehrungen und Enttäuschungen geprägt.

Dolche +1
Überzeugen +1
Verkleiden +3
Betteln +3
Gesang oder Schauspielerei oder Dichtkunst +3
Feilschen +1
Glücksspiel +2
Falschspiel +1
Gaukelei +3
Taschendiebstahl +3
Tanzen +2
Geräusche nachahmen +2
Balance +2
Akrobatik +3

Stammeskrieger

Einer eher rückständigen Kultur angehörig ist ein Stammeskrieger ein Mittelding zwischen einem Jäger und einem Kämpfer. Er ist in erster Linie dem Erhalt seiner Familie und seines Stammes verpflichtet und von seinem persönlichen Stolz zu allerlei Mutbezeugungen getrieben, die ihn mit Sicherheit auch zu Abenteuern fernab seines Stammes treiben könnten. Seine Fähigkeiten sind von seinem Leben in der Natur und in Freiheit geprägt.

Eine der folgenden Kulturen muss ausgewählt sein:
<u>Na'Pak (8):</u>
Raufen oder Ringen +4
Äxte und Beile (einhand) oder Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) +3

Äxte und Beile (zweihand) oder Wurfspeere oder Wurfäxte +3
Klettern +2
Verstecken +3
Schleichen +2
Tarnung +3
Fallenstellen +2
Heilkunde Wunden +2

Turakar (7):

Raufen +3
Äxte und Beile (einhand) oder Äxte und Beile (zweihand) oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Scharfe Hieb Waffen oder Bogen oder Wurfspeere – zwei aus dieser Liste +3
Schleichen +2
Fährten lesen +4
Orientierung +2
Einschüchtern +3
Kampfgebrüll +4
Viehzucht oder Ackerbau +1

Krechen'kantsch (7):

Raufen +3
Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Dolche oder Schleuder oder Wurfspeer – eines aus dieser Liste +3, ein weiteres +2
Armklingen +2
Tarnung +4
Schleichen +3
Fährten lesen +2
Fallenstellen +2
Pflanzenkunde +1
Tierkunde +1
Orientierung +2

Krechen'michan (9):

Raufen +5
Scharfe Hieb Waffen oder Dolche oder Schleuder oder Wurfspeer oder Blasrohr – zwei aus dieser Liste +4
Schleichen +4
Verstecken +4
Gesang +2

Hagisch (Birscham-Nomaden) (10):

Ringen +4
Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Speere oder Lanzenreiten +4
Bogen oder Wurfspeer +4
Reiten +3
Beobachtungsgabe +2
Gefahreninstinkt +1
Tanzen +4

Landstreicher (5)

Ohne feste Ausbildung handelt es sich bei Landstreichern um diejenigen, die keine Stelle bei einem Lehrmeister oder sogar als Knecht oder Magd auf einem Hof oder als Tagelöhner gefunden haben und so mehr und mehr verkamen. Manche Leute sagen, dass ein Landstreicher für einen vollen Magen oder einen Krug Wein alles tun würde, aber dem ist nicht so – es existiert zumindest bei denjenigen, die noch nicht ihr ganzes Leben auf der Straße verbracht haben, eine gewisse Selbstachtung, die auch dazu führt, dass ein Landstreicher, so schlecht sein Ruf sein mag, nicht ausnahmslos zum wilden Barbaren oder rädigen Räuber verkommt.

Raufen +2
Dolche +1
Stumpfe Hieb Waffen +2
Betteln +4
Schleichen +2
Zähigkeit +3
Verstecken +2
Taschendiebstahl +2
Klettern oder Schwimmen oder Skifahren oder Springen +2, ein weiteres +1
Orientierung +2
Tarnung +1
Überreden +1
Verkleiden +2

Straßenräuber (8)

Ob es nun der Hunger oder die pure Armut oder einfach nur Gier in Verbindung mit der Erfahrung, wie einfach einige Leute auszurauben sind, die eine Person in Richtung eines Straßenräubers bringen, letztlich ist es meist ein Leben ohne Rückkehr zu einem geregelterem Leben. Ein Straßenräuber muss in der ständigen Angst leben, von einem Landsknecht erschlagen oder einer aufgebrachten Bauernmeute aufgeknüpft zu werden.

Raufen oder Ringen oder Boxen +3
Dolche +2
Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) oder Speere oder Wurfxäxte oder Wurfspeere +4, ein anderes +2
Tarnung +2
Verstecken +2
Zechen +3
Schleichen +2
Taschendiebstahl +1
Bestechen +1
Verkleiden +2

Bader (12)

Am ehesten könnte man den Bader wohl dem fahrenden Volk zuordnen, da er nicht nur Heiler und Kräuterkundiger ist, sondern auch eine Art Alleinunterhalter – er verkauft selbstgebraute Heilwässerchen, bespricht Warzen, verbindet Wunden oder schneidet schwärende Verletzungen aus. Nebenher produziert er sich als eine Art Gaukler, um die Leute anzulocken und von der unangenehmen Prozedur abzulenken. Die fachliche Kompetenz ist recht ausgewogen – zwischen Heilkunst und Gaukelei.

Anatomie +1
Pflanzenkunde +1
Heilkunde Wunden +3
Heilkunde Krankheit +3
Okkultismus oder Wahrsagerei +2
Taschendiebstahl oder Gaukelei +2
Verstecken +1
Schleichen +1
Tanzen oder Gesang +3
Verkleiden +1
Kochen +2

Krämer (13)

Als Krämer versorgt man meist ein Dorf oder einen kleinen Landstrich mit allen Waren, die die Leute dort nicht selbst produzieren können oder wollen. Wenn man eine lukrative Einnahmequelle hat, lässt es sich meist ganz gut leben, auch wenn viele Krämer an dem Problem leiden, dass ihre Kundschaft am ehesten in Naturalien zu zahlen pflegt. In größeren Siedlungen existieren meist auch mehrere Krämer, die sich dann auf einige Waren spezialisieren und auf diesem Gebiet meist auch besser kennen als einer der Dorfkrämer vom Lande.

