

SRD

System Reference Document DEU (Testveröffentlichung 1.8)

Baiuwari wurde von Michael Kraus entwickelt und basiert auf dem Rollenspiel Cairn, das von Yochai Gal entwickelt wurde. Einige Elemente wurden aus den Rollenspielen Cairn 2nd Edition, Runecairn von Colin Le Sueur, Knave und Knave 2nd Edition von Ben Milton, und Basic Fantasy 4e von Chris Gonnerman, inspiriert. Der Text von Baiuwari wurde unter der CC-BY-SA 4.0-Lizenz veröffentlicht.

Die CC-BY-SA 4.0 Lizenz kann hier eingesehen werden: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Spieltester: Minza, Ange, Daphne, Tartatos, Ony, Nudelkopf, Xande

Letzte Änderungen:

- Textkorrekturen
- Leben nach dem Tod
- Anpassungen der Germanischen Götter
- Anpassung des Bestiariums (Draugar)
- Ausführlicherer Text zum Druiden
- Einfügen der Herrscher der Bajuwaren im Appendix

Einleitung

Baiuwari ist ein Fantasy-Abenteuer-Rollenspiel, in dem **Fabelwesen, Götter** und **Magie** existieren. Das System basiert auf Regeln, die von klassischen Rollenspielen, auch Old-School-Rollenspiele (OSR) genannt, inspiriert wurden. Baiuwari ist einerseits ein sehr einfaches Spiel, das auch von Grundschulern gespielt werden kann, es besitzt allerdings auch so viel Tiefe, dass es gerade für Erwachsene interessant ist.

Rollenspiele werden von mehreren teilnehmenden Spielern gespielt. Üblicherweise spielen zwei bis acht Spieler jeweils einen Spielercharakter (SC) und ein Vermittler, der **Spielleiter** (SL) leitet das Spiel. In Baiuwari spielen die Spieler jeweils einen Bajuwaren bzw. eine Bajuwarin um das Jahr 700. Der Spielleiter sorgt dafür das Spiel am Laufen zu halten, Orte zu kreieren, Nichtspielercharaktere (NSC) und Monster zu spielen und all die anderen Dinge zu erschaffen, die in dieser Welt existieren, die den Spielern helfen oder eine Herausforderung für sie darstellen.

Um den Erfolg oder Misserfolg der meisten Aktionen, die im Spiel stattfinden, zu ermitteln, werden Würfel verwendet. In Baiuwari verwendet zu diesem Zweck einen üblichen Satz vielförmiger Rollenspiel-Würfel, die in den Regeln erklärt werden.

Übersicht

Baiuwari wurde mit Blick auf die folgenden Designphilosophien entwickelt:

Neutralität

- Die Rolle des Spielleiters besteht darin, die Regeln, Situationen, Nichtspielercharaktere und die Geschichte verständlich zu erzählen, während er gleichzeitig als neutraler Vermittler agiert.

Klassenlos

- Die Charakter-Rolle oder Fähigkeiten werden nicht durch eine Klasse eingeschränkt. Stattdessen bestimmen Fähigkeiten, ein erlernter Beruf, die Ausrüstung, die ein Spielcharakter mit sich trägt, und dessen Erfahrung, sowie seine Weiterentwicklung, über seinen Charakter.

Tod

- SCs mögen mächtig sein, sie sind jedoch in vielerlei Hinsicht anfällig für Schaden. Der Tod lauert hinter vielen Ecken, er erfolgt jedoch niemals zufällig oder ohne Warnung.

In erster Linie Fiktion

- Würfel spiegeln nicht immer die Schwierigkeit eines Hindernisses oder dessen Ausgang wider. Stattdessen entscheidet der SL im Dialog mit den Spielern, auf Grundlage der Begebenheiten der Spielwelt, über Erfolg und Misserfolg.

Fantasywelt

- Realismus spielt keine Rolle. Der Spielspaß und eine spannende Spielwelt stehen im Vordergrund.

Charakterentwicklung

- SC verändern sich durch das Weiterkommen in der Spielwelt, erhalten neue Fertigkeiten und Fähigkeiten, indem sie Gefahren meistern und Hürden überwinden. Ebenso erhalten sie Erinnerungen und Narben, die sie durch ihre vergangenen Abenteuer erhalten haben.

Spielerentscheidungen

- Den Spielern sollten Informationen über etwaige Gefahren frei und häufig mitgeteilt werden, damit sie die Folgen, der von ihnen getroffenen Entscheidungen, verstehen.

Grundsätze

- Der SL und die SC verfügen jeweils über Richtlinien, die ihnen dabei helfen eine spezifische Spielerfahrung zu machen, die durch kritisches Denken, Erforschung und einer dadurch entstehenden Erzählung definiert werden.

Gemeinsame Ziele

- Die Spieler vertrauen sich gegenseitig, um sich auf die gemeinsame Umgebung, die Ziele ihrer SC und die Herausforderungen der Gruppe einzulassen. Daher arbeitet die Gruppe üblicherweise zusammen, um als Team ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Abenteuer

Welche Art von Abenteuer erwarten die Spieler?

- Verteidigt das Dorf vor Angreifern
- Jagt ein Monster, das die Dörfer in deiner Gegend terrorisiert
- Erobert euer Gehöft zurück, nachdem es von Kobolden überrannt wurde
- Bergt ein wertvolles Relikt in den Alpen
- Vermittelt zwischen zwei Familien, die eine Blutfehde austragen
- Beschützt einen Adligen, auf dem Weg zu seiner Festung
- Erforscht mysteriöse Bergregionen, um ein mystisches Biest auszumachen
- Infiltriert eine Räuberbande, die marodierend durch die Gegend zieht

Richtlinien für Spielleiter

Regeln

- Betrachte die Regeln, als wären sie Vorschläge.
- Ändere oder entferne Regeln, wenn sie, aus welchem Grund auch immer, nicht passen.
- Übernimm Regeln aus anderen Spielen oder Systemen, wenn sie gut passen.
- Gib deinen Spielern die Möglichkeit Regeländerungen einzubringen.

Information

- Biete nützliche Informationen über die Spielwelt, während sie von den SCs erforscht wird.
- Spieler müssen nicht würfeln, um etwas über ihre Umstände zu erfahren.
- Gib den Spielern hilfreiche und klare Antworten auf ihre Fragen.
- Antworte ehrlich, beschreibe konsistent und lasse die Spieler immer wissen, dass sie jederzeit Fragen stellen dürfen.

Schwierigkeitsgrad

- Setze standardmäßig auf den Kontext und auf Realismus anstatt auf reine Zahlen und Mechanik.
- Wenn ein Spieler etwas machen möchte, das auf keinen Fall möglich ist, kann kein Würfelwurf dafür sorgen, dass es plötzlich möglich ist.
- Ist das, was der Spieler beschreibt und wie er die Situation beeinflusst vernünftig? Dann lass es geschehen!
- Rettungswürfe decken einen Großteil der heiklen Situationen ab und sind oft das Einzige, was für riskante Aktionen notwendig ist.

Vorbereitung

- Die Spielwelt ist organisch, anpassbar und beliebig. Sie ist intuitiv, schlägt plötzlich scharfe Kurven und verläuft vielleicht in eine völlig andere Richtung als erwartet.
- Nutze beliebige Tabellen und Generatoren, um Situation zu erzeugen aber nicht um Geschichten oder Handlungen zu erzeugen.

Erzählerischer Fokus

- Was zählt, ist die entstehende Spielerfahrung, nicht die Mathematik oder die Fähigkeiten der SCs. Gib den SCs Trainingsmöglichkeiten und persönliche Quests, um ihnen eine Weiterentwicklung und Spezialisierung zu ermöglichen.
- Schenke den Bedürfnissen und Wünschen deiner Spieler Beachtung. Schaffe ihnen realistische Handlungsmöglichkeiten.
- Ein Dolch an der Kehle ist tödlich, egal ob der SC eine teure Rüstung trägt oder ein beeindruckendes Training erhalten hat.

Nichtspielercharaktere (NSCs)

- NSCs erinnern sich daran, was der Spieler sagt, was er macht und welchen Einfluss dies auf die Welt hat.
- NSCs wollen nicht sterben. Hauche jeder Figur Eigeninteressen, Persönlichkeit und einen Lebenswunsch ein.
- Jeder NSC hat Ziele und mindestens eine Agenda. Es gibt ein Limit wie weit dieser Charakter bereit ist zu gehen, um seine Ziele zu erreichen.
- Lasse NSCs Drohen, Kompromisse vorschlagen oder lasse sie Versuche unternehmen die SCs zu überzeugen.

Gefahren

- Die Spielwelt birgt echte Gefahren, die den SC Schmerzen verursachen und sogar den Tod bringen können.
- Weise die Spieler auf echte Gefahren hin, sobald sie auftreten. Je größer die Gefahr ist, desto offensichtlicher muss sie sein.
- Platziere Fallen offensichtlich und lasse den Spielern Zeit eine Lösung zu finden.
- Gib den Spielern Gelegenheiten Probleme zu lösen und mit der Welt zu interagieren.

Belohnung

- Belohne deine Spieler, wenn sie kreative Ideen haben, um Hindernisse zu überwinden.
- Kreatives Denken ist ein wichtiger Teil von Baiuwari und Gruppen die gut darin sind, sollten entsprechend erfolgreich sein.

