

Fast jede/r normale Aventurier/in erlernt in Kindheit und Jugend einen Beruf, in der Regel den elterlichen. Demnach kann jede/r Held/in erster Stufe mit einer Berufsfertigkeit starten (vorausgesetzt, er/sie entstammt einem Volk, das überhaupt eine Einteilung in Berufe kennt; s.u.).

Allerdings sind bei einigen Heldentypen die Berufe schon eingebaut: eine Magierin, Kriegerin, ein Medicus, Barde oder eine Sharisad hat eben Magie bzw Kampf, Medizin etc als Beruf erlernt; solche HeldInnen sollten eher nicht noch eine weitere BF erhalten. Wenn doch, sollte es entweder ein Freizeittalent sein, oder eine BF, die eine Spezialisierung innerhalb des eigentlichen Berufs darstellt: ein Heilungsmagier, der Apothekarius gelernt hat, eine Medica als Hebamme, ein Seefahrer als Schiffszimmermann, oder eine Söldnerin als Richtschützin. Möglich ist eine zusätzliche BF bei Geweihten, die neben ihrer religiösen Tätigkeit auch noch irgendetwas Praktisches für den Lebensunterhalt bzw für den Betrieb ihres Klosters oder Tempels tun müssen; sei es als Köchin in der Klosterküche, als Bäuerin oder Winzerin auf kircheneigenen Ländereien, als Schreiberin in der Bibliothek des Tempels, oder dergleichen. Entsprechend leben auch die wenigsten Hexen und Druiden von Astralenergie allein, sondern gehen einer landwirtschaftlichen, medizinischen oder sonstigen Tätigkeit nach (gerade eine einsame Hexenhütte zählt notwendigerweise als Bauernhof und ergibt die BF Bäuerin oder Hirtin). GauklerInnen können zusätzlich zu ihrer Gaukelei einen der Berufe erlernt haben, die man im Umherziehen ausübt, wie etwa Kesselflicker/Scherenschleifer oder Flickschneiderin.

Auf jeden Fall eine BF haben sollten diejenigen HeldInnen, bei denen der Heldentyp sich nur auf das Volk bezieht: ThorwalerInnen, NorbardInnen, Novadis, ZwergInnen. Das gilt allerdings nur für diejenigen Völker, die leidlich zivilisiert sind. Bei Naturvölkern (wildlebende Elfen, Mohas, Nivesen, Ferkinas, Trolle) gibt es keine Lehrberufe; jeder kann alles. Jeder Elf kann sich einen Bogen bauen. Er benötigt dazu nicht die BF "Bogenbauer", denn es ist bei Elfen in freier Natur eben so, daß jeder alles kann, was zum Überleben notwendig ist. (Ersatzweise kann man das Talent "Holzbearbeitung" zum Bau von Bögen und Speeren verwenden.) Auch Nivesen können allesamt Leder und Pelze gerben und ihre alltäglichen Gebrauchsgegenstände herstellen. Weder Nivesen noch Ferkinas oder Novadis benötigen die BF "Hirt", um ihre Herden hüten zu können. Für die anderen "primitiven" Völker und ihre Fähigkeiten gilt Entsprechendes. Schelme lernen selbstverständlich erst recht keinen Beruf.

Die Berufswahl der HeldInnen sollte zu ihrem Stand passen. Eine Heldin mit der Herkunft "unfrei" oder "arm" hat in aller Regel Bäuerin, Fischerin oder Hirtin gelernt und nicht so etwas Exclusives wie Waffenschmiedin, Harnischmacherin oder Zureiterin. Umgekehrt ist es für Adlige weit unter ihrer Würde, einen Handwerksberuf zu erlernen. Die meisten Handwerkszünfte nehmen nur eheliche Kinder von Stadtbürgerinnen auf, keine leibeigenen oder freien Landleute, und auch keine Kinder von Städterinnen, die zu arm sind, um die Bürgerrechte zu erwerben. (Zu Zünften und Gilden siehe auch Box "Stolze Schlösser, dunkle Gassen".) Neben den zünftigen, an die Ingerimmkirche gebundenen Handwerksberufen, und den nicht kirchlich gebundenen, aber ähnlich streng organisierten Gilden (Händler, Magier, ...), die beide ihre Reviere erbittert gegen außenstehende Konkurrenten verteidigen, gibt es noch freie, unehrliche Berufe, bei denen keine Organisation über die Qualität der Erzeugnisse wacht, die den niederen Ständen nicht verboten sind, und wo es keinen geregelten Ausbildungsgang gibt. Dazu zählen natürlich Berufe wie "Bauer", "Fischerin" oder "Schäfer", aber auch einfache, schlecht bezahlte Tätigkeiten, die im Umherziehen ausgeübt oder von vielen Bauern nebenbei betrieben werden (Körbe flechten, Garn spinnen, Holzschuhe machen, Hausieren, Kessel flicken, ...).

BarbierIn/BaderIn (CH/FF/KK) - eine eigenständige Gilde

Die wenigsten aventurischen Häuser haben mehr als ein wirklich mollig warmes Zimmer, und viele haben noch nicht einmal dieses. Ein Badezuber ist teuer, und eimerweise Wasser herbeizuschleppen und heiß zu machen äußerst mühsam und langwierig. Um so wichtiger ist das städtische Badehaus, wo diese mühselige Arbeit von den Badergesellen erledigt wird und der Gast nur noch im gut geheizten Raum ins warme Wasser steigen muß. Im kühlen Mittel- und Nordaventurien dient das wöchentliche Bad nicht nur der Reinlichkeit, sondern es ist auch angenehm, sich einmal so richtig aufzuwärmen. Zudem ist das Badehaus (falls Travia- und Praioskirche es erlauben) eine Art Wirtshaus, wo den Badenden in den Zubern Essen, Wein und Bier serviert werden, wo Barden aufspielen, Gaukler auftreten und Huren und Lustknaben KundInnen suchen. Die Bader kümmern sich als Barbieri auch um Frisuren und Bärte ihrer Kunden, und viele nehmen einfache medizinische Behandlungen vor. Während in Mittel- und Nordaventurien nur die etwas größeren Städte Badehäuser haben, die auch nicht täglich eingheizt werden, und es in Südaventurien so heiß ist, daß man keine Badehäuser braucht, sondern sich daheim mit kaltem Wasser wäscht, hat in Araniern und bei den Tulamiden jede Stadt und sogar manch ein größeres Dorf ein "hammam" (Dampfbad), das täglich in Betrieb ist.