Dolche +1
Überzeugen +2
Überreden +3
Menschenkenntnis +3
Beobachtungsgabe +3
Handel +3
Feilschen +4

Nachtwächter/ Gardist (6)

Sie sind diejenigen, die dafür sorgen, dass die Städte und auch größere Dörfer sauber bleiben und dass die Gesetze befolgt werden. Üblicherweise erhalten sie ihr Geld von einem Stadtrat oder von allen Stadtbürgern zu gleichen Teilen oder aber sind von einem adligen Herrscher eingesetzt und dienen dann in erster Linie diesem und erst zweitrangig der Stadt an sich. Oftmals erhalten sie auch die Aufgabe, im Falle eines Angriffes von außen auf die Stadt den Widerstand und die Verteidigung zu organisieren.

Boxen oder Ringen +4
Schwerter oder Scharfe Hieb Waffen oder Speere oder Hieb Waffen oder Armbrust oder Bogen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) +4, ein anderes +2
Beobachtungsgabe +1
Menschenkenntnis +3
Körperbeherrschung +2
Zähigkeit +2
Klettern oder Springen oder Schwimmen oder Reiten +4, ein anderes +1
Verstecken +1
Knoten/ Fesseln +3

Fischer (7)

Wenn es die Fischer nicht gäbe, würden einige sehr viel größere Ernährungsprobleme auf Ta'Ran auftauchen. Sie fangen vor allen Dingen kleine Fische in großen Mengen und erreichen so oftmals einen bescheidenen Reichtum, wenn ihr Heimatdorf an einer fischreichen Stelle gelegen ist. Dadurch, dass sie sich auf See auskennen und den dortigen Gefahren trotzen, verdienen sie sich den Respekt der Bevölkerung.

Fischen +4
Seefischerei +3
Seefahrt +2
Navigation +1
Kartographie oder Geographie +1
Orientierung +3
Sternkunde +2
Körperbeherrschung +2
Rudern +3
Schwimmen +2
Balance +1
Schiffsbau +1

Bergarbeiter (13)

Ein sehr angesehener Beruf, der mit vielen Gefahren und Entbehrungen verbunden ist und deshalb in der Familie weitergereicht wird wie ein alter hässlicher Topf – neue Freiwillige zu werben ist trotz des recht hohen Einkommens sehr schwer, da unter Tage lebendig begraben zu werden und dann im Dunkeln an Luftmangel langsam zu verenden eine der schlimmsten vortstellbaren Todesarten. Außerdem gehen mit dieser Betätigung viele Berufskrankheiten ein, sodass ein Bergarbeiter oftmals in höherem Alter nicht mehr in der Lage ist, seinem Beruf nachzukommen und umsatteln muss.

Stumpfe Hieb Waffen +3
Bergbau +3
Gesteinskunde +2
Geographie +1
Orientierung +2
Blind Handeln +2
Zähigkeit +2
Akrobatik +2
Körperbeherrschung +1
Gebet +1

Prostituierte

Die Prostituierten – seien es nun Männer oder Frauen – haben keinen einfachen Beruf. Es ist zwar recht leicht, durch das “ins Bett steigen” zu ein wenig Geld zu kommen, damit verbunden sind aber der soziale Ausschluss, die Qual, mit Leuten zu verkehren, denen man nicht immer im Herzen zugewandt ist und die Abstumpfung gegen jedes Gefühl. Insbesondere bei Troßhuren darf man kein besonders aufwändiges Liebesspiel erwarten, da sie am Tag meist mehrere “Kunden” bedienen müssen und so oft unter Zeitdruck stehen. Badeherren oder Badedamen arbeiten in einem Badehaus oder haben einen eigenen Wagen, dessen Badezuber nur sie allein verwalten – wie oft es bei ihnen zu echten prostituierten Diensten kommen mag, ist nicht ganz klar, oftmals können sie selbst darüber entscheiden, mit wem sie das Bett teilen wollen und mit wem nicht.

Betören +3 Körperbeherrschung +3 Menschenkenntnis +2 Gefahreninstinkt +2 <u>Varianten (zwingend):</u> <i>Tänzer (10):</i> Balance +1, Akrobatik +3, Tanzen +4, Überzeugen +1, Galanterie +1, Etikette +1, Hypnose +1 <i>Hure (13):</i> Verkleiden +1, Betören +1, Überreden +2, Schauspielerei +1, Wahrsagerei +1, Tanzen +3 <i>Troßhure (13):</i> Schauspielerei +3, Zechen +2, Gaukelei +1, Überreden +2, Glücksspiel +1 <i>Badeherr (13):</i> Schwimmen +4, Pflanzenkunde +1, Heilkunde Krankheit oder Heilkunde Wunden oder Heilkunde Seele +3, Okkultismus +1
--

Gewöhnliche Abenteurer – Unterwegs zum Ruhm

Hier sind die Leute versammelt, die sich schon rühmen können, die eine oder andere gefährliche oder bedeutsame Situation erlebt zu haben – nicht unbedingt immer als unbedingt Handelnder, aber sie sind durch ein Leben gezeichnet, dass sie schon etwas von der normalen Bevölkerung abhebt. Ihr Fähigkeiten sprechen für sich und spiegeln ihre Erlebnisse zum Teil bereits wieder – in einigen Spezialgebieten stechen sie bereits aus der Masse heraus. Hier kann man noch einmal ungefähr 9% der Bevölkerung Ta'Rans ansiedeln. Die Talentsumme beträgt 42.

Bote (19)

Der Bote ist ein angesehener und gern ausgeübter Beruf, denn er kann sich oft fremde Städte ansehen und kommt oft herum. Dass diese Reisen mit Gefahren verbunden sind, vergessen die meisten in ihren romantischen Betrachtungen der Aufgabe dieser Leute nur zu gern. Viele Botschaften sind eine teure Ware, die einige Personen nur zu gern in ihren Händen hätten – der Preis ist nur zu oft der Kopf des Boten. Aus diesem Grunde sind viele Boten beritten unterwegs oder einigermaßen wehrhaft. Mitunter bilden sie auch Gruppen, um sich besser gegen zweifelhaftes Gesindel zu behaupten.

Dolche +2 Schwerter oder Scharfe Hieb Waffen oder Bogen oder Stäbe +2 Überzeugen +2 Rhetorik +2 Geographie +4 Wildnisleben +2 Reiten +3 Menschenkenntnis +2 Stadtkunde +3 Heraldik +1
--

Durokan (18)

Wer dem Orden der Durokan angehört, ist ein gern gesehener Gast in von Streit und Unfrieden geplagten oder bedrohten Gegenden – die Durokan bezeichnen sich selbst als “die Unterhändler” und wollen überall friedlich vermitteln, ohne dass es zu Auseinandersetzungen bewaffneter Art kommt. Die Ausbildung beinhaltet Diplomatie genauso wie gesellschaftliche Beschäftigung, um den Sinn der Taktik und Verhandlung zu schärfen. Oftmals werden auch meditative Wege angestrebt, die beide Gegner an den Tisch holen, um zwischen ihnen zu vermitteln.

