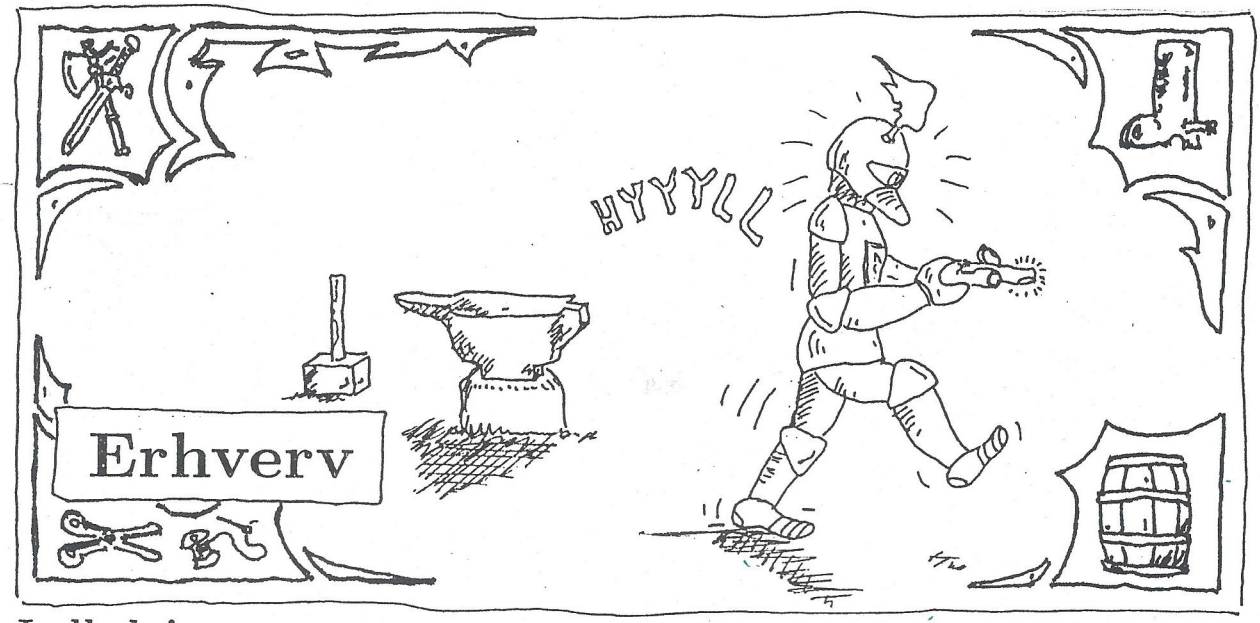


Indledning

De fleste personer i Dragespillet, og alle spillere, har en eller anden form for uddannelse, om de så er sendt i kloster, oplært hos deres forældre eller har gået i livets hårde skole. Deres profession viser meget om, hvad de er gode til, og hvad de er dårlige til.

Oversigt

Der er følgende professioner i Dragespillet:

Adelsmand	Bonde	Druide	Fisker
Gøgler	Handlende	Healer	Hyrde
Håndværker	Jæger	Kriger	Kromand
Kunsthåndværker	Magiker	Munk	Præst
Skriver	Spejder	Trubadour	Tyv

Hjemmelavede erhverv

Hvis du kigger listen igennem, uden at finde det, du egentlig gerne ville være, er der ingen grund til at fortvivle. Tal med Spillemesteren om det, han vil enten sige, at det kan laves som en blanding af to erhverv, der er skrevet op, eller at du får lov at lave et helt nyt erhverv selv. Du skal komme med en kort beskrivelse af, hvad folk med det erhverv laver, i stil med dem nedenfor.

Beskrivelse

Adelsmænd har særlig status og rang, hvilket kun få andre erhverv giver. Dette skyldes dels, at det ligger i blodet, for adelsmand (eller kvinde) er noget man fødes til at være. Dels får de også den bedste uddannelse, der kan købes for penge. De lærer alt, hvad man kan få brug for i hoflivet, såsom kultur, geografi, at læse og skrive og at kunne forstå fremmede sprog. Selvfølgelig får de også en vis erfaring inden for krigskunsten, og er fuldt ud klar over, at æren er de vigtigste, de har. Det kræver sin mand at være adelsmand, men så er man til gengæld en af de absolut mest respekterede personer i samfundet.