Zwar ist ein Badehaus nicht zum Mitnehmen für reisende Abenteurer geeignet, aber rasieren und Haare schneiden kann man durchaus im Umherziehen. Bader ist ein typisches Handwerk für Medici, oder vielmehr die medizinische Tätigkeit des Heldentyps "Medicus" ein Teil des Baderberufs. Für Druiden, die gerne Haarbüschel sammeln möchten, eignet sich dieses Handwerk dagegen nicht. Den meisten Kunden fällt es irgendwann auf, wenn der Barbier nur Messer aus Vulkanglas und Feuerstein verwendet...

BeindrechtslerIn und -schnitzerIn (IN/FF/FF) - ein zünftiges Handwerk

Die Angehörigen dieser Berufsgruppe stellen durch Schnitzen oder auf der Drehbank aus Elfenbein von Waldelefanten oder Mammuts, Zähnen von Seetigern oder Pottwalen oder aus Beinknochen von Rindern kleine Gegenstände von Statuetten und Figürchen über Puderdosen, Käämme, Haarnadeln, Knöpfe, Würfel, Brettspielfiguren, Ringe und Fächer bis zu Messergriffen und Löffeln her. Außerdem werden auch Intarsien (Einlegearbeiten) zur Verzierung von Möbeln und Kistchen aus Elfenbein angefertigt. Eng verbunden mit den BeindrechslerInnen sind die HorndrechslerInnen, die aus Rinderhörnern oder Schildpatt ebenfalls Gebrauchsgegenstände von Knöpfen, Käämmen, Pfeifenstielen und Schuhlöffeln bis zu Trinkhörnern und auch Luxusware wie Intarsien und Brillengestelle herstellen. Außerdem stellen sie durch Kochen und Pressen durchsichtige Hornplatten her, die z.B. für Sturmlaternen verwendet werden. Ebenfalls verwandt sind die Gewerbe der BernsteinschneiderInnen, die vor allem Schmuckstücke herstellen, und der PerlmutterdrechslerInnen, die die großen Muscheln des südlichen Perlenmeers zu Knöpfen, Pailletten und Verzierungen für Kleinmöbel und Bucheinbände verarbeiten.

Obwohl nur die wenigsten Heldengruppen mit einer Drehbank oder gußeisernen Hornpressen unterwegs sein dürften, kann eine Beinschnitzerin mit einigen Messern, Meißeln, Feilen und einem Handbohrer abends am Lagerfeuer die Zähne der Jagdbeute zu kleinen Kunstwerken verarbeiten, die in einer Stadt ein wenig Geld einbringen mögen.

BrillenmacherIn (KL/IN/FF) - der Glasmacherzunft angeschlossen

Brillen werden in Aventurien entweder aus bornländischem Bernstein hergestellt oder aus Glas. Es gibt insgesamt wahrscheinlich weniger als ein Dutzend Werkstätten von BrillenmacherInnen in Aventurien, davon einige im Lieblichen Feld und mindestens eine in Festum. Außer Brillen und Monokeln können diese HandwerkerInnen auch Fernrohre (eine Spezialität der Tulamiden), Lupen und dergleichen herstellen, also allerlei seltene, neumodisch-technische Geräte. Falls eine der wenigen Brillenmacherinnen ihr Handwerk allerdings auf der Reise ausüben möchte, muß sie sich größere Mengen von Rohlingen aus sehr gutem, klarem Glas oder Bernstein mitnehmen (bruchsicher verpackt), Schleifsand, Poliertücher und noch einigen Kleinkram mehr, was dann natürlich weniger Platz läßt für Schwert, Blendlaterne etc...

Ein/e Brillenmacher/in darf bereits zu Anfang ihrer Heldinnenlaufbahn ein Fernrohr besitzen.

Dorfschulze/in (KL/IN/CH) - Freizeittalent

Die Dorfschulzin ist eine vertrauenswürdige und relativ gebildete Bäuerin, die von der Obrigkeit, also in der Regel der Baronin, gewisse Vollmachten erhalten hat. Ihre Aufgabe ist es, den Besitz und die Ernte der anderen Familien im Dorf zu begutachten und auf dieser Grundlage abzuschätzen, wieviel sie der Baronin an Steuern zahlen müssen ("Schulze" = "Schultheiß" = jemand, der die Steuerschuld bekanntgibt). Die amtlichen SteuereintreiberInnen müssen sich auf die Schätzung der Dorfschulzin verlassen, können sie doch unmöglich das ganze Jahr über die Bauern bewachen und z.B. daran hindern, Getreidevorräte zu verstecken oder das Vieh in den Wald zu treiben, wenn die Steuern fällig werden. Da niemand im Dorf es riskieren darf, sich bei der Dorfschulzin unbeliebt zu machen (die Steuern könnten sonst sprunghaft steigen), ist ihr Wort meist bei allen wichtigen Entscheidungen des Dorfes ausschlaggebend.

Um Dorfschulzin (gewesen) sein zu können, muß eine Heldin einen TaW von mindestens 4 in Schätzen und 2 in Rechnen aufweisen und natürlich die Herkunft "Bauern" erwürfelt haben. Sie sollte vom Meister Boni etwa in Höhe ihres TaW Dorfschulzin auf Proben im Umgang mit Bauern bekommen, z.B. auf Menschenkenntnis, Bekehren oder Schätzen. Es ist naheliegend, daß dieses Amt nicht auf der Reise ausgeübt wird und also der TaW während der Abenteurerkarriere kaum weiter steigen kann.

FaßbinderIn/KüferIn/BöttcherIn (IN/KK/KK) - ein zünftiges Handwerk

KüferInnen stellen Fässer, Eimer, Bottiche, Tröge und Zuber in den verschiedensten Größen her, indem sie Bretter ("Dauben") in Dampf erhitzen, zurechtbiegen und mit eisernen Reifen befestigen. Mitunter werden die Fässer noch mit Kiefernpech abgedichtet. Fässer dienen nicht nur der Aufbewahrung von Wein, Bier und Schnaps, Sauerkraut und Essiggurken, Salzheringen und Pökelfleisch, sondern werden auch als Transportbehälter für lose Kleinteile und zerbrechliches Geschirr (das man in Stroh einwickelt) eingesetzt. Je nach Verwendungszweck und Holzpreisen können Fässer aus unterschiedlichen Holzarten bestehen, wobei Eichenholz das beste und haltbarste ist. Dieses Handwerk ist in weiten Teilen Aventuriens verbreitet und allgemein sehr wichtig; nur in den tulamidisch geprägten Gebieten im Südosten bevorzugt man traditionell Tonkrüge und steinerne Becken statt geböttcherter Fässer und Zuber.