Stäbe +3 Diplomatie +5 Überzeugen +3 Überreden +3 Rhetorik +3 Heraldik +2 Menschenkenntnis +2

Meditation +2 Götter und Kulte +2

Soldat

Im Dienste einer Obrigkeit stellt der Soldat seine Fähigkeiten denjenigen zur Verfügung, die vor äußeren Bedrohungen zu schützen sind – das gemeine Volk ist ihm meist genauso wichtig wie die Herrschaft seines Geldgebers. Er ist dafür ausgebildet, mit vielen anderen Soldaten zusammen in einer Schlacht zu kämpfen und wurde entsprechend gedrillt, um Formationen zu halten und Befehle ausführen zu können. Lange Nächte in den Soldatenunterkünften tun das ihrige, ihn zu einem geselligen Kerl oder Weib werden zu lassen – neben dem Kämpfen versteht er sich meist auch gut auf den Zeitvertreib für Friedenszeiten.

Raufen oder Ringen oder Boxen +2 Kampfgebrüll +2 Zähigkeit +1 Körperbeherrschung +1 Tot stellen +1 Zechen oder Tanzen +3 Kriegswesen +2 Heilkunde Wunden +2
--

Varianten (zwingend):

Infanterie (20): Scharfe Hieb Waffen oder Schwerter oder Äxte und Beile (einhand) oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Flegel Waffen oder Speere oder Stoß Waffen oder Hieb Waffen oder Wurf Äxte oder Wurfspeere +4, zwei weitere +2

Schwere Infanterie (21): Dolch +2, Zweihändige Klingen Waffen oder Äxte und Beile (zweihand) oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) +5

Pionier (19): Dolch +1, Äxte und Beile (einhand) oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) +3, Holzbearbeitung +3, Bergbau +2

Schütze (21): Dolch +2, Armbrust oder Bogen oder Schleudern +5

Schwere Reiterei (17): Reiten +4, Scharfe Hieb Waffen oder Schwerter oder Flegel Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) +3, Lanzenreiten +4

Leichte Reiterei (18): Reiten +4, Speere oder Dolche oder Wurfspeere oder Wurf Äxte oder Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) +4, ein weiteres +2

Berittener Schütze (18): Reiten +4, Armbrust oder Bogen +4, Dolche +2

Seesoldat (17): Klettern +1, Seefahrt +1, Schwimmen +2, Knoten/ Fesseln +1, Dolch +2, Äxte und Beile (einhand) oder Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen +4

Krieger

Meist etwas höher als der Soldat steht der Krieger, der seine Waffenkunst vor allem in den Dienst höhergestellter Persönlichkeiten oder einer Kirche stellen – oftmals hinterfragen sie ihre Aufgaben und heben sich durch Spezialisierung von der Masse der kämpferischen Berufe ab. Oftmals werden diesen Leuten auch Befehlspositionen in Armeen zugeteilt, da bei einem Krieger mehr “Kopf” verlangt wird als bei einem normalen Soldaten. Oftmals entstammen die Angehörigen dieser Berufsklasse auch dem gehobenen Bürgertum oder (wenn es in der jeweiligen Kultur etwas derartiges gibt) auch dem Adel. Ebenso verbreitet sind allerdings Kriegerorden, die sich dem Kampf als meditativen und gesellschaftliches Ereignis verschrieben haben und nach einem strengen Kodex leben (z.B. nicht die Waffe gegen jeden dahergelaufenen Störenfried zieht).

Raufen oder Ringen oder Boxen +3 Balance +1 Kampfgebrüll +2 Zähigkeit +2 Körperbeherrschung +2 Klettern oder Schwimmen oder Reiten +2 Beobachtungsgabe +1

Etikette oder Galanterie +2
Kriegswesen +4
Heraldik +2

Varianten (zwingend):

Schütze (8): Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere +5, Schwerter oder Scharfe Hieb Waffen +3, Holzbearbeitung +2, Bogenbau +3

Offizier (5): Reiten +3, Anführen +4, Einschüchtern +2, Überzeugen +2, Überreden +2, Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Speere +3

Ritter (2): Reiten +4, Anführen +2, Einschüchtern +2, Etikette +1, Rechtskunde +1, Betören +1, Schwerter oder Lanzenreiten oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand), Bogen oder Armbrust +5, ein weiteres +3

Duellant (2): Rechtskunde +2, Verspotten +3, Einschüchtern +2, Beobachtungsgabe +1, Menschenkenntnis +1, ein beliebiges Kampftalent +6, ein weiteres +3, ein weiteres +1

Ordenskrieger (7): Philosophie +2, Religionskunde +1, Gebet +2, Götter und Kulte +2, Rechtskunde +1, Schwerter oder Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Zweihändige Klingen Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) oder Speere oder Hieb Waffen +4, ein weiteres +2

Leibwächter (7): Menschenkenntnis +2, Einschüchtern +2, Raufen oder Ringen oder Boxen +2, ein bewaffnetes Nahkampftalent +4

Späher (13)

Wenn es Krieg gibt, müssen vorher Wege ausgekundschaftet werden, wenn ein Transport wichtiger oder teurer Waren durch unbekanntes Terrain gehen soll oder wenn man schlicht wissen will, wie ein bestimmtes Gebiet aussieht, so schickt man einen Späher auf den Weg. Oftmals werden auch umherziehende Händler oder fahrendes Volk von einem Späher begleitet, der vor Räubern oder ähnlichen Ungebahren warnen und auch beschützen kann.

Dolche +2, Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) oder Speere oder Wurfspeere oder Stab Waffen oder Schwerter oder Bogen oder Armbrust oder Schleudern +3, ein weiteres +2

Fährtenlesen +3

Fallenstellen +1

Schleichen +2

Verstecken +3

Geographie +3

Orientierung +3

Kartographie +1

Kryptographie +1

Gefahreninstinkt +2

Tarnung +3

Söldner

In seiner Ausbildung steht ein Söldner meist zwischen einem Krieger und einem Soldaten – er geht lieber für sich allein oder wenn schon in Formation, dann gemeinsam mit langjährigen Waffenbrüdern in die Schlacht. Das romantische Leben dieser oftmals von Hunger und Armut zu diesem Beruf gezwungenen oder durch die Obrigkeit in diese Form gepressten Individualisten besteht größtenteils daraus, auf einen Soldgeber zu hoffen, das erworbene Geld durchzubringen und ein paar Wochen oder Monate später schon wieder auf einem dreckigen Schlachtfeld zu stehen und für Leute zu kämpfen, deren genaue Motivation man gar nicht kennen will.