Schätze

- Ein Schatz ist charakteristisch für die Umgebung, in der er geborgen wurde. Er erzählt eine Geschichte.
- Schätze sind sehr wertvoll, beinahe immer sperrig und, von ihrem Wert und Prestige abgesehen, selten nützlich.
- Relikte sind kein Schatz, obwohl sie nützlich und interessant sind.
- Nutze Schätze als Köder, für exotische Orte, die von furchterregenden Gegnern geschützt werden.

Auswahl

- Gib den Spielern eine Wahl, um ein Ergebnis zu forcieren, wenn sich die Situation der Spieler beruhigt.
- Nutze eine binäre „also, A oder B?“-Antwort, wenn ihre Pläne vage sind.
- Arbeitet mit diesem Gesprächsverlauf zusammen, um das Spiel am Laufen zu halten.
- Stelle sicher, dass die Taten von Spieler-Charakteren einen bleibenden Eindruck in der Spielwelt hinterlassen.

Schicksalswürfe

- Gelegentlich willst du ein zufälliges Element nutzen können (z.B. Wetter, eine Krankheit, ein einzigartiges Charakterwissen, etc.)
- Würfel in diesen Situationen einen W6. Eine Augenzahl von 4 oder mehr, begünstigt den Spieler.
- Eine Augenzahl von 3 oder weniger bedeutet Pech für die SC oder ihre Verbündeten.

Richtlinien für Spieler

Handlungsfähigkeit

- Attribute und dazugehörige Rettungswürfe definieren deinen SC nicht. Es sind lediglich Werkzeuge.
- Frage dich nicht nur was dein SC machen würde, frage dich, was du selbst in dieser Situation machen würdest.
- Sei kreativ und nutze deine Vorstellungskraft, um mit Gegenständen, Kontakten und deiner Umgebung zu interagieren.

Teamwork

- Versuche dich mit deinen Mitspielern abzustimmen, bevor du allein nach Vorn preschst.
- Seit euch über Ziele und Grenzen einig. Respektiert euch gegenseitig, denn damit erreicht ihr als Gruppe mehr als ein Einzeler.

Erkunden

- Stellt Fragen und hört auf Details. Das ist nützlicher als jede Statistik, jeder Gegenstand oder jede Fähigkeit, die man besitzt.
- Nimm die Ausführung des SL ohne Misstrauen zur Kenntnis aber scheue dich nicht davor weitere Informationen zu erfragen.
- Es gibt nicht den einen richtigen Weg nach vorn.

Sprechen

- Behandle NSCs als wären es echte Personen und verlasse dich auf deine Neugier um Informationen zu erhalten und Probleme zu lösen.
- Du wirst feststellen, dass die meisten Leute interessant sind und mit dir sprechen wollen bevor sie sich entscheiden gewalttätig zu werden.

Vorsicht bewahren

- Kämpfen ist meist eine Wahl und selten Weise; überlege dir gut, ob Gewalt wirklich der richtige Weg ist, um eure Ziele zu erreichen.
- Versucht die Chancen zu euren Gunsten zu nutzen und zieht euch zurück, wenn die Situation ungünstig erscheint.

Planen

- Überlege dir Wege um Hindernisse, durch Erkunden, Spürsinn und Feststellen der Tatsachen, zu vermeiden und zu überwinden.
- Forche und erkundige dich über dein Ziel.

Ambitionen

- Setze dir Ziele und nutze deine dürftigen Möglichkeiten, um schrittweise weiterzukommen.
- Erwarte nichts und arbeite für deinen Ruf!
- Halte das Spiel am Laufen und Spiele, um zu sehen was passiert!

Richtlinien der Welt

Die Alpen

- Die Alpen sind mysteriös und bieten viele wundersame Orte.
- Wo keine Menschen leben, leben mysteriöse und gefährliche Tiere.
- Sei vorsichtig, wenn du in die Berge gehst. Viele Wanderer haben ihren Tod gefunden, weil sie in die Tiefe gestürzt sind. Die Berge nehmen keine Rücksicht auf dich!

Die Städte

- In der Stadt leben keine Unfreien.
- Stadtluft macht frei. Unfreie, die ihren Herrn entlaufen sind, werden in der Stadt zu Freien.
- Ein Unfreier wird nicht automatisch frei, nur weil er eine Stadt mit seinem Herrn betritt.

Die Götter

- Die südgermanischen und keltischen Götter haben immer noch Einfluss auf das Leben der Menschen.
- Die Menschen bauen Schreine für ihre Götter.
- Die Macht der Götter schwindet, da sich das Christentum ausbreitet.

Die Magie

- Die Magie ist wild und unberechenbar.
- Nur die Druiden und die Schamanen wissen die Magie zu beherrschen. Allerdings auch nur bis zu einem gewissen Grad.
- Zaubern zieht die Aufmerksamkeit derer auf sich, die sich diese Kräfte darin aneignen wollen und es wird als gefährlich angesehen, sie offen zur Schau zu stellen.

Die Römer

- Die Römer sind längst Geschichte.
- Sie haben viele Zeugnisse hinterlassen.
- Die Kultur ist stark von der Kultur der Römer geprägt.

Geheimnisse

- Geheimnisse sind wert erforscht zu werden aber sie werden nicht selten gut bewacht.
- Manche Geheimnisse bleiben ungelöst.

Charaktererstellung

Jeder Spieler benötigt einen Charakterbogen für seinen Charakter, auf dem der Name, die Attributswerte, die Ausrüstung, der Besitz und die Beziehungen zwischen den Charakteren festgehalten werden. Du hast die Möglichkeit den Baiuwari-Charakterbogen zu benutzen aber ein Blatt Papier aus einem Notizblock reicht völlig aus. Am besten beschriftest du den Charakterbogen mit einem Bleistift, da sich manche Werte im Verlauf des Spiels ändern werden.

Name, Herkunft & Eigenschaften.

Zuerst wählst du einen **Namen** für deinen Charakter, beschreibst seine Herkunft und gibst ihm einen Beruf, wodurch sich sein Wissen und seine potenziellen Fähigkeiten ergeben. Dann gibst du dem Charakter die Attribute (Aussehen, Sprache, Eigenheiten, Ruf, etc.), die den Charakter individuell machen. Für diese Attribute gibt es jeweils Attributs-Tabellen. Um die Charaktererstellung zu vereinfachen, kannst du die jeweiligen Attribute auch per Würfelwurf bestimmen.

Zuletzt würfelst du das **Alter** (2W20+10).

Attributswerte

Spielercharaktere (SC) haben nur vier Attribute:

Stärke (STÄ), Geschicklichkeit (GES), Willensstärke (WIL) und Wahrnehmung (WAR).

Beim Erstellen eines SC, sollten die Spieler der Reihenfolge nach 4W6, einmal jeweils für einen Attributswert, würfeln. Von den vier Würfeln wird jeweils das kleinste Ergebnis abgezogen und die verbleibenden drei Würfelresultate zusammengezählt. Die Würfelresultate von zwei beliebigen Attributswerten dürfen getauscht werden. Der höchste Attributswert, ohne Bonus, kann nie höher als 18 sein.

***Beispiel:** Ines würfelt für ihren Charakter **STÄ** und erhält als Ergebnis einmal **1**, einmal **2**, einmal **4** und einmal **6**. Der Würfel mit der **1** wird abgezogen und die restlichen Würfel ergeben zusammen **12**. Die beiden nächsten Würfel, ergeben eine **9** für **GES**, eine **13** für **WIL** und eine **12** für **WAR**. Ines entscheidet sich nun die **12** mit der **9** zu tauschen. Somit besitzt ihr Charakter **9 STÄ, 12 GES, 13 WIL** und **12 WAR**.*

Trefferschutzpunkte

Würfle 1W6 um die anfänglichen **Trefferschutzpunkte (TSP)** deines Charakters zu ermitteln, die deine Fähigkeit Schaden im Kampf zu vermeiden, widerspiegelt. **TSP** sagen nichts über die Gesundheit oder Tapferkeit des SC aus. Sie gehen auch nicht lange verloren (siehe **Heilen**). Wenn ein Angriff die TSPs eines SC auf 0 reduziert, muss der Spieler auf der Narben-Tabelle würfeln.

Inventar

SC haben insgesamt 15 **Inventarplätze (IP)**: ein Rucksack mit 8 IPs, jeweils 1 IP pro Hand, 2 IPs auf ihrem Oberkörper (Brust oder Kopf) und 3 IPs an ihrem Gürtel. Der Rucksack kann auch gleichzeitig als Notfallschlafsack eingesetzt werden – jedoch nur wenn man ihn vorher ausleert.

Die meisten Gegenstände nehmen einen **IP** ein und kleine Gegenstände können zu einem Bündel zusammengefügt werden. Spatha, Sax und Franziska werden am Gürtel getragen. Die Plätze dienen zur Veranschaulichung und können nach Ermessen des SL neu geordnet werden.

Sperrige Gegenstände nehmen bis zu zwei **IP** ein und sind üblicherweise Dinge, die mit zwei Händen oder schwer zu tragen sind. Einem SC, der ein vollgefülltes Inventar herumträgt, werden die **TSP** auf 0 reduziert.

Ein SC kann nicht mehr tragen als seine IPs erlauben. Karren (die mit beiden Händen gezogen werden), Pferde oder Mulis können das Inventar erweitern. Mietlinge können für das Tragen der Ausrüstung angeheuert werden. Unfreie können ebenfalls dazu eingesetzt werden, einen Teil der Ausrüstung zu tragen.

Der Beruf

Jeder SC erhält einen Beruf, da der Charakter über den Beruf definiert wird. Der Beruf kann frei gewählt werden.