Feilenschmied (FF/FF/KK) - ein zünftiges Handwerk für Zwerge

Die Rohlinge für Feilen werden aus weichem Werkzeugstahl geformt und dann durch Hauen mit Hammer und Meißel kreuzweise eingekerbt, wobei darauf zu achten ist, daß die Schläge sehr eng und absolut gleichmäßig fallen. Anschließend werden die Feilen durch Glühen, Aufkohlen und Abschrecken gehärtet. Nur wenige Menschen meistern diese komplizierten Vorgänge; Feilenschmiede findet man fast ausschließlich unter den Zwergen. Feilen werden aber von praktisch allen Handwerkern benötigt, die Metalle, Holz, Leder oder Horn und

Bein verarbeiten (weswegen es auch die verschiedensten Modelle von winzigen Uhrmacherfeilen bis zu großen groben Geräten für Sattler gibt), so daß sie ein wichtiges Handelsgut darstellen, das von den Zwergenbingen aus überallhin gebracht wird.

Ein reisender Feilenschmied wird nur selten Gelegenheit haben, sein Handwerk auszuüben (so ein Amboß ist eben doch etwas zu schwer für den Rucksack), und er wird auch nicht in der Lage sein, im Kerker aus der Hutnadel der Hexe eine Feile zu schmieden, mit der man die Gitterstäbe durchfeilen könnte. Feilenschmiede sind aber, da sie so wichtig für viele andere Handwerker sind, sehr angesehen, und so wird manch eine Handwerkszunft und manch ein Stadtrat sich ein Bein ausreißen, um einen fähigen Feilenschmied dazu zu bringen, sich in der Stadt anzusiedeln.

Foltermagd/-knecht/HenkerIn/AbdeckerIn/TotengräberIn (MU/IN/FF)

In vielen kleineren Städten muß eine Person allein diese verschiedenartigen Tätigkeiten ausüben. Die Henkerin ist Angestellte der Inquisition, einer/s Adligen oder des Stadtrats und "betreut" die VerbrecherInnen von der Befragung über die Hinrichtung bis zum Boronanger. Sie ist in der Regel als Abdeckerin auch für das Notschlachten kranker Tiere und die Beseitigung der Kadaver verwendeter Tiere zuständig. Aus dem Aas und aus Abfällen der Fleischer- und GerberInnen stellt sie noch nützliche Dinge her: Saiten für Musikinstrumente und zum Antrieb von Spinnrädern und Bohrern aus den Gedärmen, Leim aus Haut und Knochen und Talg für Kerzen aus dem Fettgewebe. AlchemistInnen beliefert sie mit Leichenteilen. All diese nützlichen Tätigkeiten danken die Menschen ihr nicht – HenkerInnen und AbdeckerInnen werden überall verachtet und gemieden, dürfen in der Regel nur außerhalb der Städte wohnen und weder Bäder noch Bordelle oder Wirtshäuser besuchen, auch viele Tempel sind ihnen verboten. Hinzu kommt die Gefahr, sich beim Umgang mit Aas und Toten mit Krankheiten anzustecken oder sich beim Foltern einen Hexenfluch einzufangen. Daher ist dies ein Beruf für Verzweifelte, die nichts zu verlieren haben: Oftmals können verurteilte VerbrecherInnen ihrer Strafe entkommen, wenn die Stadt ganz dringend eine/n neue/n Henker/in oder Henkersmagd/knecht braucht, indem sie sich freiwillig für den Beruf melden, den sonst keiner mag. So ist dies ein typisches Berufstalent für StreunerInnen. Henkerinnen erhalten ihren halben TaW "Henkerin" als Bonus auf alle Alchimie- und Magiekundepröben, die mit Leichenteilen zu tun haben; die andere Hälfte des TaW geht als Bonus auf Proben in Heilkunde Krankheiten.

GassenkehrerIn/HundefängerIn/RattenfängerIn (MU/CH/KK) - in vielen Städten eigenständige Gilden

Zumindest in den besseren Vierteln der meisten Städte ist es inzwischen üblich geworden, den Unrat, den die Anwohnerschaft auf die Straßen kippt, regelmäßig abtransportieren zu lassen. Allein durch diese praiosgefällige Maßnahme ist die Zahl der Ratten und der streunenden Hunde und Schweine in den betreffenden Vierteln schon merklich gesunken. In den weniger reichen Vierteln begnügt man sich damit, die Ratten und Hunde dann zu bekämpfen, wenn sie überhand nehmen und den Menschen gefährlich werden; im allgemeinen hält man sie für eher nützliche Kreaturen, die z.B. die Fischmärkte und die Fleischergassen hinreichend sauber halten. Im übrigen haben die GassenkehrerInnen auch die Aufgabe, die Sinkgruben der Häuser, die nicht an eine Kanalisation angeschlossen sind (und wer ist das schon?) alle paar Jahrzehnte auszuheben und den Inhalt abzutransportieren. Falls eine Kanalisation vorhanden sein sollte, obliegt den GassenkehrerInnen ihre Wartung. Obwohl also die GassenkehrerInnen eine für das Gemeinwohl äußerst nützliche Tätigkeit ausüben, indem sie die Städte sauber halten und die Bauern mit Dünger beliefern, ergreifen die wenigsten Menschen oder Zwerge diesen Beruf freiwillig. Zumindest in Nordaventurien wird er sehr oft von Goblins ausgeübt, denen Dreck und Gestank bekanntlich wenig ausmachen, und die durch ihr dichtes Fell einigermaßen vor Rattenbissen geschützt zu sein scheinen; in Festum haben sie sogar ein Monopol auf die Tätigkeit als Gassenkehrer und Rattenfänger.

Ein Held, der Gassenkehrer gelernt hat, erhält jeweils seinen halben TaW als Bonus auf Gassenwissen und Heilkunde Krankheiten. Im Kampf mit und bei Tierkundepröben bezüglich Hunden oder Ratten sollte er gewisse Probenerleichterungen bekommen. Ein menschlicher Gassenkehrer, der bei einem Goblin angestellt war, könnte auch die Sprache Goblinisch erlernt haben. Dieser Beruf paßt nur zu Helden aus armen Verhältnissen, die in einer Stadt aufgewachsen sind, im wesentlichen also zu Streunern.

HutmacherIn/FilzwalkerIn (KL/CH/FF) - ein zünftiges Handwerk

Filz wird aus nasser Wolle hergestellt, indem man die fein gekämmte und gleichmäßig geschichtete Wolle zwischen Lagen von Leinwand oder Leder walkt, knetet und preßt. So verfilzen die Fasern zu einem Stoffstück gleichmäßiger Dicke. Der Filz kann entweder so getrocknet werden, wenn man flache Stücke für Unterlagen, Polster, Flicker o.ä. benötigt. Oder man zieht ihn im nassen Zustand über Rohlinge, verfilzt die Ränder miteinander, und läßt ihn so auf der Form trocknen. Hüte werden anschließend noch mit Leim versteift, glänzend gebügelt und oft mit Federn, Bändern und anderem Zierat geschmückt.