Raufen oder Ringen oder Boxen +3
Kampfgebrüll +2
Zähigkeit +2
Körperbeherrschung +2
Klettern oder Schwimmen +3
Schleichen +2
Kriegswesen +3
Geographie +2
Grobschmiedekunst oder Lederarbeiten +1
Heilkunde Wunden +1
Bestechen +1
Feilschen +3

Varianten (zwingend):

Infanterie (10): Scharfe Hieb Waffen oder Schwerter oder Äxte und Beile (einhand) oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Flegel Waffen oder Speere oder Stoß Waffen oder Hieb Waffen oder Wurfäxte oder Wurfspeere +5, ein weiteres +2

Schwere Infanterie (9): Dolch +2, Zweihändige Klingen Waffen oder Äxte und Beile (zweihand) oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) +6

Schütze (10): Dolch +2, Armbrust oder Bogen +5

Schwere Reiterei (7): Reiten +4, Scharfe Hieb Waffen oder Schwerter oder Flegel Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) +4, Lanzenreiten +2

Leichte Reiterei (7): Reiten +3, Speere oder Dolche oder Wurfspeere oder Wurfäxte oder Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) +5, ein weiteres +2

Berittener Schütze (7): Reiten +4, Armbrust oder Bogen +4, Dolche +2

Seesöldner (6): Klettern +1, Seefahrt +1, Schwimmen +2, Knoten/ Fesseln +1, Dolch +2, Äxte und Beile (einhand) oder Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen +4

Barde

Auch wenn viele der Varianten in den unterschiedlichen Kulturen doch sehr weit weg von der Idee vom klassischen Barden weggehen, so soll dieser Beruf doch unter dieser Bezeichnung zusammengefasst werden. Ein Barde ist ein bunter Hund, der sich mit unterschiedlichen Arten der musikalischen und erzählerischen Unterhaltung beschäftigt und durch die Lande reist, viele Leute und Orte kennenlernt und immer eine gute Geschichte zu erzählen weis. Man muss Barden nicht zwangsläufig am Hof eines hochgestellten Herren finden, sondern kann sie auch in Kneipen, auf Märkten und in Tempeln finden.

Dolche +1
Musikinstrument +2
Geräusche nachahmen +2
Kapellmeister +2
Gesang +2
Dichtkunst +2
Tanzen +1
Betören +1

Varianten (zwingend):

Sänger (19): Gesang +3, Rhetorik +2, Überzeugen +1, Sprachen sprechen +2, Dichtkunst +2

Musiker (17): Musikinstrument +3, Feilschen +2, Tanzen +4, Kapellmeister +3

Geschichtenerzähler (14): Legendenkunde +3, Rhetorik +3, Überzeugen +3, Menschenkenntnis +2, Altertumskunde +2, Dichtkunst +2

Moderner Musiker (20): Moderne Musik +3, Gesang oder Musikinstrument +3, Betören +3

Tempelmusiker (18): Gesang +2, Instrument +2, Legendenkunde +1, Götter und Kulte +3, Religionskunde +3

Gaukler/ Hofnarr (11)

Ein echter Gaukler hebt sich meist dadurch vom normalen fahrenden Volk ab, dass er meist eine feste Anstellung findet, da er sich eher für den Verkehr in den Häusern der oberen Schichten interessiert und nicht daran denkt, in jeder beliebigen Kneipe und auf jedem Markt aufzutreten. Dennoch muss ein echter Gaukler nicht zwangsläufig etwas von Etikette o.ä. wissen, da er gewissermaßen "Narrenfreiheit" genießt und man ihm so manche verbale Verfehlung nachsehen wird, sofern er die gewünschte Ablenkung vollbringt. Oft finden sich Gaukler oder Hofnarren auch im Gefolge eines wandernden Abenteurers und sorgen für Zerstreuung oder stellen

einfach den “Draht zum gemeinen Volk” dar, über den Informationen bezogen oder Beziehungen geknüpft werden.

Betteln +1
Akrobatik +4
Überzeugen +3
Gaukelei +4
Körperbeherrschung +2
Falschspiel +4
Glücksspiel +2
Balance +2
Tanzen oder Gesang oder Musikinstrument +4
Geräusche nachahmen +2
Hypnose oder Wahrsagen oder Omendeutung +3

Schauspieler (22)

Eine Ausbildung, die der des Gauklers oder des Narren nicht ganz unähnlich ist, hat ein Schauspieler genossen. Seine Qualifikationen sind allerdings eher darauf ausgerichtet, auf etwas ernsthaftere Weise zu unterhalten. Dass es dennoch in den meisten Stücken nicht ohne dummen August abgeht, liegt eher an den Wünschen des Publikums und weniger an den Vorstellungen der Schauspieler. Genau betrachtet gehören auch die Schauspieler zum fahrenden Volk: Selten Geld in der Tasche, immer auf der Suche nach der Möglichkeit, irgendwo auftreten zu können und in einigen Siedlungen sicherlich nicht gern gesehen.

Schauspielerei +4
Verkleiden +2
Dichtkunst +2
Gesang +2
Rhetorik +3
Überzeugen +2
Lippen lesen +1
Akrobatik +2
Tanzen +2

Meisterhandwerker

Vom normalen Handwerker heben sie sich dadurch ab, dass sie oftmals den Vorsitz in einem Handwerksbetrieb übernehmen – sie müssen sich nicht nur damit auskennen, ihre Arbeit meisterlich auszuführen, sondern müssen auch noch Ahnung davon haben, wie man die Arbeitsabläufe z.B. auf einer Baustelle organisiert und wie man langwierige Aufträge vorneweg ausreichend plant. Meist sind Meisterhandwerker recht begehrte und wohlhabende Leute – wenn eine Stadt ein paar dieser Personen als Bürger bezeichnen darf, so kann sie sich sicher sein, eine glänzende Zukunft vor sich zu haben.

