

# 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, z.B. über Lodavansien- & maditler; ungefährlich da ihre Kontrolle (1); manchmal verrückt; lunatic; sleep walker
- 12 Tagelöhner ⇒ verrichten schwere Arbeiten wie Bauen, Tragen & Graben; können sonst auch nur haarm; stark (2)
- 8 Garanten ⇒ wenn selbst die Schatten keine Lust haben, können diese ins Spiel; sie machen mit ihr alles für Geld (4); nennen geg. Hauptkämpfer aus
- 8 Krämer/Händler ⇒ „evangelisch“ und seriöse Händler (3) die sich ihre Haut (und Waren) zu wehren wissen; heben gegen Garanten & Schläger an
- 8 Schläger ⇒ sind im wahrsten Sinne Soldaten zur Hand, zerren die Elfen auf diese zurück (5); auch Krämer brauchen Schläger; oft betrunken
- 3 Ausgebrannte ⇒ komplett wahnsinnige oder Davaheit am Rande des Wahnsinns; befindet das Seelenknäuel; Herrscher der Psi-Sache, der von AL „entsergt“ wurde
- (1) Der Prophet ⇒ vermuteter Handelskäufer, der pausenlos unruhige Lehren predigt (=> in Vildlichkeit Spiel der Org)
- 4 Kerzler/Gießer ⇒ Tagelöhner-Debye; sind auch in der Lage handwerkliche Arbeiten auszuführen

# Die Schatten

15 Leute:

- 1 "Der Unsichtbare" → fast niemandem bekannte, Aufhänger der Schatten (6)
- 1 der Assassine → Spezialist für schwierige Fälle (6) und 2. Schatten
- 3 Mörder → fähige Schatten für Routinearbeiten (4)
- 1 "das Ohr" → Heilsarmee, spezialisiert auf Informationsgewinnung; Auftragsgeber (5)
- 4 Spitzel → halten die SH/ELB über tagelangen Vorgänge auf dem Laufenden (2)/(3)
- 3 Spione → Spitzel-Deluxe; Undercover-Leute je 1 für NL, FL, Sekte (4)
- 1 Bote → Laufkavalier der Sekte (1)
- 1 der Kontaktführer → vermittelt neue Schatten und ist Leiter der (5)

# Söldner

32 Leute :

- 1 Söldnerhauptmann → EBO → Anführer, Speichalleger, der EBO will unbedingt EBO werden (6)
- 1 Arenameister → hat die Arenakämpfe & wetten in der Hand; korrupt & brutal (5)
- 1 „der Emdunge“ → sehr erfahrener Kämpfer, der die meisten „Autonomen“ leitet hat es, gerecht
- 1 der Leutnant = eitlem Emporkömmling, der sich um alle Wachen kümmern muß (4)
- 3 Gladiatoren → Arenakämpfer (2)(3)(4)
- 12 Lagerwachen → Wachen in 2 Schichten à 2 Wachen die beiden Außenseite des Lagers (2)
- 6 Portalwachen → Wachen in 3 Schichten à 2 Wachen das Tor zum Korn (3)
- 6 Palastwachen → dito aber die Tür des Gidennhauses der EBO (4)
- 1 Schleifer → erkrankter, sadistischer Ausbilder der Söldner (5)

→ Hierarchie ist etwas militärisch angehaucht; trotzdem wird Disziplin nur durch rohe Gewalt erzwingen  
 ⇒ 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 Tracker" → Lehrmeister (5)
  - Söldnerbaron → paßt auf die Söldner auf (3)
  - "Außenminister"   
 "Klein-Spitzel" → leitet Spionage/Untersuchungen gegen andere LB (4)
  - Jungbaron → der Neue (1)
  - Schattenbaron → paßt auf die Schatten auf (3)
  - Karawanenführer → macht Außenwelt-Handel ab (2)
  - "Die Linke Hand" } die beiden einzigen Verwahren & Lebewächler der "Die Drei" (5)
  - "Die Rechte Hand" }

# Kreis des Feuers

- 6 Leute:
- "Meister des Feuers" → Anführer & Schlichter der "Die Drei".
  - "Schüler des Meisters" → Lehramtler & 2. Abwehrer,   
 vergibt Aufträge (5)
  - der Erzbeschaffer → ist für den Expeditionsvorrat zuständig   
 → Auftrag an LB (3)
  - der Lehrling → Lernender (1)
  - der Geselle → " " (2)
  - der Wanderer → "Aukendlastmitarbeiter" erforscht die   
 " Dungeons → Auftrag Eskorte (4)

→ hat kein Geld, da Geld = Erzeugungs- und Erzeugungs → Erzpulver = Ressourcen   
 (bekommt außerdem weltliche Güter von EBA)