Dieses Handwerk wird natürlich vor allem dort betrieben, wo reichlich Wolle kostengünstig zur Verfügung steht; seit dem Wegfall Tobriens also etwa im Svellttal (Karen/Biber), in den Randgebieten der Khom (Kamel/Schaf/Ziege), Thorwal, Nordalmada und auf den Zyklopeninseln (Schaf/Ziege). Ganz schlichte Filzbahnen lassen sich auch mit einfachen Mitteln unterwegs herstellen, wenn man große Mengen Wolle zur Verfügung hat, wie die Nivesen mit ihren Filzjurten beweisen. Die neueste vinsalter Hutmode oder schicke

tulamische Pantöffelchen wird man dagegen nicht am Wegesrand reproduzieren können. Da HutmacherInnen auch mit allerlei gefährlichen alchemistischen Substanzen umgehen, die sie zum Entfetten, Beizen und Färben der Wolle benötigen, erhalten sie ihren halben TaW Hutmacher als Bonus auf Alchimieproben.

ImkerIn (MU/KL/IN) - Freizeittalent

Die Pflege der Bienenvölker ist eine zeitraubende, schwierige und nicht ganz billige Arbeit, der vor allem auf dem Land lebende Geweihte (insbesondere Peraine-, Mokoscha-, Tsa-, Rahja- und Praiosgeweihte), aber auch einige Landadelige, nachgehen. Die Bienenstöcke müssen instandgehalten und immer an die richtigen Plätze gebracht werden (passende Temperatur und viele Blüten). Man muß sie vor Dieben und Bären und vor Unwetter schützen. Ausgeschwärmte Völker müssen eingefangen werden. Honig und Wachs müssen geerntet und getrennt und die Bienen dann mit Zuckersirup über den Winter gefüttert werden. Solche Mühen nehmen vor allem Geweihte auf sich, in deren Kulturen Honig, Met oder Wachskerzen wichtig sind.

Im Spiel wird dieses Talent selten zum Einsatz kommen. Natürlich sollte die Meisterin angemessene Probenerleichterungen gewähren, wenn die Heldengruppe des Imkers Probleme mit Bienen oder Wespen hat, wenn die Qualität von Met beurteilt werden soll oder dergleichen.

KaminkehrerIn/SchornsteinfegerIn (MU/KL/GE) - ein zünftiges Handwerk

In den moderneren Städten hat man zumindest in den besseren Vierteln heutzutage nicht mehr einfach nur ein offenes Feuer auf der Herdstelle, dessen Rauch durch das Strohdach abzieht, sondern es gibt gemauerte Kamine und Kachelöfen. Im Schornstein lagert sich Ruß ab und verstopft mit der Zeit die Öffnung. Daher muß man regelmäßig den Schornstein reinigen. Zu diesem Zweck klettert die Schornsteinfegerin auf's Dach und läßt eine lange Bürste in den Schornstein hinunter; der abgekratzte Ruß wird dann im Haus aus dem Kamin gefegt. Die MeisterInnen dieser Zunft sind meist auch städtische Beauftragte für den Brandschutz, überprüfen den ordnungsgemäßen Bau der häuslichen und gewerblichen Öfen, die Lagerung von Brennholz, Öl und Alchimikalien und den vorschriftsmäßigen Bau der Dächer. Da tüchtige Schornsteinfeger viele der gefürchteten Großbrände verhindern, sagt man den Angehörigen der Zunft nach, sie brächten Glück.

Eine Kaminkehrergesellin darf höchstens eine HA von 4 Punkten haben. Neben dem Ansehen, das die Zunft allgemein genießt, erhält sie einen Bonus in Höhe ihres halben TaW auf alle Klettern-Proben auf Hausdächern. Von ihrem Werkzeug kann sie genug mitnehmen, um auch auf Abenteuerfahrt ab und zu unterwegs den Schornstein einer Villa, eines Gasthauses oder Klosters zu reinigen.

KesselflickerIn/ScherenschleiferIn (KL/FF/KK)

Dieser Beruf entspricht etwa dem des Grobschmieds, allerdings mit eingeschränkten Fähigkeiten. Für eine Bauernfamilie oder ein Wirtshaus auf dem Lande ist ein großer Kochkessel ein sehr kostbarer Besitz, der nur alle paar Generationen neu gekauft wird, wenn der alte völlig durchgescheuert ist. Solange es irgendwie geht, läßt man den alten reparieren, statt einen teuren neuen zu kaufen und mühsam herbeizuschaffen. Messer, Sensen, Scheren, Beile etc werden ebenfalls so lange wie möglich verwendet und immer wieder neu geschärft. Daher sind die Landleute fern der Städte auf wandernde Metallhandwerker angewiesen, die mit Schleifstein, Blech, Nägeln, Hammer und Zangen die bäuerlichen Arbeitsgeräte reparieren können. Dies ist eine typische Tätigkeit von Gauklern und Norbardinnen. In Städten, wo es hauptberufliche SchmiedInnen gibt, dürfen KesselflickerInnen ihr (nicht zünftiges) Handwerk nicht ausüben.

Im Spiel wird eine Kesselflickerin ihr ganzes Handwerkszeug kaum mitschleppen; sowas ist eher ein Fall für einen Gauklerwagen. Mit ein paar Kleingeräten (Wetzstein, ...), die ins Handgepäck passen, kann sie ab und zu Mit-Helden oder NSCs die Messer und Schwerter nachschleifen.

KöhlerIn/TeerschwelerIn/RußbrennerIn (KL/IN/KK)

KöhlerInnen brennen, wie der Name schon sagt, Holz zu Holzkohle. Dies ist keine leichte Aufgabe, da das Feuer im Meiler über Tage oder sogar Wochen genau kontrolliert werden muß, damit weder das Holz völlig verbrennt, noch das Feuer ausgeht, noch ein Waldbrand entsteht. Die KöhlerInnen beliefern auch AlchimistInnen mit Holzasche, aus der durch Auslaugen, Eindampfen und Brennen Pottasche gewonnen wird, die man zum Seifensieden, Färben, in der Zuckerbäckerei und zur Glasherstellung braucht. TeerschwelerInnen gewinnen in speziellen Meilern oder Öfen aus Nadelhölzern, Harz oder Birkenholz Teer, der zum Abdichten von Fässern, zum Kalfatern von Schiffen, für Pechfackeln und noch andere Zwecke benötigt wird; außerdem Wagenschmiere, Schuhwichse und Terpentinöl, das unter anderem von den GerberInnen verwendet wird; als Nebenprodukt entsteht auch hier Holzkohle. RußbrennerInnen verbrennen in speziellen Öfen Holzteer oder Holzkohle, oder auch Öle und Fette, zu Ruß, der zur Herstellung von Tusche, Druckerschwärze und anderen Farben verwendet wird. Diese Berufe werden natürlich vorwiegend in waldreichen Gegenden ausgeübt, so daß z.B. die horasischen GlasmacherInnen ihre Pottasche aus den Windhagbergen bekommen, die khunchomer Schmiede schon seit eh und je unter Holzkohlemangel leiden, und die aranischen ZuckerbäckerInnen seit dem borbaradbedingten Ausbleiben der Schiffe aus dem Bornland von mit Pottasche hergestellten Lebkuchen auf Hefengebäck, Halva und Marzipan umstellen mußten.