Handel +2
Feilschen +2
Etikette +3
Einschüchtern +3
Lehren +4
Überreden +2
Überzeugen +2

Varianten (zwingend):

Baumeister (13): Baukunst +6, Mathematik +3

Schiffsbaumeister (9): Schiffsbau +5, Zimmerei +3, Holzbearbeitung +2, Pflanzenkunde +2, Schwimmen +1

Mechanikus (11): Mechanik +5, Feinschmiedekunst +4, Mathematik +2

Rüstungsschmied (9): Grobschmiedekunst +5, Feinschmiedekunst +4, Kriegswesen +2, Heraldik +2

Goldschmied (13): Feinschmiedekunst +6, Metallguss +3

Seefahrer (20)

Das Leben auf hoher See verspricht für junge Männer viele Abenteuer und nach einer Reise, während der für Essen und Unterkunft einigermaßen gesorgt ist, auch einigen Lohn. Aber auch einige eher zwielichtige Gestalten nutzen diese Chance, um vor dem Arm des Gesetzes unterzutauchen. Obwohl noch immer ausreichend

gefährlich, ist die Seefahrt auf Ta'Ran kein so großes Wagnis wie auf anderen Welten mit weiten offenen Welten, weshalb die Seefahrer bei weitem nicht so abergläubisch und fanatisch religiös sind, wie man annehmen könnte.

Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) oder Speere +2
Zähigkeit +1
Schwimmen +3
Klettern +2
Zechen +1
Knoten/ Fesseln +2
Orientierung +2
Sternkunde +2
Navigation +1
Schiffsbau +2
Seefahrt +4

Varianten (optional):

Smutje (Schiffskoch) (10): Kochen +3, Zechen +2, Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Krankheit +2

Steuermann (11): Kartographie +4, Navigation +2, Sternkunde +2

Schiffszimmermann (12): Holzbearbeitung +4, Zimmerei +3, Schiffsbau +2

Seeoffizier (11): Etikette +2, Galanterie +2, Anführen +2, Einschüchtern +2

Gelehrter

Auch wenn es oftmals dem Edikt von Tirgash in Details widerspricht, selber Wissen anzusammeln ist immer noch angesehener, als die alten Kenntnisse aus den verbotenen Büchern zu erlernen und damit die Welt wieder in die Hände der Feinde zu spielen – so zumindest die Meinung der meisten Gelehrten. Sie beschäftigen sich mit einem Spezialgebiet und erwerben dort genügend Informationen, um irgendwann für Herrscher oder Abenteurer wichtig und wertvoll zu werden. Sobald ein Gelehrter diesen Status erreicht hat, beginnt er, in einem gewissen Wohlstand und Ansehen zu stehen. Oftmals ist diesem Status allerdings ein entbehrungsreiches Leben voller Abenteuer, Neugier und drakonisch strengen Lehrmeistern vorgeschaltet.

Nur die Gelehrten aus einer entsprechend entwickelten und nicht vom Edikt von Tirgash betroffene Kultur können Lesen und Schreiben wählen!

Lesen und Schreiben oder Sprachen Sprechen +3
Lehren +4
Rhetorik +3
Etikette +2
Überzeugen +2
Nachforschung +2

Varianten (zwingend):

Medicus (3): Anatomie +5, Alchemie +3, HK Wunden +5, HK Krankheit +6, HK Gift +2, Menschenkenntnis +2

Philosoph (11): Philosophie +6, Religionskunde oder Götter und Kulte +4, Rhetorik +2, Menschenkenntnis +3

Sprachenkundler (5): Alte Sprachen sprechen +5, Sprachen sprechen +6, Beobachtungsgabe +3, Lippenlesen +2, Zeichensprache +3, Kryptographie +2

Rechtsgelehrter (4): Rechtskunde +6, Philosophie +5, Menschenkenntnis +5

Sagenkundler (10): Altertumskunde +4, Götter und Kulte +5, Legendenkunde +5, Sternkunde +4, Astrologie oder Religionskunde +4

Mathematikus (9): Mathematik +6, Sternkunde +4, Astrologie +3, Malen/ Zeichnen +4

Naturkundiger (9): Geographie +3, Geräusche nachahmen +4, Tierkunde +5, Pflanzenkunde +5

Scriptor

Ein Scriptor ist ein Mitglied eines religiösen Ordens, der die Berechtigung erhielt, die Kunst des Lesens und Schreibens zu lehren und zu praktizieren. Einige von ihnen sammeln Kenntnisse der Vergangenheit und der heutigen Zeit, andere fungieren als Geschichtsschreiber und als Schreiber religiöser Texte, die den Priestern des Viererkultes beigebracht werden sollen.

Der Drachenorden zum Beispiel ist dem Bewahrer zugeordnet und gilt als Scriptorenbund, der sich dem Sammeln und Erhalten alter Schriften verschrieben hat, während sich die bewahrenden Scriptoren vor allem mit potentiell ketzerischen Schriften auseinandersetzen.

Dolche +1
Lesen und Schreiben +5
Sprachen sprechen +2
Alte Sprachen sprechen +3
Nachforschungen +4
Rhetorik +2
Pflanzenkunde +1

Variante (zwingend)

Drachenorden (12): Lesen und Schreiben +2, Religionskunde +5, Altertumskunde +2, Malen/ Zeichnen +2, Alte Sprachen sprechen +1

Bewahrende Scriptoren (13): Nachforschungen +2, Rechtskunde +4, Sprachen sprechen +2, Überzeugen +3

Heiler (10)

Deutlich seltener als die Bader und Zahnreißer, die es in jeder größeren Siedlung zu geben scheint, sind echte ausgebildete Heiler, die sich hauptsächlich mit der echten Heilkunde beschäftigen. Sie sind gefragte Leute, da sie sich oftmals auch mit seltenen Krankheiten und ihrer Bekämpfung auskennen. Komplizierte Operationen führen aber auch sie nicht aus, sondern sie überlassen derartige Eingriffe einem gelehrten Medicus, der dafür noch teureres Geld nimmt.

Oftmals finden sich Heiler auch im Dienst von Tempeln und Armeen, was sich auch ein wenig auf ihre Ausbildung niederschlägt, da sie einfach mit anderen Aufgaben konsultiert werden. Der wohl prominenteste Orden, der sich mit der Heilung und Betreuung Kranker auseinandersetzt, ist der Orden vom weißen Stein, der der Bewahrerkirche entstammt. Eine weitere Einrichtung sind die Sanumiden, die nicht direkt einer Kirche zuzuordnen sind, sich aber in einer ähnlichen Hierarchie ordnen und ihren Gründer als Propheten verehren. Sie kümmern sich in erster Linie um Seuchen und epidemische Ausbreitungen von Krankheiten, sodass ihre Anwesenheit oftmals als Unglückszeichen gewertet wird – wo sie auftauchen, ist Seuche und Plage nicht fern.