Bei den Berufen gibt es allerdings zu beachten, dass ein Unterschied zwischen ehrlichen und unehrlichen Berufen besteht. Dabei bezieht sich das ehrlich und unehrlich darauf, ob der Beruf eine Ehre besitzt (ehrlich) oder nicht (unehrlich). Unehrliche Berufe werden verachtet und wer einen unehrlichen Beruf ausübt wird meist ausgegrenzt und darf üblicherweise nicht in Siedlungen und Städten wohnen.

Handwerkliche Arbeit gilt als Mühsal und als Strafe Gottes. Daher wird diese Arbeit überwiegend von den Unfreien ausgeführt. Fast alle Handwerker produzieren ausschließlich für Kunden in ihrer unmittelbaren Umgebung.

Spezielle Arbeitstechniken, wie Bronzeguss, Malerei und Bildhauerei, sind an Klöster gebunden. Es gibt keine feste Entlohnung für Beamte. Hofbeamte treten in den herrschaftlichen Hausstand ein und werden dort versorgt. Von seinem Herrn erhält er meist reiche Geschenke und Güter, die dauerhafte Einnahmen erwirtschaften. Provinzialbeamte werden dadurch entlohnt, dass sie einen Anteil an den Einnahmen des Staates erhalten.

Für Aktionen, die das Wissen eines Berufes voraussetzen, ist kein Rettungswurf notwendig, wenn der SC diesen Beruf erlernt hat. Ein Schreiner weiß wie er Holz zu bearbeiten hat und was er mit dem Material anstellen kann.

Die Startausrüstung

Alle SC beginnen mit:

- Rationen für drei Tage (1 IP)
- Eine Fackel (1 IP)
- 2W6 Silberstücke
- 3W6 Kuperstücke
- Freie besitzen meist ein Sax (W8).

Reiche Charaktere, z.B. Adelige und reiche Händler, erhalten zusätzlich:

- 1W6 Goldstücke
- Ein Spatha (W10)

Die restliche Ausrüstung kann frei gewählt werden. Um diesen Prozess zu vereinfachen kannst du auf der **Startausrüstungs-Tabelle** würfeln, um festzustellen welche Rüstung, Waffen, Werkzeuge und Ausrüstung dein SC besitzt. Wenn angezeigt, würfle auf der **Zauberspruch-Tabelle** mit einem W100 (oder würfle 2W10 und nutze jeweils einen Würfel anstelle der Einerstelle und den zweiten anstelle der Zehnerstelle).

In der Ausrüstungs-Tabelle findest du die Werte für Rüstung, Schaden und Inventarplätze. Kleinere Gegenstände zu einem Bündel in einem IP gebündelt werden.

Wenn du dir etwas vorstellst, das näher an traditionelle Klassen erinnert, sieh dir die **Tabelle für Optionale Ausrüstungspakte** an.

Name & Berufe (W100)

Weibliche Namen

1	Adele	26	Chlodosinda	51	Guntheuc	76	Pega
2	Adelheid	27	Christina	52	Gutrud	77	Pilitrud
3	Adelindis	28	Chrodechild	53	Hidda	78	Ramhilde
4	Adelperga	29	Clotilde	54	Hiltrud	79	Regintrud
5	Adeltrudis	30	Desiderata	55	Imma	80	Rodelinde
6	Agatha	31	Donata	56	Ine	81	Romilda
7	Albofledis	32	Drahomira	57	Indeltrud	82	Roswitha
8	Adlana	33	Dymphna	58	Ingoberga	83	Rotrud
9	Alpais	34	Esme	59	Ingund	84	Salaberga
10	Amalsuntha	35	Fausta	60	Irene	85	Sichildis
11	Ansa	36	Fara	61	Irmina	86	Sophia
12	Anselperga	37	Fredegunde	62	Irmingard	87	Suavegotha
13	Anstrudis	38	Frideswida	63	Isidora	88	Swanahild
14	Athanasia	39	Galla	64	Judith	89	Thekla
15	Attala	40	Gergerga	65	Johanna	90	Theodelinde
16	Audofleda	41	Gerelind	66	Madelberta	91	Theodoratha
17	Basina	42	Gerswind	67	Lanthilde	92	Theudelinde
18	Bathilde	43	Getrude	68	Lisabeth	93	Theune
19	Beatrice	44	Gisela	69	Liutberga	94	Uta
20	Begga	45	Gleisnod	70	Liutpirc	95	Walburga
21	Bertha	46	Gregoria	71	Mathilde	96	Walderada
22	Berthild	47	Griya	72	Mataswintha	97	Wiborada
23	Betrada	48	Gomatrud	73	Nantechild	98	Wigilinda
24	Bilichild	49	Goswintha	74	Odila	99	Wisigarda
25	Brunhilda	50	Gundeperga	75	Osanna	100	Witburga

Männliche Namen

1	Abbo	26	Basinus	51	Grifo	76	Raginpert
2	Acca	27	Beda	52	Grimoald	77	Rodoald
3	Adalbert	28	Brodulf	53	Gumpert	78	Roderich
4	Adalrich	29	Charibert	54	Godepert	79	Sabaudus
5	Adaloaid	30	Childebert	55	Hatto	80	Secundus
6	Adelchis	31	Chlodomer	56	Hucbert	81	Sentilo

7	Adrian	32	Chlothar	57	Hugobert	82	Sigbert
8	Agibald	33	Chrodobert	58	Jakob	83	Sigirich
9	Agilulf	34	Clodoald	59	Johannes	84	Sigwin
10	Alric	35	Clovis	60	Julian	85	Sintpert
11	Alfons	36	Columbian	61	Karl	86	Sturmius
12	Amandus	37	Cunincpert	62	Karlmann	87	Tonazan
13	Andhun	38	Dagobert	63	Kilian	88	Tassilo
14	Andreas	39	Dentelin	64	Korbinian	89	Theodemir
15	Ansprand	40	Dragobodo	65	Lantpert	90	Theudebald
16	Anund	41	Einhard	66	Ledi	91	Theuderic
17	Athalaric	42	Egbert	67	Liutpert	92	Theodo/s
18	Atto	43	Emmeram	68	Magnerich	93	Theodbert
19	Arbeo	44	Engelmundus	69	Meroweck	94	Viktor
20	Arculf	45	Eutharic	70	Odilo	95	Wacho
21	Aripert	46	Fara	71	Odoacer	96	Walthari
22	Audulf	47	Flobrigis	72	Paul	97	Wurmhari
23	Authari	48	Fredegar	73	Paulus	98	Wendelin
24	Barbatus	49	Gaubald	74	Pippin	99	Wigbert
25	Basilus	50	Garibald	75	Rado	100	Wilibald

Berufe

1	Ableger	26	Fischer	51	Kettenschmied	76	Schäffler
2	Antrusionat	27	Flößer	52	Knecht	77	Schamane
3	Arzt und Apo- theker	28	Flussschiffer	53	Köhler	78	Schild- und Pan- zerschmied
4	Aschenbrenner	29	Gaukler	54	Korbmacher	79	Schneider
5	Bäcker	30	Geldwechsler	55	Kramer	80	Schreiber
6	Bader – unehr- lich	31	Gerber – unehr- lich	56	Kräuterfrau	81	Schreiner
7	Bademagd	32	Glaser	57	Koch	82	Schöffe

8	Barde	33	Goldschmied	58	Kürschner – unehrlich	83	Schultheiß
9	Bauer	34	Grobschmied	59	Lohmüller – unehrlich	84	Schwertschmied
10	Bergmann	35	Gürtler	60	Majordomus	85	Seiler
11	Bettler – Un- ehrlich	36	Händler	61	Meretrix / Hu- re – unehrlich	86	Söldner – un- ehrlich
12	Bogener	37	Hebamme	62	Metsieder	87	Steinhauer
13	Bote	38	Henker	63	Mönch und Nonne	88	Steinmetz
14	Bronzegießer	39	Hiata – unehrlich	64	Müller – un- ehrlich	89	Tafernwirt
15	Buchbinder	40	Hirte	65	Mundschenk	90	Tagelöhner – unehrlich
16	Buchmaler	41	Hof- und Huf- schmied	66	Pechsieder	91	Tandler
17	Buckelkrämer	42	Hundshautgerber – unehrlich	67	Pergamenter – unehrlich	92	Theriakhändler
18	Champion – unehrlich	43	Hundeschläger - unehrlich	68	Pfarrer	93	Töpfer
19	Dirne	44	Imker	69	Pfeilschnitzer	94	Truchsess
20	Dolmetsch	45	Jäger	70	Präzeptor	95	Vasall
21	Drahtzieher	46	Joculator	71	Räuber	96	Wagner
22	Drechsler	47	Kämmerer	72	Rutengänger	97	Wasenmeister – unehrlich

23	Druide	48	Kammacher	73	Sakebaro	98	Weber
24	Eisenhuter	49	Kaufmann	74	Sarwürker	99	Winzer
25	Falkner	50	Kerzenmacher	75	Salzsieder	100	Zeidler

Charakter-Attribute (W10)