Eine Köhlerin kennt sich im Umgang mit Feuer aus und sollte daher Probenerleichterungen etwa in der Höhe ihres halben TaW Köhlerin bekommen, wenn es um Feuer geht (z.B. Anzünden eines Lagerfeuers, Löschen von Bränden, einem Waldbrand entkommen, Brandöl sicher lagern, ...). Da sie es gewohnt ist, wochenlang im Wald trocknende Holzstapel und brennende Meiler zu bewachen, erhält sie einen Bonus in Höhe des halben TaW Köhlerin auf Wildnisleben-Proben.

KorbflechterIn/BesenbinderIn (FF/FF/KK)

KorbflechterInnen stellen aus Weiden-, Hasel- und Birkenruten, aus Schilf, Gräsern, Stroh, Brabaker Rohr, Palmwedeln, Rindenbast oder anderen Materialien die verschiedensten Gebrauchsgegenstände her: Trage- und Vorratskörbe, Kiepen, Korbstühle, Matten, Besen, Strohhüte und –sandalen, Siebe und ähnliches mehr. Sie finden auch beim Hausbau Beschäftigung, wenn bei Fachwerkhäusern die Gefache mit Flechtwerk gefüllt und Dächer mit Stroh oder Reet gedeckt werden, bzw wenn im Süden Hüttenwände aus Matten bestehen und die Dächer mit Palmwedeln gedeckt werden. Im Süden werden zuweilen auch aus Palmwedeln geflochtene Matten als Segel verwendet, und manche "KorbflechterInnen" dort verstehen sich auf den Bau von Schilfbooten. Mit Wachs abgedichtete Graskörbe können als Wasserbehälter dienen. Eine Korbflechterin kann zur Not auch - wenn auch nicht so gut wie eine Seilerin - Bindfäden aus Gräsern drehen.

Die benötigten Werkzeuge (Schneide- und Schälmesser und Klopfer) kann eine Heldin leicht mit sich führen, so daß man dieses Handwerk bequem unterwegs ausüben kann, um den einen oder anderen Kreuzer zu verdienen (es ist noch niemand vom Besenbinden reich geworden). Speziell für Hexen ist dieser Beruf irgendwie naheliegend, ist aber auch sonst sehr häufig, und das in ganz Aventurien. Da dies kein zünftiges Handwerk und kein Lehrberuf ist, kann es auch von Bauern, Fischern, Hirten oder anderen einfachen Leuten im Nebenberuf (als Freizeittalent) ausgeübt werden.

MetallgießerIn (KL/IN/KK) - ein zünftiges Handwerk

Dieser Oberbegriff umfaßt zahlreiche einzelne Berufe. Dazu zählen die ZinngießerInnen, die Eßgeschirr und -besteck aus Zinn anfertigen; die GelbgießerInnen, die Schmuck, Zierbeschläge, kleine Statuetten, Kerzenständer und anderen Zierrat aus Messing herstellen; die BronzegießerInnen, die ebensolche Gegenstände, Werkzeuge und Rohlinge für die PlättnerInnen aus Bronze und Kupfer herstellen; BildgießerInnen, die Statuen aus Bronze gießen; GlockengießerInnen, die aus verschiedenen Legierungen Glocken und Gongs für Tempel, die Wachtürme von Städten und Festungen und für Schiffe gießen; EisengießerInnen, die verschiedene Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände von Pfannen über Geschützkugeln bis zu Öfen herstellen; TypengießerInnen, die aus Bleilegierungen Drucktypen herstellen; und vermutlich noch einige andere. Zinn-, Gelb- und BronzegießerInnen sind in der Regel dort seßhaft, wo in der Nähe die entsprechenden Metalle gefördert und verhüttet werden, stellen dort ihre Kleinteile her und verkaufen diese an reisende HndlerInnen. TypengießerInnen gibt es nur dort, wo es auch Druckereien gibt. Glocken-, Bild- und EisengießerInnen, die sehr große schwere Gegenstände herstellen, werden dagegen in der Regel an den Ort gerufen, wo man z.B. ein neues Reiterinnenstandbild der Kaiserin aufstellen möchte, lassen sich die nötigen Rohstoffe liefern und gehen vor Ort ihrem Handwerk nach; dies ist natürlich immer eine gute Möglichkeit, eine Heldengruppe durch einen Auftrag für die Metallgießerin an einen bestimmten Ort zu lotsen.

Alle MetallgießerInnen kennen sich mit verschiedenen Legierungen aus, können die Qualität von gegossenen Metallgegenständen beurteilen und angemessene Preise für solche Metallwaren und unverarbeitetes Metall abschätzen. Sie erhalten die Hälfte ihres TaW Metallgießerin als Bonus auf alle Alchimieproben, bei denen es um Metalle geht. Außerdem sind sie im Umgang mit Feuer erfahren; bei Proben, die mit Feuer zu tun haben (z.B. Anzünden des Lagerfeuers, Löschen von Bränden, Versorgung von Brandwunden) sollte die Meisterin eine Erleichterung ungefähr in Höhe des halben TaW Metallgießerin gewähren.

Zwerge, die sich für diesen Beruf entscheiden, beginnen mit einem TaW von 5 (statt 3).