Heilkunde Gift und Heilkunde Krankheit und Heilkunde Wunden (eines +6, eines +2 und eines +1) oder Heilkunde Seele +6
Anatomie oder Alchemie +2
Pflanzenkunde +4
Tierkunde +2
Götter und Kulte oder Philosophie +1
Nachforschung +2
Gebet +1
Kochen +2
Schnapsbrennen +2
Überreden +2
Beobachtungsgabe +1
Menschenkenntnis +2
Hypnose oder Astrologie oder Okkultismus oder Religionskunde wenn Heilkunde Seele gewählt wurde +5, sonst +2

Variante (optional):

Feldscher (4): nur möglich, wenn Heilkunde Seele nicht und HK Wunden maximal gewählt wurde, HK Wunden +2, HK Krankheit -1, HK Gift -2, Dolche +3, Stumpfe Hiebaffen +2, Kriegswesen +2

Orden vom weißen Stein (2): Götter und Kulte +2, HK Krankheit +1, HK Seele +1, Überzeugen +3, Rhetorik +1

Sanumiden (2): nur möglich, wenn HK Krankheit maximal gewählt wurde: HK-Krankheit +2, Menschenkenntnis +2, Sprachen kennen +2, Pflanzenkunde +2

Händler (6)

Das Los des Händlers ist es, oft wochenlang durch die Lande zu reisen, um den Transport und den Verkauf wertvoller Waren zu organisieren. Doch oftmals sind es die Händler, die eine Stadt reich machen – nicht immer willentlich, denn eigentlich denken sie vor allem an das Mehrten des eigenen Wohlstandes. Nicht selten müssen sich die Händler dabei auf ihre gute Nase und ihr Verhandlungsgeschick verlassen, doch eigentlich geht es in ihrem Beruf vor allem um das ewige Gesetz von Angebot und Nachfrage, dem Planen von Routen und Reisen und dem ewigen Wettstreit mit anderen Händlern um die besten Preise.

Schätzen +3
Feilschen +4
Handel +5
Rechnen +3
Geographie +3
Überreden +2
Etikette +3
Einschüchtern +2
Bestechung +2
Rhetorik +3
Stadtkunde +3
Sprachen sprechen +3

Variante (optional):

Wucherer (2): Feilschen +2, Rechnen +2

Fernhändler (2): Geographie +1, Wildnisleben oder Seefahrt +3

Dieb (9)

“Den genauen Unterschied zwischen einem Händler und einem Dieb erkennt man mitunter nicht sofort” – so oder so ähnlich lautet die Übersetzung eines geflügelten orkischen Schimpfspruches, den man immer wieder in teuren Kontoren hören kann. Doch ein Dieb ist weit mehr als einfach nur jemand, der anderen Geld stiehlt. Er muss ein raffiniertes Netzwerk aus Informanten aufrecht erhalten, die ihm mitteilen, wo sich eine lohnende Beute befindet, muss wissen, wo er sie lohnend zu Geld machen kann und darüber hinaus noch in der Lage sein, den Diebstahl überhaupt zu begehen. Es gibt verschiedenste Varianten, andere um ihren Besitz zu bringen – da jeder Dieb mit der Zeit eine eigene “Masche” entwickeln wird, ist es hier aber unsinnig, spezielle Varianten anzuführen.

Dolche +3
Einschüchtern +1
Stadtkunde +1
Schätzen +3
Bestechen +2
Feilschen +4
Schlösser knacken +5
Klettern +3
Springen +2
Schleichen +4
Verkleiden +2
Verstecken +3

Erzsammler (11)

Als Erzsammler ist man nicht überall gern gesehen: Buddler oder Minenplünderer sind noch recht freundliche Umschreibungen dieser Berufsgruppe. Sie kämpfen sich in alte Städte vor und suchen dort alle noch verwertbaren Dinge heraus: Vorräte, Konserven, medizinische Ausrüstung, alte Technik oder selten auch magische Artefakte. Meistens kennen sie sich darin aus, unnützen Schrott von wertvollen Relikten der Zeit vor der Katastrophe zu unterscheiden, doch in der Reparatur und Inbetriebnahme der meisten Gerätschaften und Artefakte sind sie nicht gebildet.

Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Scharfe Hieb Waffen oder Speere oder Äxte und Beile (einhand) +3
Hüttenkunde +4
Grobschmiedekunst +5
Metallguss +4
Geographie +4
Orientierung +4
Nachforschungen +4
Altertumskunde +3

Gharanga (12)

Der religiöse Bund der Gharanga hat sich als Ziel gesetzt, Wissen und Meditation zu verbinden, und eine höhere Ebene dadurch zu erreichen, dass sie weit pilgern und forschen – ihre Ideale drehen sich um den Erwerb und die Verbreitung von Kenntnissen, die der geistigen Gesundheit förderlich sind. Auf diese Weise haben sie sich auch zu einer seelenheilerischen Vereinigung gemausert, die sich um Geistesranke und von Daimon und Geistern geplagte Menschen kümmert. Ein Mitglied des Ordens sollte sich aus diesem Grunde nicht nur mit rein religiösen Dingen auskennen, sondern sollte zumindest auch eine Ahnung davon haben, wie man mit Menschen umgeht.

Dolche oder Stäbe +2
Meditation +4
Überreden +3
Hypnose +3
Menschenkenntnis +3
Heilkunde Seele +6
Heilkunde Krankheit +3
Ein Wissenstalent +4, ein weiteres +2

Echte Helden - mächtige Persönlichkeiten

Das restliche Prozent – nun, das ist buchstäblich der Stoff, aus dem Legenden gestrickt werden. Wer einen solchen Charakter spielen möchte, kann sicher sein, dass er auf der Straße als etwas besonderes erkannt wird und dass er in der Herberge immer den besten Platz bekommt – sollte er aufs Geld schauen und sich eine billigere Bleibe wünschen, wird bereits getuschelt und vermutet. Sein Name ist mitunter schon in der Stadt bekannt, bevor er sich überhaupt vorgestellt hat und seine Talente sind deutlich höher angesiedelt als die eines normalsterblichen Bürgers.
Die Talentsumme beträgt 52.