Bonden er oftest oplært af sin familie i et mindre landsbysamfund, og ved alt, hvad der er værd at vide om landbrug og husdyr. En bonde kender årstidernes skiften ud og ind, og ved hvad betydning de har for ham. Han lærer selvfølgelig også at forsvare sit hjem med våben i hånd, for det er ikke ualmindeligt, at mindre civiliserede folk prøver at frarøve bønderne det, de har arbejdet så hårdt for.

Druider anses af mange for simpelthen at være præster for naturen, men de er andet og mere end det. De lever normalt i skoven, men de kan også findes i mindre landsbysamfund i skovområder. Deres templer er hemmelige lunde inde i skove, ofte blandt egetræer, da disse bliver meget gamle, og derfor har meget af naturens kraft i sig. Druiderne sidder gerne længe i disse lunde og lader kraften strømme igennem sig. De har et stort kendskab til planter, og ved hvilke der er giftige, og hvilke der kan helbrede. Dyrene i skoven omkring druiden vil være venligtsindede over for ham, og mange druider kan faktisk tale med både dyr og planter. Druider har det meget ubehageligt, hvis de kommer til storbyer, da naturen er meget undertrykt der, men i den fri natur er det en uvurderlig hjælp at have en druide med sig.

Fiskere er havets arbejdsmænd. I deres træskibe sejler de ud på havene for at fange til dagen og vejen, og det til tider urolige vejr gør dem hårdføre. De er uovertrufne i viden om sejlads og både, men den lange tid, de bruger alene på havet, gør dem temmelig fåmælte. De fleste ser barske og vejrbidte ud, men skal man ud at sejle, er de til stor hjælp.

Gøgleren synes selv, han er den eneste morsomme person blandt alle disse seriøse folk, men andres meninger om ham er mere delte. Han har gerne et standard repetoire af kunster, med jonglering, tryllekunster, akrobatik, vittigheder og andet blandet ind imellem hinanden. Han går dog ikke af vejen for en hurtig spøg, og nogle kan bruge dagevis på at forberede en practical joke, der fyres af på ti sekunder. Mærkeligt nok er der mange folk, der ikke kan lide at rejse sammen med gøglere. Man skulle tro, de havde brug for at opmuntres lidt. Gøglere kan til tider komme ud i nogle ret specielle situationer, men de har en evne til at løse problemerne på den mest latterlige måde overhovedet. Det siges, at der findes en tryllestav specielt til gøglere, hvis effekt er fuldstændig tilfældig. Lidt fantasi og en sådan stav kan gøre en velordnet kamp til totalt kaos på meget kort tid.

Handlende er rejsende folk, der tager fra det ene sted til det andet for at købe ting billigt og sælge dem dyrt. De rejser oftest rundt med en hest til at have deres ting på, hvis de da ikke er så rige, at de har en vogn. De er yndede ofre for overfald og rejser derfor ofte sammen med andre handlende eller lejer sig nogle krigere til at beskytte sig. En handlende vil kunne levere næsten alting, og har han ikke lige det, der blev spurgt efter, kan han hurtigt overbevise kunden om, at en anden ting er lige så brugbar. Visse handlende er set med et skilt, hvor der står "Gammelt ragelse købes - antikviteter sælges". De vil have en ganske god viden om landene de rejser igennem, og en handlende er velkommen de fleste steder, da der altid er et eller andet, folk mangler, ofte endda noget, de ikke selv ved, de mangler.

Healeren har en vigtig funktion i urolige tider. Der er gerne en healer i hver by, som man går til, hvis man har været i kamp eller ude for uheld. Det er også rart at have en healer med, hvis man skal ud på en længere rejse, og gerne vil komme nogenlunde helskindet hjem igen. Healere bør normalt holde sig fra nærkamp, men med den magi, de har, kan de hjælpe godt til. De har også et ganske godt naturkendskab, især kender de naturligvis meget til helbredende urter.

