

Das Volk

Keine eigentliche Gilde. Vielmehr ein Sammelbecken aller NPCs im Alten Lager, die zu keiner „richtigen“ Gilde gehören.

ca. 50 Leute:

- 7 Bettler
 - ⇒ manchmal gute Informationen; sonst bedauern es & machtlos; ungäbeleiter ob eine handhabbar (1); manchmal verwüstet; lunatic; sleep walker
- 12 Tagelöhner
 - ⇒ verrichten schwere Arbeiten wie Bauen, Tragen & Graben; hängen sonst auch nur herum; stark (2)
- 8 Ganoven
 - ⇒ wenn siebst die Schatten kann fast niemand, kannen diese mit Spielen; sie machen nicht selts. alles für Geld (4); nehmen gern Herausforderungen aus
- 8 Krammer/Händler
 - ⇒ „erustholt“ und seriöse Händler (3) die sich ihrer Kunst (und Waren) zu wahren wissen; heben geleg. Garagen & Schläger an
 - ⇒ sind wo möglich regional Soldaten zur Heimat; ansonsten die Elbe auf diese zurück (5); auch Krammer brauchen Schläger; oft betriegen
 - ⇒ konföd. wahnsinnige oder davalaff. an Raubt das Wahnsinn befindliche Seelenkippe; Fressbut der Psi-Sacke, der im AL „entsorgt“ wurde
 - ⇒ verminter Stadtzähler, der pausenlos unruhige Lieder predigt (→ in Wiedlichkeit Spruch der Org.)
- 4 Kriegsficker
 - ⇒ Taktikane.-Dolche; sind auch in den base Handwerkliche Arbeiten einzuführen

Die Schatten

75 Leute:

- | | | |
|---|-------------------|---|
| 7 | "Das Unsichtbare" | → fast niemals dann bekannter Aufgabe der Schatten (6) |
| 7 | der Assassine | → Spezialist für schwierige Fälle (6) und 2. Schatten |
| 3 | Heuchler | → fähige Schatten für Routinearbeiten (4) |
| 7 | "das Ohr" | → Meistersuppen spezialisiert auf Informationsaufnahmen; Auftraggeber (5) |
| 4 | Spitzel | → halten die SH/EBB über laufende Vorgänge auf dem Laufenden (2)/(3) |
| 3 | Spione | → Spitzel-Deluxe; Undercover-Leute je 7 für NL, FL, Sekte (4) |
| 7 | Pale | → Laufberichte der Schule (1) |
| 7 | der Kartoffler | → rekrutiert neue Schatten und ist Lehrmeister (5) |

Söldner

- 32 Leute :
- 7 Söldnerhauptmann → EBO → Aufführer; Spezialleiter des EBO will unbedingt EBO werden (6)
 - 7 Aremarbeiter → hat die Aremakämpfe & -wetten in der Hand; korrupt & hinterhältig (5)
 - 7 „der Einzelne“ → sehr erfahrener Kämpfer, der die meisten „Auktionssäulen“ besitzt (4)
 - 7 der Leutnant → eitler Emporkömmling, der sich um alle Waffen kümmert nur (4)
 - 3 Gladiatoren → Areumakämpfer (2)(3)(4)
 - 72 Lagerwachen → bewachen in 3 Schichten à 25% die beiden Außenküsten des Lagers (2)
 - 6 Postalwachen → bewachen in 3 Schichten à 25% das Tor zum Raum (3)
 - 6 Palastwachen → idem aber die Tür des Goldenhauses der EBO (4)
 - 7 Schleifer → verantworten jeden sogenannten Ausbilder der Söldner (5)

→ Hierarchie ist etwas militärisch angehaucht; trotzdem wird Disziplin nur durch rohe Gewalt erzwungen

⇒ trotz heftigen Abstreitens unterscheiden sich die Söldner in ihrer Struktur nur wenig von den Orks !!

Erzbarone

10 Leute:

- „The Big Boss“ → (6)
- Schatzmeister → führt Verteilung der Güter durch (4)
- „The Teacher“ → Lehrmeister (5)
- Söldner Baron → passt auf die Söldner auf (3)
- „Außenminister“
einem Spitzel → liefert Spionage/Meldungen gegen andere Ld. (4)
- Jung Baron → der Neue (7)
- Schattenbaron → passt auf die Schatten auf (3)
- Karawanenführer → wechselt Aufgaben im Handel zu (2)
- „Die Linke Hand“
→ die beiden eignen Verträge &
- „Die Rechte Hand“
→ Lebewälder des „Big Boss“ (5)

Freiheit des Feuers

6 Leute:

- „Herr der Feuer“ → Anführer & Schüler des Zm. Barons
- „Züchter des Feuers“ → Lehrmeister & z. Alchemist,
Vergift Aufträge (5)
- der Erzbeschaffer → ist für den Erzpuerverwaltung zuständig
→ Auftrag zu Zc. (3)
- der Lehrling → Lernender (1)
- der Coselle → „ „ (2)
- der Wanderer → „Außenstafitarbeiter“ erforcht die
„Dungeons → Auftrag Esoterie“ (4)

