# Zwischen den Abenteuern

Voraussetzungen:

* Der Sozialstatus muss als “generic Item” mit Namen “Sozialstatus” angelegt sein
* Für Magier: Ritualkenntnis: Gildenmagie, Ritualkenntnis: Runenzauberei oder Ritualkenntnis: Scharlatan muss als Talent angelegt sein
* Zwischen den Abenteuern wählt ein Held eine Tätigkeit, der er/sie in der Zwischenzeit nachgehen will. Wird keine Tätigkeit gewählt, bekommt der/die Held\*in auch kein Lohn
* Mögliche Tätigkeiten sind:
  + illegale Arbeit:
    - **Dieb\*in**

TaW: Taschendiebstahl

* + - **Einbrecher\*in**

TaW: Schlösser Knacken

* + - **Schmuggler\*in**

TaW: (Sich Verstecken + Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken + Handel) /3

* + billige Arbeitskraft
    - **Tagelöhner\*in** (SO: 1 - 4)

TaW: (KO + KK) /2

* + - **Schankgehilfe/Schankgehilfin** (SO: 1 - 4)

TaW: (CH + GE) /2

* + - **Stallknecht/Magd** (SO: 1 - 4)

TaW: (FF + KO) /2

* + Einfache Arbeiten
    - **Barde/Bardin** (SO: 5 - 10)

TaW: (Musizieren + Singen) /2

* + - **Bogenbauer\*in/Armbruster\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: (2\*Bogenbau + Armbrust oder Bogen) /3

* + - **Fischer\*in** (SO: 3 - 8)

Fischen/Angeln

* + - **Goldschmied\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: Steinschneider/Juwelier

* + - **Jäger\*in** (SO: 3 - 7)

TaW: (Sich Verstecken + Tierkunde + Armbrust oder Bogen der Wurfspeer) /3

* + - **Koch/Köchin** (SO: 5 - 10)

TaW: Kochen

* + - **Kräutersammler\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: (Wildnisleben + Sinnenschärfe + Pflanzenkunde) /3 à Metatalent: Kräutersuchen

* + - **Schreiner\*in/Tischler\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: Holzbearbeitung

* + - **Schaukämpfer\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: (Schauspielerei + 2\*Nahkampftalent) /3

* + - **Söldner\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: Kampftalent

* + - **Tierbändiger\*in** (SO: 5 - 10)

TaW: Abrichten

* + - **Matrose/Matrosin** (SO: 1 - 10)

TaW: (2\* Boote Fahren + Seefahrt)/3

* + - **Nachtwächter\*in** (SO: 5 - 8)

TaW: (2\* Sinnenschärfe + Selbstbeherrschung) /3 à Metatalent: Wachehalten

* + Qualifizierte Arbeiten
    - **Mechanicus/Mechanica** (SO: 7-12)

TaW: Feinmechanik oder Mechanik

* + - **Privatlehrer\*in** (SO: 7 - 10)

TaW: Lehren

* + - **Schiffsbauer\*in** (SO: 7 - 10)

TaW: (Zimmermann + Holzbearbeitung) /2

* + - **Zureiter\*in** (SO: 7 - 10)

TaW: (2\* Abrichten + Reiten) /3

* + Hochqualifizierte Arbeiten
    - **Apotheker\*in** (SO: 8 -12)

TaW: (Alchimie + HK: Wunden + HK: Gift) /3

* + - **Alchimist\*in** (SO: 6 - 10)

TaW: Alchimie

* + - **Magier\*in** (SO: 8 - 12)

TaW: (Magiekunde + 2x Ritualkenntnis: Gildenmagie oder Runenzauberei oder Scharlatan) /3

* + - **Medicus/Medica** (SO: 7 - 12)

TaW: (HK: Wunden + HK: Krankheiten) /2

* + - **Schwertmeister\*in** (SO: 10 - 14)

TaW: (2\* Kriegskunst + Lehren + 2\* Nahkampftalent einer Klingenwaffe) /5

* + - **Söldnerführer\*in** (SO: 7 - 12)

TaW: (2\* Kriegskunst + Kampftalent)

* Alchimisten und Magier gelten in manchen Gegenden als illegale Arbeiten
* Ist eine Arbeit illegal wird mit einem W20 auf einen Wert von (20 – TaW/2 – SO/2) gewürfelt
  + Ist der Wurf kleiner als der Wert, wird er/sie ertappt und erhält keinen Lohn und muss einen zweiten W20 würfeln:
    - Fällt bei diesem Wurf eine 20 wird er/sie eingesperrt und muss SOx 10 Dukaten
* **Löhne**:
  + Bei einem TaW zwischen 7 und 12 und einem passenden Sozialstatus betragen die Löhne:
    - Illegale Arbeiten – 1W20 Heller pro Woche
    - Billige Arbeitskräfte – 1W8 Heller pro Woche
    - Einfache Arbeitskräfte – 1W4 Silber pro Woche
    - Qualifizierte Arbeitskräfte – 5 + 1W4 Silber pro Woche
    - Hochqualifizierte Arbeitskräfte – 1W4 Dukaten pro Woche
  + Bei einem TaW < 7 reduziert sich der Lohn und jeweils 25% pro Punkt
  + Bei einem TaW < 4 findet der Held/die Heldin keine Arbeit (und verdient auch dementsprechend nichts)
  + Bei einem TaW > 12 steigt das Einkommen um 25% pro Talentpunkt
  + Liegt der SO unterhalb der Grenze, reduziert sich der Lohn um 10% pro Punkt
  + Liegt der SO oberhalb der Grenze, steigt der Lohn um 10% pro Punkt
* **Lebenshaltungskosten**
  + Während die Helden arbeiten müssen sie auch für ihren Lebensunterhalt sorgen:
    - Elend (SO: 1 – 3): 1 Dukate pro Monat
    - Karg (SO: 4 – 6): 5 Dukaten pro Monat
    - Annehmbar (SO: 7 – 9): 15 Dukaten pro Monat
    - Reichlich (SO: 10 – 12): 50 Dukaten pro Monat
    - Üppig (SO: 13 – 15): 150 Dukaten pro Monat
    - Prachtvoll (SO: 16+): 500+ Dukaten pro Monat
  + Lebt ein Held/eine Heldin während der Zeit zwischen den Abenteuern über oder unter seinen Verhältnissen, so steigt bzw. sinkt der SO um einen Punkt
* Wie lange der Held/die Heldin Arbeit findet, wird mit 1W6 Tag pro Woche bestimmt
  + Wenn mindestens drei Tage gearbeitet wird, darf der Held/die Heldin jedes verwendete Talent bzw. Eigenschaft einmal bis zu einem maximalen TaW von 12