

# Rollen

Viele Alltagsaufgaben im Dorfleben übernehmen die Familien selbst. Es gibt allerdings elementare Aufgaben, die von bestimmten Mitgliedern des Dorfes übernommen werden. Der Rest der Dorfgemeinschaft konzentriert sich meist auf das Sammeln.

Jede Position kann natürlich von einem männlichen oder weiblichen Pokémon eingenommen werden.

Generell gilt, dass Kinder in den meisten Fällen bei den Aufgaben ihrer Eltern mithelfen und so an ihre spätere Rolle herangeführt werden. Das ist aber nicht festzementiert. Es kann z.B. gut sein, dass das Kind eines Heilers unbedingt Krieger werden möchte oder dass ein Bootbauer kinderlos ist und einen Lehrling einstellt.

## *Dorfhäuptling*

Dieser ist das Oberhaupt des Dorfes. Er hat das letzte Wort bei Streitigkeiten und lenkt die allgemeinen Geschicke des Dorfes. Das heißt: Er löst Probleme und Konflikte, hält Rücksprache mit den Dorfmitgliedern (wie z.B. dem Schamanen), koordiniert allgemeine Aktivitäten und Gefahrensituationen.

Dieses Amt ist immer besetzt. Zieht sich der aktuelle Dorfhäuptling aufgrund hohen Alters zurück oder stirbt er, so wird von der Dorfgemeinschaft ein neuer Anführer gewählt. Wichtige Kriterien für dieses Amt sind u.a. Weisheit, verantwortliches, soziales Verhalten und Gerechtigkeitssinn, aber auch Kampfstärke.

## *Heiler*

Dieser versorgt Kranke und Verletzte. Dazu benutzt er Heilmittel, die er aus Beeren und Kräutern herstellt. Viele davon baut er in seinem Garten an, der sich rund um seine Hütte erstreckt.

**Hinweis:** Heiler sind normalerweise Pokémon, die entweder die Attacke Aromakur oder Vitalglocke erlernen können.

(Heiler sind oft, aber nicht notwendigerweise, Pflanzenpokémon.)

## *Schamane*

Dieser nimmt eine wichtige Rolle ein, denn er ist der Hauptträger der Kultur. Schamanen organisieren die traditionellen Feste des Dorfes und sind Wahrer von uralten Geschichten und Legenden. Sie besitzen eine Verbindung zu mystischen Seiten der Welt (z.B. spezielle Items, legendäre Pokémon) und fungieren als Hüter der Toten. Das heißt, wenn ein Pokémon der Gemeinschaft verstirbt, wird es bis zur Bestattung in einer Hütte neben der des Schamanen aufgebahrt.

**Hinweis:** Schamanen sind aufgrund ihrer mystischen Eigenschaften Psycho-, Geist- oder Feenpokémon.

## *Künstler*

Der Künstler malt Bilder auf Stein- oder Holztafeln, verziert mit seinen Kunstwerken Hütten und Höhlen und ist dafür verantwortlich, wichtige Ereignisse in Bildern festzuhalten. Dafür stellt er Farben und Malwerkzeuge her, die er bei seinen Aufgaben benötigt.

## *Bastler*

Die meisten Familien kümmern sich selbst darum, wenn einfache Werkzeuge, Schmuck oder Dekoration hergestellt werden müssen. Der Bastler macht spezielle Gegenstände, wie z.B. Musikinstrumente oder Gegenstände aus Glas.

## *Bauer*

Wer Bauer ist, hat keinen Bauernhof, sondern hilft in dieser Welt bei der Errichtung und Reparatur von Behausungen. In den meisten Dörfern wird diese Arbeit nicht von einem speziellen Mitglied des Dorfes übernommen, sondern die Familien machen das selbst und bekommen Hilfe von den anderen Bewohnern des Dorfes.

## *Bootbauer*

Diese Rolle gibt es quasi nur in Dörfern, die an einem Gewässer liegen. Der Job des Bootbauers besteht darin, Wasserfahrzeuge zu bauen und zu reparieren.

## *Gärtner*

Einige Nahrungsmittel oder anderweitig nutzbare Pflanzen werden auf dem Gelände des Dorfes angebaut. Um diese Pflanzen kümmern sich Gärtner.

## *Sammler*

Sie durchstreifen die Wildnis auf der Suche nach Nahrung, nützlichen Gegenständen oder Baumaterial. Jeder, der keinen spezifischen Beruf (wie z.B. Heiler) hat, widmet sich dem Sammeln.

## *Krieger*

Sie werden gebraucht, um das Lager gegen eventuelle Eindringlinge zu verteidigen, aber auch generell, um die Pokémon der Dorfgemeinschaft vor Gefahr zu beschützen. Neue Krieger werden durch die älteren, erfahrenen Krieger ausgebildet.

Das sind alle Rollen, die ich mir überlegt habe. Wenn ihr eigene Ideen für neue Rollen habt, nur zu.

---

Revision #2

Created 21 June 2021 08:45:01 by Tocos

Updated 29 June 2021 08:24:00 by Tocos