Körperbau

1	Athletisch	6	Dürr
2	Muskulös	7	Kurz
3	Schwabbelig	8	Statuesk
4	Schlaksig	9	Stämmig
5	Schroff	10	Baumlang

Haut

1	Muttermal	6	Rund
2	Dunkel	7	Soft
3	Hängend	8	Gebräunt
4	Pockennarbig	9	Tätowiert
5	Rotbackig	10	Verwittert

Haar

1	Glatze	6	Lang
2	Geflochten	7	Luxuriös
3	Lockig	8	Ölig
4	Dreckig	9	Gewellt
5	Kraus	10	Dünn

Gesicht

1	Knochig	6	Perfekt
2	Gebrochen	7	Rattenähnlich
3	Gemeißelt	8	Scharf
4	Langgezogen	9	Quadratisch
5	Blass	10	Eingesunken

Sprache

1	Direkt	6	Krächend
2	Blumig	7	Präzise
3	Kryptisch	8	Fipsig
4	Brummend	9	Stotternd
5	Formal	10	Flüsternd

Kleidung

1	Klassisch	6	Zerlumpt
2	Blutflecken	7	Unordentlich
3	Elegant	8	Tracht
4	Dreckig	9	Ranzig
5	Fremdländisch	10	Verschmutzt

Tugend

1	Ehrgeizig	6	Ehrbar
2	Vorsichtig	7	Einfach
3	Mutig	8	Barmherzig
4	Diszipliniert	9	Gelassen
5	Fröhlich	10	Tolerant

Laster

1	Aggressiv	6	Faul
2	Bitter	7	Nervös
3	Feige	8	Unverschämt
4	Hinterhältig	9	Eitel
5	Gierig	10	Rachsüchtig

Ruf

1	Ehrgeizig	6	Faulenzer
2	Langweiler	7	Sonderling
3	Gefährlich	8	Abstoßend
4	Unterhalter	9	Respektiert
5	Ehrlich	10	Weise

Mißgeschicke

1	Verlassen	6	Betrogen
2	Alkoholiker	7	Degradiert
3	Erpesst	8	Diskreditiert
4	Vorverurteilt	9	Verleugnet
5	Verflucht	10	Verstoßen

Startausrüstung (W20)

Rüstung

1-3	4-14	15-19	20
Keine	Gambeson	Kettenhemd	Plattenrüstung

Helme & Schilde

1-13	14-16	17-19	20
Keine	Helm	Schild	Helm & Schild

Waffen

1-5	6-14	15-19	20
Dolch, Knüppel, Stab, Beil	Axt, Bogen	Langbogen, , Schleu- der,	Lanze, Speer, Großer Ham- mer

Werkzeuge (W10)

1	Blasebalg	6	Kochtöpfe
2	Eimer	7	Brecheisen
3	Krähenfüße	8	Handbohrer
4	Kalk	9	Angelrute
5	Meißel	10	Säge

Schnickschnack (W10)

1	Glasperlen	6	Tröte
2	Fetische	7	Weihrauch
3	Würfelset	8	Instrument
4	Theriak-Paste	9	Linse
5	Falsche Edelsteine	10	Murmeln

Bonusgegenstand (Würfle wenn angegeben / W20)

1-5	6-13	14-17	18-20
Schnickschnack	Werkzeug	Rüstung oder Waffe	Zauberleder

Zauberleder (W100)

1	Festhalten	26	Erdbeben	51	Maskerade	76	Rauchform
2	Dimensionsanker	27	Elastizität	52	Verkleinern	77	Riechen
3	Objekt Beleben	28	Elementare Wand	53	Spiegelbild	78	Erlöschen
4	Anthropomorphisieren	29	Stibizen	54	Spiegelgang	79	Sortieren
5	Arkanes Auge	30	Leuchtsignal	55	Mehrmig	80	Schauspiel

6	Astrales Gefängnis	31	Nebelwolke	56	Nacht-Sphäre	81	Zaubersäge
7	Anziehen	32	Rausch	57	Objektivierung	82	Spinnenklettern
8	Täuschung des Gehörs	33	Tor	58	Schleimform	83	Würfel herbeirufen
9	Geplapper	34	Schwerkraftverlagerung	59	Befriedung	84	Schwarm
10	Blumenköder	35	Gier	60	Angst	85	Telekinesis
11	Tierform	36	Hast	61	Grube	86	Telepathie
12	Beneblung	37	Hass	62	Urflut	87	Teleportieren
13	Körpertausch	38	Höre Flüstern	63	Drücken/Ziehen	88	Zielköder
14	Charme	39	Schweben	64	Tote erwecken	89	Dickicht
15	Verstehen	40	Hyponotisieren	65	Geist erwecken	90	Götzenbild beschwören
16	Befehl	41	Eisige Berührung	66	Gedanken Lesen	91	Zeit beherrschen
17	Schaumkegel	42	Besitzer ermitteln	67	Zurückstoßen	92	Wahre Sicht
18	Pflanzen Beherrschen	43	Erleuchten	68	Sehende Augen	93	Meerquelle
19	Wetter Beherrschen	44	Unsichtbare Fessel	69	Elemente Formen	94	Vision
20	Wunden Heilen	45	Klopfen	70	Warhnehmen	95	Visuelle Illusion
21	Ertauben	46	Sprung	71	Schild	96	Abwehr
22	Magie Erkennen	47	Flüssige Luft	72	Verborgen	97	Netz
23	Zerlegen	48	Magischer Dämpfer	73	Wechseln	98	Ding
24	Verkleiden	49	Behausung	74	Schlafen	99	Zaubererzeichen
25	Verdrängen	50	Murmelmahn	75	Rutschig	100	Röntgenblick

Zauber- und Heiltränke (W100)

1	Stärke	26	Haarwuchs	51	Wellenkrampf	76	Bewusstlosigkeit
2	Geschicklichkeit	27	Fernsicht	52	Bewegungslosigkeit	77	Seelenheilung
3	Willenskraft	28	Lautlos	52	Verfärbung	78	Knochenheilung
4	Stahlhaut	29	Tapferkeit	54	Wohlschmeckend	79	Wundheilung
5	Schweben	30	Tiergestalt	55	TSP-Wiederherstellung	80	Vergiftungsheilung
6	Verstehen	31	Gedanken Lesen	56	Angst	81	Telepathie
7	Bauchluft	32	Riechen	57	Anthropomorphisieren	82	Elastizität
8	Gier	33	Schlafen	58	Röntgenblick	83	Sprung
9	Vision	34	Schweben	59	Echolot	84	Schwimmhäute
10	Verliebt	35	Gier	60	Riese	85	Haarwuchs

11	Taubheit	36	Wahrnehmen	61	Riechen	86	Pflanzenwuchs
12	Ablenkung	37	Immunität	62	Hass	87	Dopplung
13	Lernen	38	Amnesie	63	Wasserwanderung	88	Flügel
14	Versteinering	39	Zungenmaler	64	Gummikörper	89	Scharfes Zeug
15	Blindheit	40	Schrumpfen	65	Spinnenklettern	90	Sturm
16	Schreikampf	41	Kletteraffe	66	Verflüssigen	91	Abfuhr
17	Tierversteher	42	Netz	67	Kamin	92	Unsichtbarkeit
18	Schlangenhaut	43	Musikmacher	68	Bauchredner	93	Säure
19	Chamäleon	44	Guter Geruch	69	Goldhaut	94	Kompass
20	Schweißausbruch	45	Papierstärke	70	Überzeugen	95	Falscher Tod
21	Schneckenhaft	46	Koch	71	Wachsein	96	Flecken
22	Götterdämmerung	47	Luftlosigkeit	72	Monsterkraft	97	Lachkrampf
23	Geistesblitz	48	Kälteschutz	73	Nebel	98	Plapperkrampf
24	Schwellkopf	49	Feuerwiderstand	74	Leuchtende Augen	99	Idiotie
25	Chamäleon-Zunge	50	Trunkenheit	75	Laufen	100	Vergiftung

Ausrüstungs- und Preisliste

Rüstung

Schild	+1 Rüstung, <i>sperrig</i>	5 sm
Helm	+1 Rüstung	5 gm
Gambeson	+1 Rüstung	5 sm
Kettenhemd	+2 Rüstung, <i>sperrig</i>	15 gm
Lamellenpanzer	+3 Rüstung, <i>sperrig</i>	12 gm

Schild

Der Schild ist ein hölzerner Rundschild, mit einem Durchmesser von ca. 81cm. Er besitzt einen eisernen Schuldbuckel, der auch offensiv eingesetzt werden kann. Oft ist der Schild mit Leder bezogen und mit bunten Mustern bemalt.

Helm

Der am weitesten verbreiteter Helm ist der Spangenhelm. Er besteht aus einem metallenen Stirnreif, aus dem vier bis sechs oder auch mehr Metallleisten (Spangen) in konischer Wölbung in einer Schädelplatte, Helmspitze oder einem Helmzapfen zusammenlaufen. Manchmal ist er mit aufwändigen Mustern verziert, manchmal besitzt einen Pferdeschweif, auf der Spitze befestigt ist.

Gambeson

Der Gambeson ist ein Panzerhemd, das aus gestepptem Stoff hergestellt wird. Wird ein Kettenhemd oder ein Lammellenpanzer über dem Gambeson getragen, ist der Rüstungswert des Gambeson in dessen Rüstungswert enthalten und wird nicht dazu addiert.

Kettenhemd

Das Kettenhemd besteht aus genieteten Ringen. Aufgrund der hohen Kosten eines Kettenhemds, wird es üblicherweise nur von reichen Kriegerern getragen.

Lamellenpanzer

Der Lamellenpanzer besteht aus zahlreichen miteinander verbundenen Metallplatten bzw. Metallleisten. Üblicherweise wird der Lamellenpanzer ebenfalls nur von reichen Kriegerern getragen.