Hyrden er en ret fri person. Selvfølgelig har han et job at passe, men et det indeholder megen fritid, som han gerne bruger på mere frie ting, som for eksempel musik. Han kender meget til naturen, og ved, hvordan man bevæger sig i den. Den frie livsførelse, der følger med hans job, udmønter sig ofte i, at han virker doven eller uengageret, hvor han i virkeligheden bare ser meget mere afslappet på det hele, end andre folk vanligvis gør.

Håndværkere er flere forskellige slags folk. Der er smede, tømrere, skomagere, rebslagere og mange andre. De er ret stærke og ofte grove, men deres viden om håndværk kan være til god hjælp. En håndværker kan næsten altid få et arbejde, da folk tit har brug for at få noget lavet eller repareret, og hvis han rejser, kan han til tider betale for overnatninger og mad på den måde.

Jægeren lever temmelig meget for sig selv. Han bor gerne i en hytte ude i skoven, og kommer kun ind til byerne for at sælge skind, og for at købe de ting, han ikke selv kan lave. De fleste brugsgenstande kan han lave af træ eller af de dyr, han nedlægger. Han er den, der ved mest om at overleve i det vilde, og det kan hurtigt blive nyttigt. En jæger på hjemmebane er meget farlig, da han gerne laver fælder og kan forsvinde og dukke op når-og hvorsomhelst.

Krigeren er nok den, der har størst chance for at overleve en kamp, da han er god til at kæmpe, normalt har en kraftig rustning og kan tåle at blive ramt indtil flere gange. Han regnes gerne for at være hovedpillen i samfundet, og krigeren får ofte en høj stilling. Folk er generelt mere trygge ved krigere end ved tyve eller magikere, da det virker mere ærligt at kæmpe med sværd end med magi og luskeri. Det er normalt også nemt for en kriger at få noget at lave, og en rejse uden mindst én kriger til beskyttelse er en meget farlig sag. Det er tit krigeren, der må redde de andre spillere, når deres underlige metoder ikke virker. Heldigvis kan man altid stole på sit sværd.

Kromanden, eller kropigen, hvis det er en yngre kvinde, der er tale om, er den mest solidt placerede person. Hans verden drejer sig om hans kro, og den vil han nødigt forlade i længere tid. Kroen er ofte samlingspunktet i mindre landsbyer, så hvis der er nogen, der har informationer om folks kommen og gåen, så er det krofatter. De kan være mere eller mindre griske, men de har alle en god del forretningssans, og en samtale mellem en handlende og en kromand kan være værd at opleve. Krofatter er også nødt til at kunne håndtere et våben, for det sker jo, at nogle brutale børster starter et slågsmål på hans kro, og så skal han kunne stoppe dem.

Kunsthåndværkere er mere fine og kunstneriske end de normale håndværkere. Det kan være juvelérer, vævere, gravører, skomagere og alle mulige andre folk, der fremstiller ting uden nødvendigvis at skulle hamre på dem. De har gerne en del viden om kunst og kultur, idet det er dem der

fremstiller de fleste kulturgenstande. Normalt vil en kunsthåndværker have sin egen butik, men nogen vandrer rundt fra by til by og søger arbejde der. Det er normalt ikke noget problem at få arbejde.

Magikere er de sande mestre i udnyttelsen af universets skjulte kræfter. De bruger okkult viden og mystiske kræfter til at lave magi, der omgår de normale naturlove. Deres svaghed i normal kamp opvejes rigeligt af deres fortryllelser, der, hvis de bruges fornuftigt, kan vende enhver situation til magikerens fordel. De fleste magikere vil holde sig til deres bo, der gerne er et højt tårn eller en underlig, skjult konstruktion, lavet med magi. Der er dog nogle, der rejser omkring, enten fordi de endnu ikke har bosat sig, eller fordi de er ude på en form for opgave. Det sker også, at magikere tager lange og farlige rejser for at finde de materialer, de skal bruge til magien. Det er farligt at få sig en magiker som fjende, for der er mange uforudsete måder magi kan bruges til at angribe med.