# Die Organisatoren

10 Leute:

1 „das Oberhaupt“

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

1 der Spezialist

⇒ organisiert die wirklich kniffligen Dinge; Meisterdiel; sehr gewissen und solid aber auch unehrlich & hinterhältig (5); hintergeht regelmäßig seine Gilde, wird aber nie erwischt

1 der Unermessliche

⇒ Gildenkämpfer & Kulturgeber; lässt sich von den Schülern alt Dinge zu persönlichen Bereicherungen, bevor er lehrt (5)

3 die Organisatoren

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

4 die Hermentreiber

⇒ werden auf einfache Kultiviere eingesetzt; sind noch in der Ausbildung (2)

1 „Der Prophet“

⇒ Spion der in aller Layer der „Propheten“ geht

## Die Bauern

25 Leute:

1 der Gutsherr

⇒ sehr stämmiger, kriegerisch wirkender Anführer, der gerne Mitglied der Gilde werden würde. (6) vor dem Gefängnis war er Plantagenverarbeiter; hervorragender Kämpfer

3 Bratmarler

⇒ privilegierte Bauern, die keine Schwastoren auf den Feldern machen müssen; sind zusammen mit dem Gutsherrn der „Zunftrot“ da jedoch keine Markt hat (4)

5 Arkenmeister

⇒ eine Art Vorarbeiter auf den Feldern (3); ständige Privilität untereinander um den Aufstieg zu einem Bratmarler

15 Knochte

⇒ die Arbeitstiere auf den Feldern (2); sind gelegentlich unzufrieden und können abgeworben werden

1 „der Hüve“

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

# Kreis des Wassers

## 6 Leute:

- „Meister des Wassers“
  - ⇒ Oberster Heilmagier; einziger Wiederbelebender; volksnah aber etwas heftig/paranoisch (6); Schüler des Dämon
- der Geneser
  - ⇒ zweiter Alchemist; mächtiger Heiler (5) Lehrer & Auftraggeber; rekrutiert SAs; etwas zu gutmütig
- der Heiler
  - ⇒ Routinearbeiter für Heilungen (4); schrafft (wie ein überarbeiteter, genervter Stationsarzt im Krankenhaus)
- der Wunddoktor
  - ⇒ ACP; klappert andere Lager ab, um Erzeugnisse zu verdienen (3)
- Geselle
  - ⇒ Lehrender (2)
- Lehrling
  - ⇒ (1)

# Die Garde

## 24 Leute

- 7x „der Lord-Protector“
  - ⇒ oberster Gardist; Auftraggeber; etwas neidisch auf Dominanz der Heilmagier (6)
- 7x der Waffenmeister
  - ⇒ Lehrer der Garde (5)
- 7x der Diplomat
  - ⇒ sehr charismatischer, respektvoller Gardist; hält Kontakt zu anderen Gilden aufrecht; ist auch als Agent für die Garde unterwegs (in Wirkl.: Doppelagent für die Elbe) (5)
- 7x der Gnadenlose
  - ⇒ führt Außenpolitik an; bekannt für gelegentlich zu brutale Taten; „der Lord“ kritisiert ihn dafür immer wieder (4)
- 4x Leibgardisten
  - ⇒ privilegierte Gardisten, die hauptsächlich den Lord bewachen (4); niedrige Gardisten mit Heilfähigkeit; absolut loyal
- 12x Gardisten
  - ⇒ Standardkämpfer (3) der Garde; keine Magie; absolut loyal
- 4x Knappen
  - ⇒ arme herangezogene Dienerschaft der Garde; Gardisten-Nachwuchs; können immerzu vom Knappen zum Gardisten (3)

## Die Fallensteller

ca. 20 Leute

- 1x „Chief“ ⇒ oberster Fallensteller; Mitglied der „Meister“; treibt sich für einen Aufhänger oft im Wald herum; (6); räumt seinen Bärenfreund „Mineninspektor“ vor Attentaten
- 1x „Fallenauge“ ⇒ bester Bogenschütze im ganzen Gefängnis; rechte Hand vom „Chief“; Ausbilder in Sachen Walfen (5)
- 1x der Höhlenschreck ⇒ eher erfahrener Untertagefallensteller; Ausbilder in Sachen Fallen & Höhlentaktik (5)
- 1x der Trapper ⇒ nutzt die Fallensteller, um Nahrung zu beschaffen (4)
- 2x Jäger ⇒ beschaffen ebenfalls Nahrung (3)
- 4x Mineure ⇒ ständig im Einsatz, um die eigenen Schürfer durch Fallen vor Ochs & Wankern zu schützen (3)
- 10x Läufer ⇒ Allzweck-Leute mit bescheidenen Bogen-/Fallen-fertigkeiten