ParfumeurIn (KL/IN/FF) - eine Spezialisierung innerhalb der Alchimistengilde

ParfumeurInnen beschäftigen sich mit der Herstellung duftender Essenzen aus Blüten, Kräutern, Hölzern, Harzen, Früchten und auch Tieren (Ambra, Bibergeil, ...) durch Destillation, Auspressen, wäßrige, ölige oder alkoholische Auszüge; sie mischen aus den einzelnen Essenzen und reinem Alkohol Parfums und Duftwässer, stellen aus Duftholz und Harzen Räucherstäbchen her und parfumieren Cremes, Seife, Puder, Badesalz, Massageöl, Kerzen und Lampenöl, aber auch Kleidungsstücke, Siegellack, Briefpapier, Perücken und Tapeten. Neben Tempeln (v.a. Praios und Rahja) zählen auch Zuckerbäcker und Likörhersteller regelmäßig zu ihren Kunden. Parfumeure findet man vor allem in der Gegend von Belhanka, in Al'Anfa und den aranischen und tulamidischen Städten, wo sie sehr angesehen sind; anderswo werden Duftwaren gegebenenfalls importiert (dies ergibt einen regen Handel mit allen Städten, die Rahjatempel haben). Allerdings legen die meisten NordaventurierInnen weniger Wert auf guten Duft, so daß eine reisende Parfumeurin nördlich von Gareth kaum hoffen kann, mit ihrer Kunst Geld zu verdienen. Das Parfumeurhandwerk erfordert ohnehin so viele sperrige und zerbrechliche alchimistische Apparaturen, daß man es nicht als reisende Abenteurerin unterwegs ausüben kann. Eine Parfumeurin weiß, welche Parfums teuer sind und als edel und modisch gelten, und welche Duftnoten eher

billig oder aus der Mode sind; sie erhält daher beim Umgang mit parfümierten Meisterfiguren einen Bonus in Höhe ihres halben TaW ParfumeurIn auf Menschenkenntnisproben, während sie selbst sich durch Parfümieren einen entsprechenden Bonus auf Betören-Proben verschaffen kann.

PapiermacherIn/LumpensammlerIn (IN/FF/GE) - eine eigenständige Gilde

LumpensammlerInnen ziehen mit ihren Handkarren von Haus zu Haus und zu den Müllhaufen, und lassen sich Lumpen geben, die nicht einmal mehr zum Fußbodenwischen gut genug sind. Aus den gewaschenen und nach Stoff sortierten Lumpen und auch aus Abfällen von Rohfasern (Flachs, Hanf, ...) wird durch tagelanges Zerstampfen mit wasserkraftgetriebenen Hämmern ein Brei hergestellt, der noch entsprechend gebleicht oder gefärbt und zum besseren Zusammenhalt mit Leim versetzt wird. Aus dieser Pulpe schöpft man mit feinen Sieben vorsichtig möglichst gleichmäßige Lagen ab, die dann zwischen Filz gepreßt und getrocknet werden. Die Arbeit zwischen schmutzigen Lumpen, in ständiger Nässe und bei dem Lärm der Hämmer ist ungesund und schlecht bezahlt, so daß viele PapiermacherInnen es nach Abschluß ihrer Lehre vorziehen, auf Wanderschaft zu gehen. Zur Zeit wird Papier hauptsächlich im Lieblichen Feld und in Honingen/Albernia hergestellt; daneben gibt es einige tulamidische Papiermühlen, die auch Reisstroh verarbeiten.

Auf der Reise kann man mangels Wassermühle, Bottich und Trockenraum leider kein Papier herstellen; jedoch erhält eine gelernte Papiermacherin wie eine Müllerin ihren halben TaW Papiermacherin als Bonus auf alle Mechanikproben. Wer sich dagegen hauptsächlich mit dem Sammeln und Sortieren von Lumpen und Fasern befaßt hat, erhält den halben TaW LumpensammlerIn als Bonus auf Proben zum Abschätzen von Qualität und Wert von Stoffen.

Rinder-/PferdehirtIn (MU/CH/KK)

Die größten Rinderherden Aventuriens werden in Mhanadistan und zwischen Mhanadi und Khoramgebirge gehalten (allerdings überwiegend von reinen Hirtenvölkern), weitere große Herden im Svellttal, und kleinere in Weiden, Albernia und Chababien. Doch auch in einigen mittelaventurischen Gebirgen wird der Beruf des Rinderhirten ausgeübt, weil ganze Dörfer ihre Rinder zusammentreiben und auf den Almen weiden lassen. Pferde werden besonders in Mhanadistan, der Shadifsteppe und im Svellttal in frei laufenden Herden gehalten; anderswo eher auf den umzäunten Weiden der Gestüte. Aufgabe der Hirten ist es nicht nur, stets frische Weiden und Wasser für die Tiere zu finden, sie heil durch Flüsse zu bringen, die Tiere zusammenzuhalten, Kälber und Fohlen zu brandmarken, die zum Verkauf oder Schlachten bestimmten Tiere herauszufangen und die als Arbeitstiere vorgesehenen Hengste und Stiere zu kastrieren. Sie müssen die wertvollen Tiere auch vor Räufern und Raubtieren schützen, Kämpfe verhindern, bei denen Stiere bzw Hengste sich gegenseitig töten könnten, und verhindern, daß die Herde (z.B. bei Gewitter) in Panik ausbricht. Nicht nur das Abwehren von Räufern, sondern auch der Umgang mit den Tieren selbst ist gefährlich.

Wer Rinder- und/oder Pferdehirt gewesen sein will, sollte reiten können, den Umgang mit Peitsche, Lasso und zumindest einer Waffe beherrschen und einen vorzeigbaren TaW in Wildnisleben haben. Er erhält je ein Drittel seines TaW Hirt als Bonus auf Proben in Wildnisleben, Wettervorhersage und Tierkunde.

Schaf-/ZiegenhirtIn (IN/CH/GE)

Größere Schaf- und Ziegenherden werden weit entfernt von den Dörfern mit ihren saftigen Pflanzungen geweidet; oft auf Almen im Gebirge, und auch in steinigen und trockenen Steppen und Halbwüsten, die sich für den Ackerbau nicht eignen. Dies besorgen (von reinen Hirtenvölkern wie Novadis und Ferkinas abgesehen) hauptberufliche SchäferInnen mit ihren Hunden. Sie müssen sich in der Gegend gut auskennen, wissen, wann welche Pässe bzw Furten gangbar sind, wann wo mit ergiebigen Weiden zu rechnen ist, und ihre Herde gegen Wölfe und andere Bedrohungen verteidigen können. Sie verstehen sich auf das Scheren der Wolle und die Herstellung von Käse.

Um Schäferin sein zu können, muß eine Heldin einen Abrichten-TaW von mindestens 4 haben (wegen der Hütehunde); sie sollte außerdem den Umgang mit mindestens einer Waffe recht gut beherrschen (in der Regel Speere/Stäbe und Schleuder). Eine Schäferin erhält je ein Drittel ihres TaW Schäferin als Bonus auf Proben in Abrichten, Wettervorhersage und Wildnisleben. Sie verfügt automatisch zusätzlich über die BF Spinnerin.

Schweine-/GänsehirtIn (IN/CH/GE)

Wo es noch größere Eichen- oder Kastanienwälder in der Nähe der Dörfer gibt, werden die Schweine in Herden durch den Wald getrieben; viele Dörfer und Kleinstädte haben dafür eine hauptberufliche Schweinehirtin. Gänse und Enten weidet man auf Feuchtwiesen an Bächen und Teichen; meist bewacht und geleitet von einigen Bauernkindern. Dieser Beruf steht daher allen HeldInnen mit der Herkunft "Bauern" offen. Schweine- und Gänsehirtinnen haben nicht immer Hütehunde und müssen demnach selbst aufpassen, daß ihre Herde zusammenbleibt und keine Tiere davonlaufen. Sie erhalten deshalb ihren halben TaW Schweinehirtin als Bonus auf Körperbeherrschungproben, wenn es darum geht, in Wald oder Au querfeldein zu laufen.