Waffen

Schleuder,	W4 Schaden	5 km
kleines Messer	W4 Schaden	5 sm
Knüppel	W4 Schaden	2 km
Keule	W6 Schaden	2 km

Handsichel	W6 Schaden	2 sm
Stab	W6 Schaden	2 gm
Beil	W6 Schaden	2 gm
Franziska (Wurfbeil)	W8 Schaden	5 gm
Kompositbogen	W8 Schaden, <i>sperrig</i>	8 gm
Speer	W8 Schaden, <i>sperrig</i>	5 sm
Sax (Kampfmesser)	W8 Schaden	5 gm
Axt	W8 Schaden, <i>sperrig</i>	6 gm
Großer Hammer	W8 Schaden, <i>sperrig</i>	6 gm
Langbogen	W8 Schaden, <i>sperrig</i>	4 gm
Spatha (Langschwert)	W10 Schaden	8 gm
Saufeder	W10 Schaden, <i>sperrig</i>	8 gm
Sense	W10 Schaden, <i>sperrig</i>	2 gm

Schleuder

Die Schleuder besteht aus einem langen Streifen Leder oder Stoff, der in der Mitte eine kleine Ausbuchtung für das Geschoss aufweist. Mit einer Schleuder können Steine oder Metallstücke geschleudert werden.

Kleines Messer

Das kleine Messer ist das vielseitigste Werkzeug. Im Notfall kann das Messer auch zur Verteidigung eingesetzt werden.

Knüppel

Der Knüppel ist eine einfache Waffe. In der Hand eines geübten Kriegers, ist selbst der Knüppel eine gefährliche Waffe.

Keule

Die Keule ist ein verbesserter Knüppel. Meist besitzt sie eiserne Stacheln oder Noppen, die einen Gegner stark verletzen können.

Sichel

Die Sichel ist ein Messer mit einer rasiermesserscharfen mondformigen Klinge. Aufgrund ihrer Form und der Schärfe ihrer Klinge, ist die Handsichel ein gefährliches Werkzeug.

Stab

Der Stab ist rund 2m lang und besteht aus Holz. Meist wird er verwendet, um Dinge zu tragen oder sich daran abzustützen. Aufgrund seiner Größe kann er auch wunderbar als Waffe eingesetzt werden.

Beil

Das Beil ist ein Werkzeug, das meist von Bauern und Handwerkern verwendet wird. Der Stil ist rund 20 cm lang. Im Notfall kann es auch als Waffe eingesetzt werden.

Franziska

Die Franziska ist ein Wurfbeil mit einem geschwungenen Blatt. Sie wurde für den Kampf entwickelt und wird üblicherweise nicht als Werkzeug verwendet. Die Blattlänge beträgt zwischen 11 und 23 cm.

Kompositbogen

Der Kompositbogen ist ein Jagd- und Kriegsbogen. Er besteht aus zwei verschiedenen Materialien, die verklebt wurden und wodurch sich die Lebensdauer des Bogens stark erhöht. Ein geübter Schütze kann mit ihm einen großen Schaden anrichten.

Speer

Der Speer ist bis zu 3,5m lang. Speere können gestoßen oder geworfen werden. Sie können auch eingesetzt werden, um Pferde zu Fall zu bringen.

Sax (Kampfmesser)

Der Sax ist ein Kampfmesser mit einer einschneidigen Klinge von 3,5 cm bis 4 cm Breite und 40 bis 60 cm Länge. Bei den Bajuwaren ist die Klinge eines Sax oft mit Runen verziert. Die meisten freien Bajuwaren besitzen einen Sax.

Axt

Die Axt ist ein Werkzeug mit einem langen hölzernen Stil. Sie wird mit zwei Händen verwendet. Im Kampf kann sie großen Schaden anrichten.

Großer Hammer

Der Große Hammer ist ein Werkzeug das von Handwerkern, wie dem Schmied oder dem Schreiner verwendet wird. Er wird mit zwei Händen verwendet. Im Kampf kann er großen Schaden anrichten.

Langbogen

Der Langbogen ist die historische Form des Bogens. Er ist in der Regel so lang wie sein Schütze. Meist wird der Langbogen aus Eibenholz hergestellt.

Spatha (Langschwert)

Das Spatha ist ein, vorwiegend zum Hieb konzipiertes, einhändig geführtes Schwert mit einer geraden, zweischneidigen, 4-6cm breiten und 60-100 cm langen Klinge. Aufgrund des hohen Preises wird das Spatha üblicherweise nur von denen getragen, die es sich leisten können. Die Scheide und der Griff sind meist kunstvoll verziert. Viele Träger befestigen an der Scheide eine bunte Schmuckperle.

Besonders gute Schwerter stammen aus der Werkstatt von Ulfberht. Leider gibt es viele Fälschungen von niedrigerer Qualität.

Saufeder

Eine Saufeder ist eine etwa 2m lange Flügellanze. Die Klinge einer Saufeder ist immer kräftig, breit ausgearbeitet und mit dem ebenfalls kräftigen Schaft durch eine Tülle verbunden. Eine meist aus einer Geweihstange gefertigte Parierstange verhindert ein Durchstoßen des Tieres mit dieser Waffe und sorgt für Sicherheitsabstand.

Die Saufeder wurde zwar für die Jagd entwickelt, wird aber auch im Kampf eingesetzt.

Sense

Die Sichel ist ein Werkzeug der Bauern zum Mähen von Gras, Getreide und kleinen Büschen. Aufgrund ihrer großen und besonders scharfen Klinge ist sie eine nicht zu unterschätzende Waffe.

Ausrüstung & Werkzeuge

Fischblase	5 km	Große Falle	8 sm
Blasebalg	1 sm	Knochenadeln, 5 Stk.	5 km
Schlafsack	5 sm	Essdorn aus Eisen geschmiedet	1 sm
Holzgabel	5 km	Dietrich	25 km
Eimer	5 sm	Hölzerne Feldflasche	1 sm
Krähenfuß	1 sm	Metallfeile	5 sm
Karren (+4 IP, <i>sperrig</i>)	3 gm	Bronzespiegel	5 sm
Eisenkette (10 Fuß / 3m)	1 gm	Muli (+6 IP, <i>langsam</i>)	3 gm
Kreide, 1 Stk.	1 km	Netz	1 sm
Meißel	5 sm	Geölter Beutel	5 km
Kochtöpfe	1 gm	Spieß	1 sm
Brecheisen	1 sm	Flaschenzug	1 sm
Handbohrer	1 sm	Stange (10 Fuß / 3m)	15 km
Schminke	1 sm	Feder & Tinte	1 gm
Laternenöl	1 sm	Rationen (für drei Tage)	3 km
Angelrute	5 km	Seil (25 Fuß / 7,5m)	5 km

Glasmurmeln, 15 Stk.	5 sm	Säge	5 sm
Kleber	5 km	Leinensack	5 km
Schmiere	1 sm	Eisenschaufel	5 sm
Wurfhaken	1 gm	Seife	1 sm
Hammer	5 sm	Pickel	1 sm
Heiliges Wasser in Feldflasche	25 sm	Eisenzange	5 sm
Horn	1 sm	Holzspaten	5 km
Pferd (+6 IPs)	5 gm	Teer	1 sm
Sanduhr	5 sm	Zelt (für 2 Personen, <i>sperrig</i>)	2 sm
Weihrauch	1 sm	Fackel	1 km
Leiter (<i>sperrig</i> , 10 Fuß / 3m)	5 sm	Wagen (+8 IPs, <i>langsam</i>)	2 gm
Laterne & Öl	1 gm	Eisenhut (Gift)	1 sm

Drogen und Heilpflanzen

1	Alkohol (Bier, Met und Wein)	11	Fliegenpilz (<i>Amanita muscaria</i>)
2	Alraune (<i>Mandragora officinarum</i>)	12	Hanf (<i>Cannabis</i>)
3	Baldrian	13	Hundsrose (Hagebutte)
4	Bärlauch	14	Linden
5	Beifuß (<i>Artemisia vulgaris</i>)	15	Narrische Schwammerl (<i>Psilocybin</i> haltige Pilze)
6	Bergarnika	16	Sanikel
7	Brennnessel	17	Schlafmohn (<i>Papaver somniferum</i>)
8	Bilsenkraut (<i>Hyoscyamus niger</i>)	18	Schwarze Tollkirsche (<i>Atropa belladonna</i>)
9	Blauer Eisenhut (<i>Aconitum napellus</i>)	19	Tintenbeeri (Schwarzer Holunder)
10	Engelwurz	20	Zitronenmelisse

Optionale Ausrüstungspakete und Empfehlungen

Adeliger Reiterkrieger

Sax (Kampfmesser) (W8)
Spatha (Langschwert) (W10, <i>sperrig</i>)
Franziska (Wurfbeil) (W8)
Kettenhemd (+2 Rüstung, <i>sperrig</i>)
Helm (+1 Rüstung)
Wappenumhang
Feines Seil

Bauer

Sax (Kampfmesser) (W8)
Beil (W6)
Hammer
Schaufel
Seil

Dieb

Zwei Dolche (W6+W6)
Sax (Kampfmesser) (W8)
Franziska (Wurfbeil) (W8)
Wams mit Kapuze (+1 Rüstung)
Dietriche
Krähenfüße
Wurfhaken
Metalfeile

Druide

Zauberessel (<i>sperrig</i>)
Zauberleder (beliebiger Zauber)
Zauberleder (beliebiger Zauber)
Zaubertrankzutaten
Goldene Handsichel (W6)