## Der Schürferbund

20 Leute:

- 1x der Mineninspektor ⇒ ehemaliger Aufhänger, der sich immer für die Gefangenenn eingesetzt hatte; er blieb freiwillig hier und hat sich großen Respekt verdient; primäre Zielscheibe der Schatten & Eisbarone (6); Bärenfreund vom „Chief“, der ihn vor Attentaten räumt; beauftragt Spieler als Leibwächter oder „Retter“ von „Spürnase“
- 1x die Spürnase ⇒ 2. Mann im Schürferbund; scheint Eisackler förmlich zu riechen; verschwindet immer wieder mal für ein paar Tage in den Minen und gibt dann neue Bärenrind vor; kennt ALLE Geheimgänge & Schupfwinkel der Minen und Ockelhöhlen (5)
- 1x der Baummeister ⇒ sichert neue & alte Stellen durch Stützbaulen ab; repariert Werkzeuge & Walfen im FL; Freund des „Höhlenschrecks“ ⇒ Zusammenarbeit (5)
- 2x Soutiere ⇒ erfahrene Schürfer, die aus dem zerhackten Gestein die wertvollen Eisklumpen soutieren (4)
- 10x Schürfer ⇒ Arbeitstiere; Hacken & Schaufeln (3)
- 5x Träger ⇒ tragen Eis von A nach B; Laubburschen und Mädelchen für alles (7)

# Die Gurus

5 Leute

- „der Erleuchtete“  
⇒ mächtigster Guru (6); keiner in der Sacke wagt, an seinen Worten und Taten zu zweifeln und seien sie noch so himmlisch; nachts schläft er oft in den Körper eines Tempeldienstlers oder Tempelers und erbsucht die Dungeons; Auftraggeber für SC-Gurus
- „Mastermund“  
⇒ der Lehrer aller Gurus; beherrscht alle Psi-Zauber (5); leichte Rivalität mit dem Erleuchteten
- der Lobtomicer  
⇒ mächtiger Guru, der auf Bestrafung von Gehirnen spezialisiert ist; seine Zauber „Verwirrung“ und „Chaos“ sind durch ein mag. Aufschlag so stark, daß er Leute permanent Wahnsinnig machen kann (5); die Ausgebildeten im AL er ist absolut loyal zum Erleuchteten (4);
- der Novizenmeister  
⇒ paßt auf die Novizen auf; unterrichtet Novizen; Auftraggeber & Lehrer für SC-Novizen (3)
- „der Rächer“  
⇒ ein ehemaliger Tempel, der zum Guru aufgestiegen ist; kümmert sich um die Tempel; unterrichtet SC-Tempel in Psi-Künsten und Waffen (3)

# Die Novizen

15 Leute

- 1x „der Eingewählte“  
⇒ höchster Novize & Anwärter auf die Guru-Schaft; lebt etwas abseits am Rande des Tempels und kümmert sich um den Aufstieg von (6); Auftrag: Jungen & andere Dinge bringen für Aufschlag
- 7x der Feuertier  
⇒ weitgewandter, starker Novize, der meistens unterirdisch nach Wegen zum uralten Tempel der Weisheit sucht (5); Freund des Tempelers „Glücksband“; Auftrag: SCs sollen Dungeonsorten besorgen
- 7x das Plündermahl  
⇒ ungewöhnlich wortgewandter Novize; Star-Räuber (4); bei den meisten Gurus daher sehr angesehen
- 8x Rekrutierer  
⇒ 4 für das AL; je 2 für Neuzugang & Frei-Mine; verbringen die meiste Zeit damit, in den anderen Lagern herumzuhängen und jede Gelegenheit zum Rekrutieren von Nachwuchs zu nutzen (3)
- 7x Haushalmeister  
⇒ der interne „Partyservice“ des Tempels; berät zusammen mit einigen Tempeldienstlern über und andere Feiern vor; Auftrag: Spieler müssen etwas für eine Dose besorgen
- 3x Jünger  
⇒ die „Lehrlinge“ unter den Novizen; lernen und sind ausserst Mädchen für alles (7)



## Die Templar

75 Leute

- 7x der Ehrenwerte ⇒ erfahrenster Templar; ersten gefährlicher Kämpfe kommt aber langsam in die Jahre (6)
- 7x „die Glückshand“ ⇒ Duncan-Erbfolger; Freund und Kamerad des Novizen „der Forscher“ (5)
- 7x der Terminator ⇒ „Henker“ und Beauftragter für andere unangenehme Jobs; bester Psi-Magier unter den Templar; (5); erledigt auch „Auswärtsjobs“
- 2x Ehrenwachen ⇒ persönliche Leibgarde des „Erbfolgers“ (4); besitzen absolute Immunität gegenüber geistiger Manipulation (Psimagic), beherrschen selbst aber keine magischen Fähigkeiten
- 3x erster Orden ⇒ bessere Kämpfer/Wächter (3)
- 1x zweiter Orden ⇒ standard Kämpfer/Wächter (2)

## ~~Die Tempeldienstler~~

~~75 Leute~~

↓  
Nov