SeifensiederIn/KerzenzieherIn (KL/IN/FF) - eine Spezialisierung innerhalb der Alchimistengilde

Aus Talg oder pflanzlichen Ölen, unauer Natronsalz oder Pottasche und Salz kochen die SeifensiederInnen kesselweise verschiedene Sorten von Seife. Ebenfalls aus Talg, oder als Luxusware auch aus Bienenwachs, werden durch wiederholtes Eintauchen von Dochten Kerzen hergestellt. Begreiflicherweise wird dieses Handwerk vor allem dort betrieben, wo Öl bzw Talg reichlich zur Verfügung steht, also z.B. in Al'Anfa (Palmöl), im Lieblichen Feld und Aranien (Olivenöl), Fasar (Hammel- und Rindertalg) und Riva (Robbentran und Karen- und Rindertalg), während man woanders nur vereinzelt VertreterInnen der Zunft antrifft. Da die wenigsten HeldInnen die Möglichkeit haben, einen großen Kessel mit sich zu führen, ist auch dieser Beruf zur Ausübung unterwegs eher ungeeignet. SeifensiederInnen erhalten, weil sie im Umgang mit ätzenden Laugen erfahren sind, ihren halben TaW Seifensiederin als Bonus auf alle Proben, bei denen es um Erkennen von und Umgang mit ätzenden Substanzen geht.

SpinnerIn (IN/FF/FF) - Freizeittalent

Garnspinnen ist hauptsächlich eine Nebenbeschäftigung, denn Garn wird so niedrig bezahlt, daß man vom Spinnen allein keine Familie ernähren kann. Bauern und Tagelöhner spinnen im Winter, wenn sonst nicht viel zu tun ist; alte Leute sitzen den ganzen Tag am Spinnrad; Schafhirten schwingen die Handspindel, während ihre Hunde die Herde bewachen; und wenn in einer Familie die Frau gelernte Weberin ist, dann sitzt der Mann garantiert den ganzen Tag am Spinnrad. Im Horasreich müssen in vielen Zuchthäusern die Häftlinge spinnen, um genug Garn für zahlreiche WeberInnen bereitzustellen. Nur wenige wirklich gute Spinnerinnen kennen sich mit verschiedenen Fasern aus (Wolle, Flachs, Bausch, Hanf, Kamelhaar, Seide, ...) und sind in der Lage, auch aus schwierigen, harten Fasern dünne und doch reißfeste Fäden zu spinnen. Die meisten spinnen nur ein grobes oder mittelfeines Garn und kennen nur ein bis drei Sorten Fasern, die in ihrem Heimatort eben üblich sind.

Die meisten AventurierInnen der Unterschicht können spinnen (ausgenommen Naturvölker wie Mohas, Elfen und Nivesen, die keine gewebten Stoffe kennen), weil ihre Familien sich damit ein bescheidenes Zubrot verdienen. Also ist dies eine Fähigkeit, die sich für Helden mit der Herkunftsbezeichnung "arm" anbietet, ob nun Hexe, Perainegeweihte, Novadi oder Söldner. Eine Heldin mit diesem Talent erhält ihren halben TaW Spinnerin als Bonus auf Proben zum Bewerten der Qualität von Garn und Stoffen. Bisweilen kann sie möglicherweise ihre Fähigkeit nutzen, um z.B. aus Gräsern Bindfäden und Schnüre zu drehen, mit denen man Bündel notdürftig zusammenhalten und grobe Risse in Kleidern flicken kann.

SpitzenklöpplerIn (IN/FF/FF)

Auf das Klöppelkissen wird ein vorgezeichnetes Muster gelegt und mit zahlreichen Nadeln an bestimmten Punkten befestigt. Um diese Nadeln schlingt die Klöpplerin die Fäden von zahlreichen Spulen (den sogenannten Klöppeln), überkreuzt und verflacht sie vielfach, und wirkt auf diese Weise eine Art Stoff. Je nach Kompliziertheit des Musters werden zwischen einem und zehn Dutzend Spulen benötigt; diese alle immer in der richtigen Reihenfolge zu bewegen, und das möglichst schnell, ist nicht gerade einfach. Auch die fleißigsten und begabtesten KlöpplerInnen produzieren nur winzige Mengen Spitze, die entsprechend teuer ist. Mit Spitze verziert man, der Mode entsprechend, im Horasreich und im südlichen Mittelreich die Kragen und Ärmel von Hemden und Kleidern; in Al'Anfa sind Schleier und Handschuhe aus Spitzenstoff gebräuchlich. Das Ornat der Rahjageweihten weist sicherlich den weitaus höchsten Anteil an Spitzenstoff auf. Daneben werden auch Taschentücher und Tischdecken am Rand mit Spitze verziert.

Klöppeln ist weder ein zünftiges Handwerk, noch gibt es eine Gilde dafür. Ein großer Teil der gewerbsmäßig hergestellten Spitze kommt aus Dröl, wo sie in Manufakturen von armen ArbeiterInnen hergestellt wird. Im Mittelreich wird Spitze seit dem Fall der Stadt Eslamsbrück (früher das zweite Zentrum der Klöppelei) ebenfalls an einigen Orten in Manufakturen hergestellt. Daneben klöppeln aber auch manche BürgerInnen, die über etwas Freizeit verfügen, selbst, um ihre Tischdecken, Hauben und Kleider zu verzieren. "Spitzenklöppeln" kann daher sowohl ein echter Beruf sein (besonders für Streuner, Seeleute, Söldnerinnen und andere Helden aus armen Familien, die einmal in einer Manufaktur gearbeitet haben könnten) als auch ein Freizeittalent für HeldInnen aus reichen Bürgerfamilien wie etwa Magier und Geweihte. Klöppeln ist auch ein möglicher Haupt- oder Nebenberuf städtischer Auelfen - sie stellen das berühmte "Silbergespinst" her.

Klöppelkissen, -brief, Garn und Spulen sind zwar grundsätzlich transportabel, nehmen aber im Rucksack doch so einigen Platz weg, so daß es als eher unwahrscheinlich erscheint, daß ein Held sich in vielen, vielen Stunden mühsamer Kleinarbeit einen Schmuckbesatz für einen Hemdkragen klöppeln will. Dieses Handwerk wird im Spiel daher vermutlich eher selten ausgeübt werden.