Paladin (13)

Die Paladine sind ein Kämpferorden des auf Ta'Rand recht verbreiteten Viererkultes. Dabei haben sie sich aber nicht direkt dem Krieg verpflichtet, sondern stellen sich als Diener des Bewahrers eher dem Frieden als hehres Ziel allen Strebens. Ein Paladin zu sein ist nicht immer leicht, denn es gilt, schwierige Missionen für die Kirche zu erfüllen, die oftmals in feindlich gesonnenes Territorium führen und nicht selten eben doch mit Kampf zu lösen sind. Trotzdem sehen sich die Paladine als Bewahrer des Friedens in letzter Instanz, sodass sie in ihrer langjährigen Ausbildung nicht nur in verschiedenen Waffengattungen, sondern auch in Diplomatie und schönen Künsten geschult werden.

Schwerter +6
Stumpfe Hieb Waffen +4
Körperbeherrschung +2
Balance +3
Altertumskunde oder Philosophie oder Rechtskunde +3
Götter und Kulte +3
Anführen +2
Diplomatie +3
Etikette +2
Heilkunde Seele +2
Reiten +3
Brettspiel +1

Dichtkunst oder Gesang oder Schauspielerei +3
Meditation +2

Laienmitglied des DAA (0)

Der Bund des geschlossenen Auges, so ist der offizielle Name dieses Subzirkels des Bundes vom allsehenden Auge. Hier werden all jene aufgenommen, in deren Adern kein magisches Blut fließt – sie werden meist gut ausgebildet und auch in der Kunst des Lesens geschult, denn auch ein geschlossenes Auge kann "ein Auge offenhalten" und nach Informationen suchen, die für den DAA allgemein oder einen speziellen Zirkel interessant sind.

Dem Laienbund gehören die unterschiedlichsten Berufe an (die allerdings allesamt der ersten Gruppe, also der gewöhnlichen Leute zugehörig sein müssen), sodass die Ausbildung zusätzlich zu den gewöhnlichen Berufen zu wählen ist – die Modifikationen werden einfach zu den ursprünglichen Daten addiert, um die Mitgliedschaft im Magierorden zu symbolisieren. Als freie Talente gelten die Punkte des ersten Berufes.

Stabwaffen +3
Rhetorik +1
Etikette +1
Überzeugen +2
Überreden +1
Lehren +2
Lesen und Schreiben +2
Nachforschungen +1
Feilschen +1
Meditation +2
Rechtskunde +2
Sprachen sprechen +2

Alchemist

Die Gilde der Alchemisten hat einen langen Bestand auf Ta'Rand und hat auch nach der Katastrophe schon einige gewaltige Erfolge zu verzeichnen: Alte, verschollene Rezepte wurden wiederbeschafft und längst verloren geglaubte Tinkturen konnten durch ausgiebige und anhaltende Forschungen von Grund auf neu erschaffen. Wer sich einen Platz bei dieser Organisation beschafft hat, kann von Glück sprechen, denn die Einnahmen der Gilde sind enorm.

So spiegelt es sich denn auch darin nieder, dass die Alchemisten unterschiedliche Richtungen ausbilden und fördern: Die Prospektoren suchen neue Rohstoffe, verborgene Schätze und fangen mitunter auch Tiere, um deren Organe alchemistischen Untersuchungen zu unterziehen. Die Synthetiker nutzen die vielversprechenden Stoffe, um Tinkturen, Elixiere und Tränke mit vorteilhaften Eigenschaften herzustellen, während die Analytiker vor allem darauf spezialisiert sind, unbekannte Bestandteile zu untersuchen und zu klassifizieren. Die Streiter der Alchemisten schließlich sind eine kleine private Armee, die in erster Linie der Gilde hörig, schließlich aber auch als Söldnertruppe käuflich ist und ebenfalls in der Lage ist, begrenzt alchemistische Arbeiten auszuführen.

Chemie +4
Alchemie +4
Tierkunde +2
Pflanzenkunde +4
Nachforschungen +2
Legendenkunde +4
Kristallzucht +2
Schnapsbrennen +3

Varianten (zwingend):

Prospektor (20): Hüttenkunde +2, Geographie +3, Orientierung +2, Biologie +2

Synthetiker (21): Chemie +3, Alchemie +2, Kristallzucht +3

Analytiker (22): Physik +3, Moderne Werkstoffe +3

Streiter (19): Speere +4, Armbrust +3, Sprengstoffe +3

Techniker

Ob es sich bei den Technikern wirklich um eine feste Organisation handelt, ist fraglich – jede Gruppe hat letztlich eigene Regeln und Gesetze und geht einen eigenen Weg, ohne ein größeres Ziel zu verfolgen. Die Techniker bilden unterschiedliche Richtungen aus, die sich allesamt mit unterschiedlichen Gebieten der alten Technik auskennen: Die Schrotter oder Metallsammler sind nur dazu beauftragt, alte Legierungen und Teile zu sammeln, deren Metall auf dem vom Prachak geplagten Ta'Ran sehr wertvoll sind. Schrauber werden all jene genannt, die sich mit dem Instantsetzen der alten Technik auskennen und für Geld oder Naturalien auch dem Volke dienen und defekte Maschinen reparieren. Wühler sind im Allgemeinen als Schutztruppe der Techniker zu bezeichnen: Sie sind auf alte Waffen spezialisiert und kennen sich mit der Herstellung und Modifikation von Munition aus, die man für Pistolen, Gewehre oder gar Granatwerfer benötigt.