→ hat kein Geld, da Gold = Erzeugnisse und Erzeugnisse → Erzpuver = Reagenzien
(bekommt andererseits weltliche Güter von EBA)

Die Organisationen

10 Leute:

1 „das Oberhaupt“

⇒ Meisterorganisator; übertrifft alle anderen; sehr angesehen bei seinen Kunden; ist auch Mitglied der „Meister“ (6)

2 der Spezialist

⇒ organisiert die wirklich kniffligen Dinge; Meisterdetektiv; sehr gerissen und scharf; aber auch unehrlich & hinterhältig (5); hintergeht regelmäßig seine Gilde, und zwar nie erwacht

3 der Unwissende

⇒ Gildenlehrer & Auftraggeber; lässt sich von den Schülern oft Dinge zu persönlichen Bereicherungen bringen, bevor er lehrt (5)

3 die Organisatoren

⇒ „Arbeitspferde“; erledigen die Routine-, Brüderungen (4)

4 die Herumtreiber

⇒ werden auf einfache Aufträge angewiesen; sind noch in der Ausbildung (2)

7 „Der Pappot“

⇒ Spion der im alten Lager den „Papotten“ geht

Die Bauern

25 Leute:

1 der Gutsheer

⇒ sehr stämmiger, kriegerisch wirkender Afrikaner, der keine Mitglied der Gilde werden würde (6); vor dem Erstübung war er Plantagenarbeiter; hervorragender Kämpfer

3 Bratmacher

⇒ privilegierte Bauern, die keine Schwertarden auf den Feldern machen müssen; bilden zusammen mit dem Gutsheer den „Zwotz“ der jedoch keine Macht hat (4)

5 Ackermeister

⇒ eine Art Vorsitzender auf den Feldern (3); steht Privilegiert untereinander vor dem Auftrag zu einem Bratmacher

75 Knochte

⇒ die Arbeitstreiber auf den Feldern (2); sind gelegentlich unzuverlässig und können abgeworben werden

7 „der Hüne“

⇒ ungewöhnlich großer und starker Knocht, der dem Gutsheer als Leibwächter dient; allerdings ist er reichlich naiv und kann leicht ausgetrickst werden (5); er ist ein sehr guter Kämpfer

Kreis des Wassers

6 Leute:

- „Meister des Wassers“
- der Geneser
- der Heiler
- der Wundarzt
- Geselle
- Lehrjunge

- Oberster Heilmagier; einziger Wiederlebender; volkstümlich aber etwas herisch/parasitär (6); Schüler des Dämonen
- zweiter Alchemist; mächtiger Heiler (5); Lehrer & Auftraggeber; betrügt SCs; etwas zu zynisch
- Routinearbeiter für Heilungen (4); schroff (wie ein überarbeiteter, geruhter Stationsarzt im Krankenhaus)
- ACN; klappt andere Lügen ab um Erzeugnis zu verdienen (3)
- Lehrendes (2)
- ... (1)

Die Garde

7x „der Land-Protector“

24 Leute

- ältester Garde; Auftraggeber; etwas nerdisch auf Domäne der Heilmagier (6)
- Lehrer der Garde (5)

7x der Waffenmeister

7x der Diplomat

- sehr charismatischer, respektabler Garde; hält Kontakt zu anderen Gildeien aufrecht; ist auch als Agent für die Garde unterwegs (in Wirkl.: Doppelagent für die Ebo) (5)

7x der Guadevlose

- führt Autokennzeichen an; bekannt für gelegentlich zu brutale Taten; „der Land“ kritisiert ihn dafür immer wieder (4)

4x Leibgardisten

- privilegierte Gardisten, die hauptsächlich den Land bewachen (4); niedrigste Gardisten mit Heilfähigkeit; absolut loyal

72x Gardisten

- Standartenkompanie (3) der Garde; keine Magie; absolut loyal

4x Knappen

- amme herumherumherrschende Dienerschaft der Garde; „Gardisten-Narrative“; können immer vom Rüftica zum Gardisten (5)

Die Fallesteller

ca. 20 Leute

7x „Chief“

- ⇒ oberster Fallesteller; Mitglied der „Meister“; treibt sich für einen Aufseher oft im Wald herum; (6); warnt seinen Bruderfreund „Mineninspektor“ vor Attentätern
- ⇒ bester Bogenschütze im ganzen Gefängnis; rechte Hand vom „Chief“; Ausbilder in Sachen Waffen (5)

7x „Falkenauge“

- ⇒ extremer entwaffnender Untergriff-fallensteller; Ausbilder in Sachen Fällen & Höhlentaktik (5)

7x der Höhlenschreck

- ⇒ nutzt die Fallesteller; um Nahrung zu beschaffen (4)

2x Jäger

- ⇒ beschaffen ebenfalls Nahrung (3)

4x Mineure

- ⇒ ständig im Einsatz, um die eigenen Schürfer durch Fällen vor Ochs & Hörnern zu schützen (3)