Jäger

Langbogen (W8, <i>sperrig</i>)

Beil (W6)
Sax (Kampfmesser) (W8)
Spatha (Langschwert) (W10, <i>sperrig</i>)
Gefütterte Lederrüstung (1 Rüstung)
Große Falle
Donnerndes Horn
Bluthund 2 TSP, 12 GES, 14 WIL, 8 WAR Beißen (W6)

Krieger

Sax (Kampfmesser) (W8)
Franziska (W6)
Gambeson (+1 Rüstung)
Ein-Mann Zelt
Würfelset

Mönch

Zepter (W6)
Mönchsgewand
Weihrauchfass & Heiliges Wasser
Gebetbuch
Volksliederbuch
Weinschlauch mit Honigmet
Esel (+4 IPs)

Reiterkrieger

Speer (W10, <i>sperrig</i>)
Sax (Kampfmesser) (W8)
Franziska (Wurfbeil) (W8)
Kompositbogen (W6, <i>sperrig</i>)
Gambeson (+1 Rüstung)
Ein-Mann Zelt
Würfelset
Pferd (+6 IPs)

Rutengänger

Sax (Kampfmesser) (W8)
Beil (W4)

Sichel (W6)
Wünschelrute
Geflicktes Wams (+1 Rüstung)
Augenstein (Wirkung: Aufspüren von Frischwasser)
Abgenutzte Karte
Ein-Mann Zelt
Pferd (+6 IPs)

Schamane

Bemalter Stab (W8, <i>sperrig</i>)
Dolch (W6)
Zauberleder (beliebiger Zauber)
Zauberleder (beliebiger Zauber)
Fetische

Schmied

Schmiedehammer (W8)
Zange (W4)
Metallfeile
Feuerzeug
Lederschürze (1 Rüstung)
Franziska (Wurfbeil) (W8)
Sax (Kampfmesser) (W8)

Regeln

Würfel

Baiuwari wird mit einem üblichen Satz vielseitiger Rollenspielwürfel gespielt. Üblicherweise besteht ein solcher Satz aus den folgenden Würfeln: W4, W6, W8, W10, W12 und W20. W steht hier für Würfel und die Zahl für die Anzahl der Würfelseiten.

Der 20-seitige Würfel, oder W20, ist der wichtigste Würfel im Spiel: Er wird verwendet um Angriffswürfe und Rettungswürfe (ein Konzept das später erklärt wird) zu entscheiden. Generell wird der Würfel gewürfelt. Dann werden Modifikatoren addiert oder abgezogen und wenn das Resultat gleich groß oder niedriger als der Attributswert ist, ist der Wurf ein Erfolg, ansonsten ein Misserfolg.

Der 10-seitige Würfel, oder W10, wird benutzt, um Ergebnisse von 1 bis 10 zu erhalten. Er ist von 0 bis 9 nummeriert aber ein Wurf mit einer 0 wird normalerweise als 10 gezählt. Zwei W10 werden zusammen benutzt, um Zahlen von 1 bis 100 zu generieren. Ein Wurf mit einer 00 wird als 100 gewertet. Diese beiden Würfel sollten unterschiedliche Farben haben und der Spieler muss vor dem Wurf erklären welcher Würfel die Zehner und welcher die Einser abbildet. (Oder der Spieler besitzt einen Würfel, der mit Doppelnummern markiert ist.) Würfelt man auf diese Weise zwei W10, spricht man von einem Perzentilwurf oder W%. Diese Würfe werden üblicherweise dann gewürfelt, wenn ein SC ein Zauberleder oder einen Zaubertrank erhält. Würfelt der SC die Zahl 43, erhält er das Zauberleder „Erleuchten“.

Der 4-seitige Würfel, oder W4, ist ein Spezialfall, da er in verschiedenen Versionen und Varianten angeboten wird. Die häufigste Art besitzt die Form einer 4-seitigen Pyramide. Bei den meisten 4-seitigen Pyramiden sind an den Ecken aller Seiten die Würfelzahlen aufgedruckt. Die Zahl, die oben aufgedruckt ist, zeigt das Ergebnis des Wurfs.

Die anderen Würfel, die normalerweise eingesetzt werden, haben 6, 8 oder 12 Seiten und werden dementsprechend W6, W8 und W12 genannt. W6 gibt es mit Nummern oder mit Punkten. Es macht keinen Unterschied für welche Version du dich beim W6 entscheidest.

Wenn mehrere Würfel zusammengewürfelt werden und deren Ergebnis addiert wurde, wird es im Text üblicherweise so geschrieben: 2W6 (Würfle zwei W6 und addiere das Ergebnis beider Würfel.), oder 3W4 (Würfle drei W4 und addiere das Ergebnis aller drei Würfel.). Es kann ein Modifikator angegeben sein, der als „Plus“ zum Ergebnis addiert wird. Etwa 2W8+2 (Würfle zwei W8, zähle das Ergebnis beider Würfel zusammen und addiere 2 hinzu.).

Attribute

Jeder der vier Attribute wird in verschiedenen Situationen angewendet. (siehe Rettungswürfe).

Stärke (STÄ)

Wird für Rettungswürfe verwendet, die körperliche Kraft, wie etwa beim Anheben eines Tores, beim Verbiegen von Stangen oder beim Abwehren von Gift, etc., benötigten.

Geschicklichkeit (GES)

Wird für Rettungswürfe verwendet, die Gleichgewicht, Geschwindigkeit, Reflexe, wie etwa beim Ausweichen, Klettern, Schleichen oder Balancieren, etc., benötigen.

Willenskraft (WIL)

Wird für Rettungswürfe benötigt, um jemanden zu überzeugen, zu täuschen, zu verhören, einzuschüchtern, zu verführen, zu provozieren oder ihn mit einem Beeinflussungszauber zu belegen.

Wahrnehmung (WAR)

Wird für Rettungswürfe benötigt, wenn jemand etwas bemerken soll, z.B. ob sich etwas bewegt, ob etwas komisch aussieht, ob er einen Gegenstand erkennt oder ob ihm ein Lösungsansatz für ein Rätsel einfällt.

Rettungswurf

Ein Rettungswurf ist ein Wurf, der die negativen Folgen von riskanten Entscheidungen und Situationen vermeidet. SC würfeln 1W20 auf den entsprechenden Attributswert. Wenn das Ergebnis gleich ist oder unter dem Attributswert liegt, ist der Rettungswurf ein Erfolg. Ist das Ergebnis jedoch höher als der Attributswert, ist der Wurf ein Misserfolg. Eine 1 ist grundsätzlich ein Erfolg und eine 20 ist grundsätzlich ein Misserfolg.

Beispiel: *Lisabeth trifft auf eine Gruppe schwer bewaffneter Goblins, die einen Tunnelleingang bewachen. Ihr Spieler sieht, dass sie mit 13 GES, eine gute Chance hat, sich an den Goblins vorbeizuschleichen. Sie würfelt 1W20 und erhält eine 10 – ein Erfolg!*

Mangel & Erschöpfung

Ein SC, der einen **Mangel** eines wichtigen Bedürfnisses (wie etwa Essen oder Schlaf) erleidet, ist nicht in der Lage seine **TSP** oder Attributwerte wiederzuerlangen. Ein SC, der länger als einen Tag einen Mangel verspürt, fügt seinem Inventar pro Tag, eine **Erschöpfung** hinzu. Jede Erschöpfung nimmt ein IP ein und dies hält so lange an, bis der SC in der Lage ist sich zu erholen (z.B. eine volle Nacht Rast an einem sicheren Ort).

SC können auch durch **Zaubern** oder Ereignisse innerhalb der Fiktion Erschöpfung erhalten.

Heilen

Verlorene Attributwerte können üblicherweise mit einer einwöchigen Rast, mit der Hilfe eines Heilers oder einer anderen sachkundigen Person wieder hergestellt werden. Manche dieser Dienste sind kostenlos, während andere zielführende oder magische Mittel mit Kosten verbunden sind. Verlorene TSP können mit einer herzhaften Mahlzeit und einer ruhigen Nacht wieder hergestellt werden. Die Gruppe ist während dessen jedoch ungeschützt.

Rüstung

Nimmt ein Charakter Schaden, wird der **Rüstungswert** des Ziels, vom Schadenswurf abgezogen. Schilde und ähnliche Rüstungen bieten eine Bonusverteidigung (z.B. +1 Rüstung), aber nur während dieser Gegenstand getragen wird.

Niemand kann einen höheren Wert als 3 Rüstung besitzen.

Schilde, Panzerhandschuhe und Helme können, je nach ihrer Verwendung, zusätzliche Vorteile bieten.

Reaktionen

Wenn SCs auf einen NSC treffen, dessen Reaktionen der Gruppe nicht offensichtlich sind, kann der SL 2W6 oder 1W12 würfeln und einen Blick in die folgende Tabelle werfen:

1-2	3-5	6-8	9-11	12
Feindselig	Vorsichtig	Interessiert	Freundlich	Hilfsbereit

Mietlinge

SC können **Mietlinge** anheuern, um ihnen bei ihren Abenteuern zu helfen. Um einen Mietling zu erstellen, würfle 3W6 für jeden Attributwert, dann gib ihm 1W6 TSP. Als Freier erhält er außerdem ein Sax. Würfle danach auf den Charakter-Tabellen um seinen Charakter weiter auszubauen. Mietlinge kosten pro Tag zwischen 1-3 Goldstücke oder einen Anteil an dem Schatz, den die Gruppe erbeutet.