Munke lever normalt et simpelt og asketisk liv i et kloster, hvor de lærer mange forskellige ting. Blandt andet har de en glimrende viden om planter, de kan læse og skrive og kender en hel del til historie og geografi. Deres træning gør dem også ret udholdende, og de lærer ofte at lave magi ved hjælp at koncentration. Der findes også omrejsende munke, der lever af, hvad folk giver dem. Andre folk regner dem for uskadelige, og de har derfor sjældent problemer med at finde mad og husly.

Præster findes i mange forskellige afskygninger, alt efter hvilken gud de er præst for. Der er voldelige tilbedere af krigsguden, stille og asketiske proselytter for en visdomsgud, dunkle og morderiske djævletilbedere, frejdige og ligetil præster for frugtbarhedsgudinden samt mange andre. De fleste vil være ret aktive i udbredelsen af deres guds lære. Alle præster stoler på, at deres gud kan hjælpe dem, og det både kan og gør guden faktisk. Deres magi strømmer direkte fra gudens ånd for at hjælpe deres følgere, for ligesom præsterne får deres kræfter fra guden, får guden sin magt fra sine følgere. Det vil sige, at jo flere personer, der tilbeder den gud, man er præst for, og jo stærkere guden bliver, des stærkere bliver præsten, og dermed bliver de kræfter, som præsten kan få, også større.

Skrivere er de mest lærde personer man finder. Gennem deres job finder de mange oplysninger, og de ved meget om ting, som andre folk knap har hørt om. De lærer også ofte noget magi, gerne runemagi, da de jo er specialister i at skrive disse underlige tegn kaldet bogstaver. De er også nogle af de første videnskabsmænd, for en del af dem kender noget til astrologi. Det er dog normalt ikke nemt at få dem til at lære fra sig, da de vogter nidkært over deres specielle viden. Det kan jo ikke gå, at pøbelen ved for meget. De er ikke videre effektive i kamp, men de er gode at have hos sig, for de ved mange nyttige ting.

Spejderen er nærmest en slags altmuligmand. Han hører ofte med til en hær, hvor han har mange forskellige funktioner. Han virker som budbringere mellem de forskellige dele af hæren, og mellem hæren og det sted, den stammer fra. Han holder øje med om der kommer fjender, og han kan infiltrere fjendens by eller lejr, for at finde ud af vigtige oplysninger, eller endda for at skaffe uønskede folk af vejen. Han er god til at færdes uset, både i byer og i naturen. Han er også temmelig god til kamp, for det kan jo ske, at fjendtlige spejdere finder ham, før han finder dem. Han ved også meget om at klare sig på egen hånd, for han skal kunne færdes på steder, hvor han ikke kan regne med at få nogen hjælp.

Troubaduren rejser fra sted til sted og lever af at synge, spille og fortælle historier for folk, ofte på kroer eller torve. Han er altid velkommen, da han kan fortælle mange interessante ting, både gamle og nye. Folk lytter gerne til hans sange, og det er da også på den måde, han kan lave magi: Specielle magiske sange kan flettes ind mellem de normale og påvirke påhørerne. Han er også et af de mennesker, der kender mest til sprog, da han rejser i fremmede lande og lærer sange derfra. Hvis man skal have information om steder og begivenheder, er han den bedste kilde.

Tyven er en person, som det organiserede samfund ikke har haft plads til, og som derfor har måtte lære sig selv at overleve. Han er nok ikke den mest ædle person, men han har evnerne og viljen til at overleve. Det kan ske, at vagter viser lidt for stor interesse i hans foretagender. I så fald må han sørge for at smutte væk uset eller bortforklare sig, så han lærer at klare sig, selv i meget mistænkelige situationer. Han lever generelt et let og omskifteligt liv, da han sjældent skal stå til ansvar overfor andre end sig selv, og hvis de andre spillere ikke kan få nogle penge til overnatning, mad og udstyr, har han altid en nem metode til at skaffe nogen...