10x Läufer

- ⇒ Fleischk-Leute mit beschränkten Bogen-/Fallen-fertigkeiten

Der Schürferbund

20 Leute:

7x der Mineninspektor

- ⇒ ehemaliger Aufseher, der sich immer für die Gefangenen eingesetzt hatte; er blieb freizügig hier und hat sich großen Respekt verdient; primäre Zielschärfe der Schürfen & Erzbarone (6); Bruderfreund von „Chief“, der ihn vor Attentätern warnt; beauftragt Spieler als Leitbündler oder „Retter“ von „Spürmäuse“

7x die Spürmäuse

- ⇒ 2. Mann im Schürferbund; schaut Erzadler sofort zu wiechen; verschwindet immer wieder mal für ein paar Tage in den Minen und gibt dann neue Bohrrichtungen vor; kennt ALLE Gänge und Stollen des Minen und Ochsbergen (5)

7x der Baumeister

- ⇒ sichert neue & alte Stollen durch Stützbauten ab; repariert Werkzeuge & Waffen im FL; Freund des „Höhlenschreckes“ → Zusammenarbeit (5)

2x Sortierer

- ⇒ erfahrene Schürfer, die aus dem Zerkleineren Gestein die wertvollen Erzklumpen sortieren (4)

70x Schürfer

- ⇒ Arbeitsforce; Hacken & Schaufeln (3)

5x Träger

- ⇒ tragen Erz von A nach B; Laufburschen und Märtyrer für alles (7)

Die Gurus

5 Leute

- „der Erleuchtete“

⇒ mächtigster Guru (6); keiner in der Sache wagt, an seinen Wörtern und Taten zu zweifeln und seien sie noch so histrisch; nachts schlüpft er oft in den Körper eines Tempeldieners oder Templars und erkundet die Dungeons; Auftraggeber für SC-Gurus

- „Mastermind“

⇒ der Lehrer aller Gurus ; beherrscht alle Psi-Zauber; (5); leichte Rivalität mit dem Erleuchteten

- der Letztoromancer

⇒ mächtiger Guru, der auf Beschwörung von Gehirnen spezialisiert ist; seine Zauber „Verwirrung“ und „Chaos“ sind durch ein mag. Artefakt so stark, dass er Leute permanent Wahnsinn machen kann (⇒ die Ausgebauten im AL er ist absolut loyal zum Erleuchteten (4);

- der Novizienmeister

⇒ passt auf die Novizen auf; unterrichtet Novizen; Auftraggeber & Lehrer für SC-Novizen (3)

- „der Rächer“

⇒ ein ehemaliger Templer, der zum Guru aufgestiegen ist; kümmert sich um die Templar; unterrichtet TC-Templar in PSI-Künsten und Waffen (3)

Die Novizen

15 Leute

7x „der Eingeweihte“

⇒ höchster Novize & Anwärter auf die Guru-Schafft; lebt etwas abseits am Rande des Tempels und konzentriert sich auf den Anstieg von (6); Auftrag: Dragen & andere Dinge zusammen für Profis

7x „der Feuerher“

⇒ wortgewandelter, starker Novize, der meistens unterirdisch nach Wegern zum uraltten Tempel der Weisheit sucht (5); Freudal des Templars „Glücksbringer“; Auftrag: SCs sollen Dungeons besuchen

7x „das Pfeffermonat“

⇒ ungewöhnlich wortgewandelter Novize; Star-Rekrutierer (4); bei den meisten Gurus daher sehr angesehen

8x Rekrutierer

⇒ 4 für das AL; je 2 für Neues Land & Frei-Male; Verbringen die meiste Zeit damit, in den anderen Läden herumzuhängen und jedes Gespräch zum Rekrutieren von Nachwuchs zu nutzen (3)

7x Haushaltmeister

⇒ der interne „Partyservice“ des Tempels; berät zusammen mit seinen Tempeldienern Dingen und andere Frei von Auftrag; Spieler müssen etwas für eine Dinge besorgen

3x Jünger

⇒ die „Lehrlinie“ unter den Novizen; lernen und sind ausserst Mädelchen für alles (7)

Die Templer

75 Leute

7x der Ehrenwerte

⇒ erfahrener Templer; artet in gefährlicher Kämpfe kommt aber langsam in die Jahre (6)

7x „die Glückshand“

⇒ Dungeon-Erforscher; Freund und Kamerad des Novizen „der Frosch“ (5)

7x der Terminator

⇒ „Hench“ und Beauftragter für andere unangenehme Jobs; bester Psi-Magier unter den Templern; (5); erledigt auch „Auswärtsjobs“

2x Ehrenwachen

⇒ persönliche Leibgarde des „Erlauchten“ (4); besitzen absolute Immunität gegenüber geistiger Manipulation (Psimagie); beherrschen selbst aber keine magischen Fähigkeiten.

3x erster Dienst

⇒ bessere Kämpfer/Wächter (3)

3x zweiter Dienst

⇒ standard Kämpfer/Wächter (2)

Die Tempeldienste

75 Leute

↓
Nov