Teppichknüpfer (IN/FF/FF) (ein Talent nur für Tulamiden und Novadis)

Ein Teppich besteht aus Hunderttausenden von Wollfäden, die einzeln mit der Hand um die senkrecht verlaufenden Kettfäden geknotet und durch die querlaufenden Schußfäden fest verankert werden - ein Vorgang ähnlich der Weberei, aber sehr viel langwieriger. Ein Wollfaden wird bei den guten Teppichen immer um zwei Kettfäden geschlungen, bei billigen Stücken auch schon mal um vier (was die Arbeitszeit etwas verkürzt und die Qualität erheblich verringert). Die losen Enden der Wollfäden bilden den Flor, die weiche, flauschige Oberfläche des Teppichs; dieser kann lang oder kurzgeschoren sein. Die Kettfäden sind meistens aus Seide, weil diese sehr

reißfest ist. Schuß- und Wollfäden können aus den verschiedensten Fasern bestehen, je nachdem, wo der Teppich hergestellt wird (in der Khom z.B. verwendet man Wolle, Kamel- und Ziegenhaar, in Aranien Wolle, Bausch und Flachs) und welche Eigenschaften der Teppich haben soll (Kamelhaar ist sehr weich, aber teuer; Wolle ist weich; Pflanzenfasern und Seide erlauben feinere Muster). Mischgewebe mit hohem Wollanteil sind üblich. Die Farben unterscheiden sich ebenfalls je nach Herkunftsort: Khomware ist für zarte Cremefarben bekannt (in der Wüste hat man kaum die Möglichkeit, die Wolle zu färben), Aranien für Rottöne (Hannilpflanze), fasarer Tulamidenteppiche für Blau-Gold-Kontraste, und andere Gegenden haben ebenfalls typische Lieblingsfarben. Die Muster sind oft sogar für einzelne Dörfer charakteristisch. Hierbei beschränken sich die Bauern in Aranien, Almada, Balash, Thalusionen und den Oasen der Khom, die neben ihrer eigentlichen Arbeit jahrelang an einem Teppich knüpfen, meist auf einfache geometrische Muster. Prachtvolle Bildteppiche und solche mit sehr detailreich verschlungenen Mustern kommen aus Werkstätten hauptberuflicher Teppichknüpfer in den größeren Städten der Tulamiden. Je dünner die Linien und detailreicher die Muster sein sollen, desto enger müssen die Knoten geknüpft werden und desto langwieriger und schwieriger ist damit die Herstellung.

Da man zum Teppichknüpfen einen Webstuhl braucht, also ein großes, schweres Gerät, und da das Knüpfen selbst eines sehr kleinen Teppichs mindestens einige Monate dauert, können Helden auf Reisen ihr Handwerk eher nicht ausüben. Gänzlich unmöglich ist das Knüpfen eines fliegenden Teppichs "mal eben so nebenbei", weil so einer mehrere Jahrzehnte braucht, bis er fertig ist. (Es wäre allerdings denkbar, daß ein Teppichknüpfer, der zusätzlich *Magiedilettant* ist, den fliegenden Teppich der Heldengruppe pflegt und bei Bedarf repariert. Nicht denkbar ist wiederum, daß ein Teppichknüpfer von seinen Eltern einen fliegenden Teppich geschenkt bekommt - es handelt sich schließlich um das Familieneinkommen von etwa dreißig Jahren.)

Nur Tulamiden und Novadis knüpfen Teppiche; MittelländerInnen, Zwerge etc können diesen Beruf also nicht ergreifen. Da man, wie oben ausgeführt, sowohl im Hauptberuf als auch nebenberuflich Teppiche knüpfen kann, eignet sich dieses Talent auch als Freizeittalent, insbesondere neben einem landwirtschaftlichen Hauptberuf wie Bauer oder Winzer, der an einem festen Ort ausgeführt wird.

Schlangenbeschwörer (MU/CH/FF) (ein Talent nur für Tulamiden)

Dies ist eine seltene Kunst, die fast ausschließlich im Balash und in Gorien ausgeübt wird. Schlangenbeschwörer fangen auf den Feldern hochgiftige Speikobras oder Boronsottern, um sie in ihren Vorführungen vor Publikum zu verwenden. Sharisadim führen Tänze auf, bei denen sie Schlangen in den Händen halten, sich um den Hals legen oder an sich entlanggleiten lassen. Gaukler lassen ihre Schlangen sich hin und her wiegen zur Musik und den Bewegungen der Kabasflöte, die der Gaukler spielt. Manche necken ihre Schlange, indem sie sie am Schwanz zupfen, wobei sie den Bissen des gereizten Tieres blitzschnell ausweichen. Einige Gaukler füttern ihre Schlangen vor dem Publikum mit lebenden Mäusen und Ratten. Für ihren Mut und ihre Geschicklichkeit im Umgang mit den gefährlichen Tieren ernten solche Schausteller große Bewunderung, und sie können einiges Geld damit verdienen. Man ruft sie auch ins Haus, wenn eine Giftschlange sich dort verborgen hat, damit sie sie entfernen oder erschlagen.

Neben Gauklern und Sharisadim mag auch der eine oder andere Scharlatan tulamidischer Herkunft Schlangenbeschwörer sein. Außerdem gibt es zwei Sorten von Geweihten, die etwas davon verstehen: tulamidische Phexgeweihte demonstrieren dem Volk gerne, daß Phex noch immer der Bekämpfer des Schuppengezüchts ist und seinen Geweihten Macht über die Schlangen gibt. Hesindegeweihte in der Region dagegen betonen immer wieder, wie harmlos Schlangen doch seien, wenn man mit ihnen umzugehen wisse, indem sie die Tiere in ihrer Nähe halten.

Schlangenbeschwörer erhalten ihren vollen TaW als Bonus auf alle Proben im Umgang mit Schlangen.

Man hört ab und zu von besonderen Flöten, mit denen alle Schlangen aus einem Dorf geführt und in einem Fluß ersäuft werden konnten. Ob es sich dabei um magische Gegenstände, vergleichbar mit fliegenden Teppichen, oder um Kultgegenstände der Phexkirche handelt (oder beides), ist nicht genau bekannt. Fest steht, daß normale Schlangenbeschwörer ganz normale Flöten verwenden und solches Zauberwerk zumindest nicht selbst herstellen können. Basarmärchen berichten auch von Menschen, die vollständig und dauerhaft, ohne Olginwurz nehmen zu müssen, immun gegen alle Schlangengifte gewesen sein sollen. Falls das auf Tatsachen beruhen sollte, so geht die Immunität wahrscheinlich auf ein geheimes phexkirchliches Ritual zurück, das aber anscheinend nicht jedem Phexgeweihten zur Verfügung steht.