Unfreie

SC können über **Unfreie** verfügen. Unfreie stehen dem Leibherrn zur freien Verfügung. Normalerweise bewirtschaften sie dessen Felder und Gehöft. Im Handwerk werden Unfreie für die monotonen und harten Arbeiten eingesetzt. Unfreie leben nur in Siedlungen und nicht in der Stadt, denn Stadtluft macht frei. Betritt ein Unfreier mit seinem Herrn die Stadt, erhält er keine Freiheit. Der SC kann einen Unfreien jederzeit in die Freiheit entlassen. Um einen Unfreien zu erstellen, würfle 3W6 für jeden Attributwert, dann gib ihm 1W6 TSP. Würfle danach auf den Charakter-Tabellen, um seinen Charakter weiter auszubauen. Unfreie verdienen kein Geld, müssen jedoch versorgt werden.

Moral

NSCs besitzen eine Moral. Wenn sich NSCs einer größeren Gefahr gegenüberstehen, als sie vorerst dachten, und sie einen ersten Verlust erleiden, wird der SL einen **WIL-Wurf** machen. Ist dieser WIL-Wurf ein Erfolg, flüchtet der NSC nicht. Bei einem Misserfolg versucht sich der NSC zurückzuziehen, zu verhandeln oder er flieht. Der SL muss für einzelne NSCs einen Rettungswurf machen, wenn deren TSPs auf 0 reduziert wurde.

Moral-Würfe können auch dadurch ausgelöst werden, dass die Hälfte einer gegnerischen Gruppe besiegt wurde, der Gruppenanführer besiegt wurde oder weil ein NSC seine Trefferpunkte zur Hälfte verloren hat. Andere Auswirkungen lösen einen Moral-Wurf nach Ermessen des Spielleiters aus. Moral hat keinen Effekt auf SC.

Mietlinge müssen ebenfalls einen **WIL-Wurf** machen, wenn sie (noch) nicht bezahlt wurden, ihr Arbeitgeber stirbt oder wenn sie sich plötzlich einer außerordentlichen Gefahr ausgesetzt sehen. Bei Unfreien ist dies ähnlich. Wenn sich ein Unfreier einer außerordentlichen Gefahr ausgesetzt sieht, würfelt er auf **WIL+3**.

Die Moral von Mietlingen und Unfreien kann mit besserer Bezahlung, Verpflegung oder schlicht durch eine bessere Behandlung gesteigert werden. Der Erfolg solcher Aktionen liegt im Ermessen des SL.

Reichtum & Schätze

Die Bajuwaren besitzen in dieser Zeit keine eigenen Münzen. Entweder findet Tauschhandel statt oder es werden römische Münzen verwendet. Der Einfachheit halber gibt es in Baiuwari drei verschiedene Münzen: Goldmünzen (gm), Silbermünzen (sm) und Kupfermünzen (km). Eine gm ist 10 sm oder 100 km wert.

Ein Schatz ist sehr wertvoll, üblicherweise *sperrig* und nur selten, von seinem Wert abgesehen, nützlich. Er kann ein Köder sein, SCs zu exotischen und sogar gefährlichen Orten zu locken und steht oft unter dem Schutz von furchteinflößenden Gegnern.

In Dörfern, Festungen und Städten wird, auf der Grundlage der örtlichen Seltenheit und des Wertes eines Gegenstandes oder einer Ware, rege getauscht und gehandelt.

Beziehungen zwischen den SCs

SCs bauen Beziehungen zueinander auf. Wenn SCs etwas gemeinsam erleben, können Freundschaften und Feindschaften entstehen. Zwei Spieler entscheiden sich, dass sich zwischen ihren beiden SCs die Beziehung eindeutig verändert hat. Dies kann nach der ersten Runde oder auch erst nach mehreren Runden der Fall sein. Allerdings kann sich dieses Verhältnis später ändern. Charaktere, die sich nicht mögen, können nach einiger Zeit Feinde werden und Freunde können eine Abneigung zueinander entwickeln. Freundschaften und Feindschaften können schon bei der Charaktererstellung berücksichtigt werden.

Wenn sich die Beziehung verändert hat, tragen beide Spieler am Ende der Runde auf dem Charakterbogen, im Feld Beziehungen, entweder +1, +2, -1 oder -2 ein. +1 steht für Freundschaft, +2 für Beste Freunde, -1 für Abneigung und -2 für Feindschaft. Wenn zwei SCs, die bereits eine Beziehung zueinander aufgebaut haben, etwas zusammen machen, z.B. gemeinsam eine Türe untersuchen, bekommen sie für einen Bonus bzw. Malus.

Beispiel: *Agilolf und Einhart sind Beste Freunde, weil der Wert ihrer Beziehung +2 ist. Die beiden Untersuchen eine Türe, um das Schloss zu knacken. Beide haben jeweils einen Attributswert WAR 12. Da Agilolf eine 16 würfelt und Einhart eine 14, haben beide SC einen Mißerfolg gewürfelt. Da beide SC Beste Freunde sind, bekommen beide +2 auf WAR angerechnet und somit besitzt Einhart einen WAR-Wert von 14. Damit hat Einhart einen Erfolg gewürfelt.*

Magie

Es gibt verschiedene Arten von Magie. Die häufigsten Arten Magie zu nutzen sind das Zaublerleder und der Zauberkessel. Götter beherrsche Magie hingegen ohne Hilfsmittel.

Zaublerleder

Zaublerleder enthalten einen einzigen Zauberspruch und nehmen jeweils einen IP ein. Sie können nicht abgeschrieben oder hergestellt werden; sondern werden an Orten wie etwa Grabstätten, Kerkern, einer Römerfestung geborgen oder werden von einer Gottheit gegeben. Das Zaublerleder ist ein Stück Leder, das auf der Innenseite mit Runen beschriftet ist, gerollt wird und mit einem Lederriemen verschlossen wird.

Zaublerleder besitzen manchmal unübliche Eigenschaften oder Limitierungen. Wie etwa das Erzeugen eines faulen oder widerlichen Gestanks, wenn sie aufgerollt werden, der Besitz einer angeborenen Intelligenz oder sie sind nur im Mondlicht lesbar.

Neben den Zaublerleder gibt es noch **Zauberschriftrollen**. Diese Schriftrollen sind Zaublerledern ähnlich aber sie bestehen aus dünnem Pergament und besitzen andere Eigenschaften:

- Sie nehmen keinen IP ein. In einem IP haben bis zu fünf Zauberschriftrollen platz
- Sie erzeugen keine Erschöpfung.
- Ihre Wirkung verschwindet nach einmaliger Verwendung.

Zauberessel

Druiden können einen Zauberessel benutzen, um damit Zauber- oder Heiltränke herzustellen. Der Kessel besteht aus Bronze und hat eine rundliche Form. Die Herstellung eines Zaubertranks dauert, je nachdem, was gebraut wird, einen halben Tag oder länger. Um herauszufinden ob der Zaubertrank gelingt, muss der SC auf WAR würfeln. Bei einem Erfolg wirkt der Zaubertrank wie gewünscht, bei einem Misserfolg entscheidet der SL welche Wirkung sich einstellt oder wie schwach die Wirkung ist. Der fertige Zaubertrank kann in Flaschen abgefüllt werden. Größere Flaschen neben einen eigenen IP ein. Bis zu fünf kleine Flasche nehmen einen IP ein.

Zaubern

Jeder, der Runen lesen kann, kann Zaubern, wenn er ein Zauberleder/Zauberschriftrolle in beiden Händen hält und die Runen laut vorliest. Nur ein Druide kann die Magie beherrschen. Jemand, der kein Magier ist, erlebt vielleicht eine Überraschung. Wer kein Druide ist, muss auf WAR würfeln. Bei einem Erfolg funktioniert der Zauberspruch. Bei einem Misserfolg entscheidet der SL was geschieht. Wenn ein SC gezaubert hat (oder versucht hat zu zaubern), muss eine Erschöpfung zum Inventar hinzugefügt werden, die einen IP einnimmt. Wenn der SC Zeit hat und sich in Sicherheit befindet, kann der SC einen Zauberspruch ohne zusätzliche Kosten verbessern (z.B. Auswirkung auf mehrere Ziele, seine Kraft verstärken, etc.). Wenn der SC erschöpft ist oder sich in Gefahr befindet, kann der SL den SC auffordern einen WIL-Rettungswurf zu machen, um Nebenwirkungen zu vermeiden. Die Konsequenzen eines Misserfolgs sind so stark wie der gewünschte Effekt und kann zu zusätzlicher Erschöpfung, zu Zerstörung des Zauberleders, Verletzung und sogar zum Tod, führen.

Relikte

Relikte sind Gegenstände, die mit einem magischen Zauberspruch oder Kraft getränkt sind. Sie erzeugen keine Erschöpfung. Relikte besitzen eine begrenzte Nutzung und haben eine Auflade-Bedingung. Hier ein paar Beispiele:

- **Donars Axt** (1 Ladung): *Diese Axt fällt jeden Baum mit nur einem Schlag.*
Aufladen: *Bade ihn im Blut eines geopfertes Tieres.*
- **Hattos Hammer** (3 Ladung): *Ein Hammer von einem Schmied, mit dem man große Felsen mit einem Schlag in Zwei schlagen kann.*
Aufladen: *Hattos Hammer lädt sich automatisch auf, wenn er den Besitzer wechselt.*
- **Magisches Schild** (3 Ladungen): *15cm großes, mit Figuren verziertes, bronzenes Rundschild, an dem Magie wie an einem großen Schild, in einem Radius von 15m, abprallt.*
Aufladen: *Das Schild muss eine Nacht lang im Mondlicht gebadet werden.*

- **Wildkatzenumhang** (1 Ladung): Ein Umhang, der aus den Fellen von Wildkatzen hergestellt wurde. Sein Träger schwimmt mit einem ähnlich gefärbten Hintergrund, wenn er sich mit dem Umhang verdeckt. Wirkt z.B. Im Wald oder an einer Holzwand. Aufladen: Lege den Umhang für 2 Stunden in die pralle Sonne. Funktioniert nur bei Sonnenschein.