Physik +3
Moderne Werkstoffe +4
Feinschmiedekunst +3
Legendenkunde +2
Sprengstoffe +5
Dampfmaschinen oder Elektrizität oder Verbrennungsmotoren +3
Ein Handwerkstalent +4, ein weiteres +3
Varianten (zwingend):
Schrotter (8): Grobschmiedekunst +5, Metallguss +3, Schätzen +2, Geographie +3, Orientierung +1, Legendenkunde +3
Schrauber (14): Verständnis moderner Geräte +5, Physik +2, Chemie +2, Dampfmaschinen oder Elektrizität oder Verbrennungsmotoren +2 (auf das vorher schon gewählte)
Wühler (14): Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) oder Äxte und Beile (einhand) oder Äxte und Beile (zweihand) +4, Pistolen oder Gewehre oder Granaten +3, Sprengstoffe +2

Jägerorden

Der Viererkult hat für jede der einzelnen vier Glaubensausprägungen einen eigenen Orden ins Leben gerufen, der für deren Werte und Ansichten eintritt und sich auf die Jagd nach Ketzer spezialisiert hat. Was Ketzer genau sind, liegt im Ermessen des Jägers, so dass sie einen recht zweifelhaften Ruf haben und oftmals angeblich über ihr Ziel hinausschießen. Dass sie aber die Bevölkerung schon oft vor so mancher gefährlicher Strömung bewahren konnten, wird natürlich nur selten erwähnt. Was die einzelnen Kirchen als Ketzerei empfinden würden, würde, hier einzeln aufgeführt eindeutig den Rahmen sprengen, sodass nur generelle Namen genannt werden sollten: Die Jäger kämpfen natürlich vor allem gegen die Daimon und Leute, die sie verehren oder fördern. Außerdem gilt die Religion der Ayo, die den düsteren Galshor verehren, als ketzerisch.

Religionskunde +4
Nachforschungen +3
Bestechung +2
Einschüchtern +3
Stadtkunde +3
Geographie +3
Rechtskunde +5
Varianten (zwingend):
Jäger der Erschafferkirche (14): Stabwaffen +6, Schleuder +3, HK Gift +3, Alchemie +3
Jäger der Bewahrerkirche: (17) Schwerter +3, Stumpfe Hieb Waffen +5, Wurfspeere +4
Jäger der Zerstörerkirche (19): Äxte und Beile (zweihand) oder Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) oder Zweihändige Klingenwaffen +5, Armbrust +5
Jäger der Chaoskirche (18): Armbrust oder Bogen +5, Dolche +2, Scharfe Hieb Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen (einhand) oder Äxte und Beile (einhand) oder Speere +4

Orden der Roten Faust (17)

Dieser Orden entstammt der Kirche des Zerstörers und dient dazu, ketzerische Kriege zu zerschlagen. Gemeinsam mit den Paladinen, die andere Mittel bevorzugen, bildet die rote Faust eine schlagkräftige Truppe, die auf ihre Art schon so manchem Massaker vorgebeugt hat. Doch diese Kampftruppe ist eine seltene Gruppe, die nicht offen in die Schlachten eingreifen würde, sondern eher hinter den Linien agiert und gezielt Drahtzieher ausschaltet.

Die Angehörigen dieses Ordens werden nicht von der Straße weg rekrutiert, sondern in einem langwierigen Auswahlprozess von der Kirche des Zerstörers selektioniert. Dass es bei der Auswahl auch zu Toten kommt, die den Prüfungen nicht gewachsen waren, macht die Angehörigen des Ordens letztlich besonders stolz, selten aber überheblich.

Zweihändige Klingenwaffen +6
Scharfe Hieb Waffen +3
Zähigkeit +3
Kriegswesen +5
Religionskunde +4
Orientierung +3
Etikette +3
Körperbeherrschung +3
Balance +3
Heraldik +2

Keramiden (17)

Als zwergischer Kriegerorden scheint er zuerst den Idealen der Zwergen zuwiderzulaufen. Doch die Keramiden sind eine durchaus notwendige Schutztruppe, denn die Beeinflussung der Dulgar durch z.B. die Dalaturkrise, in der auch zwergische Siedlungen in Mitleidenschaft gezogen wurden, ist nicht von der Hand zu weisen. So stellt also ein Keramide vor allem einen Beschützer der zwergischen Siedlungen und Religion dar: Vor Wut kochend, werfen sich diese auf Zorn und Kampf trainierten Berserker auf den Feind und schlagen ihn mit gewaltigen Hieben förmlich zu Brei.

Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) +7
Wurfäxte +3
Zähigkeit +6
Körperbeherrschung +4
Balance +3
Gefahreninstinkt +3
Kriegswesen +4
Meditation +5

Meisterdieb (7)

Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Dieb hat ein wahrer Meisterdieb kaum einen seiner Diebstähle wirklich nötig: Schon ein einzelner Einbruch oder Überfall würde ihm derartig viel Geld oder Wohlstand bringen, dass er sich über Monate versorgen könnte. In die höheren Spähren der Gesellschaft aufgestiegen, weiß ein Meisterdieb sich sehr gut zu informieren, wo die wirklich großen Schätze warten und wie sie zu "besorgen" sind.

Andererseits operieren viele Meisterdiebe als Auftragsdiebe, die einen ganz bestimmten Gegenstand erst ausfindig machen und dann einem Kunden überbringen – ob es sich nun um Objekte von eher ideellem oder wirklich materiellen Wert handelt, ist bei solchen Aufträgen egal, Hauptsache ist, es wird gut gezahlt.

Scharfe Hieb Waffen oder Fechtwaffen oder Schwerter +4
Einschüchtern +2
Stadtkunde +3
Schätzen +4
Bestechen +2
Feilschen +3
Schlösser knacken +5
Klettern +4
Springen +2
Schleichen +4
Verkleiden +2
Verstecken +3
Etikette +3
Rhetorik +2

Drachenjäger (13)

Nur wenige Personen haben einen Drachen gejagt und sind mit dem Leben davongekommen. Sie dürfen sich von diesem Zeitpunkt an, auch wenn es sich nur um einen niederen Drachen gehandelt hat, Drachentöter nennen. Viele geben bei diesem Punkt nicht mehr auf und schwören, so viele dieser Wesen zur Strecke zu bringen, wie nur irgend möglich. Dabei vergessen sie, dass jeder Kampf gegen einen Drachen ein Würfelspiel mit dem Tode ist – ein unachtsamer Augenblick und man empfängt nicht etwa eine tödliche Verletzung, sondern man wird regelrecht in Stücke gefetzt, verbrannt, gefressen und verdaut. Was von einem übrig bleibt, der sich mit Drachen anlegt, zeigen viele zerstückelte und halb angefressene Leichen in den Gegenden, in den Dracoide besonders häufig vorkommen.

Speere oder Stoßstangenwaffen oder Hiebstangenwaffen oder Schwerter oder Zweihändige Klingenwaffen +6
Bogen oder Armbrust oder Wurfspeere +5
Fährten lesen +3
Orientierung +4
Legendenkunde +5
Sprachen sprechen +2
Alte Sprachen sprechen +2
Etikette +3
Rhetorik +2
Schleichen +5
Verstecken +2