Kampf

Runden

Das Spiel läuft ohne strikte Zeitmessung ab. In einem Kampf oder in einer Situation, wo das Timing hilfreich ist, verwendest du am besten **Runden**, um im Auge zu behalten, wenn etwas passiert. Eine **Runde** entspricht etwa 10 Sekunden und beinhaltet mehrere Züge, in denen SC, Monster oder Gegner handeln können.

Initiative

Der SL wird zu Beginn jeder Kampfunde die Initiative feststellen, indem er einen W6 würfelt. Bei einer 1-3 agieren sämtliche NSC zuerst. Bei einer 4-6 reagieren sämtliche SC zuerst. Dieser Wurf wird für jede Runde wiederholt.

Beispiel: Griya ist aus Versehen in das Revier eines großen Bären gestolpert. Der SL macht einen W6-Wurf und erhält als Ergebnis eine 2. Der Bär greift daher zuerst an.

Aktionen

In einem Zug kann sich ein SC bis zu 40 Fuß (12m) bewegen und das entspricht einer Aktion. Das kann ein Angriff, ein Zauberspruch, eine zweite Bewegung oder eine andere vernünftige Aktion sein.

Jede Runde erklären die SC, was sie machen, bevor sie für ihre Aktionen Würfeln. Wenn ein SC etwas Riskantes machen möchte, fordert der SL vom betroffenen Spieler einen Rettungswurf.

Angriff & Schaden

Der Angreifer würfelt den entsprechenden Schadenswürfel seiner Waffe und zieht vom Ergebnis die Rüstung seines Ziels ab. Dann werden die TSP seines Ziels um die Anzahl an verbliebenen Punkten abgezogen. Angriffe ohne Waffen verursachen immer einen Schaden von 1W4.

Beispiel: Der Bär brüllt und beißt in Richtung von Griya, die 5 TSP besitzt. Mit beißen verursacht der Bär 1W8 Schaden und der SL würfelt eine 4. Davon wird, wegen Griyas Lederrüstung, 1 Punkt abgezogen. Von den 5 TSP werden 3 Punkte abgezogen. Griya bleiben daher 2 TSP erhalten.

Wenn mehrere Angreifer dasselbe Ziel angreifen, würfle alle Schadenswürfel und behalte das höchste Ergebnis. Alle Angriffe werden gesagt, bevor sie durchgeführt werden.

Wenn der Schaden den TSP eines SC auf exakt 0 reduziert, wird der Character manchmal für immer verändert. Siehe **Narben-Tabelle** für mehr Information.

Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe können jeden Gegner zum Ziel haben, bei dem man das Weiße in den Augen sehen kann. Angriffe gegen weit entfernte Ziele sind **beinträchtigt**. Würfle 1W4 und ziehe das Ergebnis, für diesen Angriff, von GES ab.

Die Munition wird, sofern nicht anders angeben, nicht auf dem Charakterbogen verfolgt.

Angriffsmodifikatoren

Wenn man aus einer schwachen Position heraus angreift (etwa durch Deckung oder mit verbundenen Händen), ist der Angriff immer **beinträchtigt**. Der Angreifer muss immer 1W4 würfeln, egal wie hoch der eigentliche Schadenswürfel wäre. Unbewaffnete Angriffe machen immer 1W4 Schaden.

Wenn von einer starken Position aus angegriffen wird (etwa gegen einen hilflosen Gegner oder durch ein gewagtes Manöver), ist der Angriff **verstärkt**. Dem Angreifer erlaubt dies +2 auf den Schadenswürfel der Waffe hinzuzuzählen. Ein Angriff mit einem Sax wird daher mit einem W10 abgehandelt anstatt dem eigentlichen W8.

Angriff mit der Eigenschaft **Detonation** wirken sich auf alle Ziele im angegebenen Bereich aus. Dabei wird für jeden einzelnen Betroffenen gewürfelt. Eine Detonation bezieht sich auf alle starken Angriffe, von Explosionen, über große zerstörerische Angriffe, bis hin zum Einschlag eines Meteoriten. Wenn du dir unsicher bist, wie viele Ziele betroffen sind, würfle den entsprechenden Schadenswürfel, um ein Ergebnis zu erhalten.

Wenn man mit zwei Waffen gleichzeitig angreift, würfelt man beide Schadenswürfel und behält das höchste Ergebnis.

Kritischer Schaden

Ein Schaden, der die TSP eines Ziels unter 0 drückt, wird die STÄ um den verbliebenen Wert vermindert. Der Spieler muss nun einen STÄ-Rettungswurf würfeln, um **kritischen Schaden** zu vermeiden. Zusätzlich besitzen manche Gegner spezielle Fähigkeiten oder Effekte, die ausgelöst werden, wenn sie beim Rettungswurf einen Misserfolg würfeln.

Jeder SC, der einen kritischen Schaden erleidet, kann nur noch schwach kriechen und bangt um sein Leben. Wenn man ihm Fürsorge (z.b. Bandagen) zukommen lässt, wird er sich erholen. Wenn er unbehandelt bleibt, wird er innerhalb derselben Stunde sterben. NSCs und Monster, die bei einem kritischen Rettungswurf einen Mißerfolg würfeln, werden nach Er-

messen des Spielleiters als tot betrachtet.

Verlust von Attributswerten

Wenn die STÄ eines SC auf 0 reduziert wurde, stirbt er. Wenn sein GES auf 0 reduziert wurde, ist er gelähmt. Wenn seine WIL auf 0 reduziert wurde, befindet er sich im Delirium. Wird WAR auf 0 reduziert, ist der SC geistig behindert. Der völlige Verlust von GES, WIL und WAR macht den SC handlungsunfähig, bis er durch Erholung oder durch außergewöhnliche Hilfsmittel geheilt wurde.

Wenn ein SC außerhalb eines Kampfes einen Schaden erleidet, sollten sie stattdessen einen Schaden auf einen Attributswert erhalten. Üblicherweise wäre dies STÄ.

Charaktertod

Wenn ein SC stirbt, steht es dem Spieler frei einen neuen SC zu erstellen oder die Kontrolle über einen Mietling oder Ufnreien zu übernehmen. Dieser neue SC ist sofort Teil der Gruppe, um die Ausfallzeit zu verkürzen.

Einheiten

Große Gruppen ähnlicher Kämpfer, die gemeinsam kämpfen, werden als eine **Einheit** betrachtet. Wenn eine Einheit einen kritischen Schaden erhält, wird sie aufgerieben oder erheblich geschwächt. Wenn die STÄ auf 0 fällt, ist sie aufgerieben.

Angriffe von Individuen gegen Einheiten sind *eingeschränkt* (ausgenommen Detonationsschaden).

Angriffe von Einheiten gegen Individuen gelten als *verstärkt* und erzeugen Detonationsschaden.

Rückzug

Von einer aussichtslosen Situation zu flüchten, erfordert einen erfolgreichen GES-Rettungswurf, sowie ein Ziel, zu dem man flüchtet.

Narben

Wenn ein Angriff die TSP eines SC auf exakt 0 reduziert, hat dies einzigartige Folgen. Ermittle in dieser Tabelle, basierend auf dem erlittenen Gesamtschaden, die Folgen:

W12	Narbentabelle
-----	---------------

1	Dauerhafte Narbe: Würfle 1W6 1: Hals 2: Hände 3: Auge 4: Brust 5: Beine 6: Ohr Würfle 1W6. Wenn das Ergebnis höher ist als deine bisher maximalen TSP, nimm das neue Ergebnis.
2	Scheppernder Hieb: Du bist disorientiert und durchgeschüttelt. Erkläre wie du dich wieder sammelst. Würfle 1W6. Wenn das Ergebnis höher ist als deine maximale TSP, nimm das neue Ergebnis.
3	Überrollt: Du wirst durch die Luft geschleudert und landest auf deinem Gesicht und bekommst erstmal keine Luft. Du bist erschöpf. Es dauert ein paar Stunden, bis du dich wieder erholt hast. Dann würfle 1W6. Addiere das Ergebnis zu deinen maximalen TSP hinzu.
4	Gebrochene Gliedmaßen: Würfle 1W6 1-2: Bein 3-4: Arm 5: Rippe 6: Schädel Sobald der Bruch behandelt wurde, würfle 2W6. Wenn das Ergebnis höher als deine maximale TSP ist, nimm das neue Ergebnis.
5	Erkrankt: Du hast dir eine widerliche, uncomfortable Infektion eingefangen. Wenn du sie überwunden hast, würfel 2W6. Wenn das Ergebnis höher als deine maximale TSP ist, nimm das neue Ergebnis.
6	Neuorientierung durch Kopfwunde: Würfle 1W6 1-2: STÄ 3-4: GES 5-6: WIL Würfle 3W6. Wenn das Ergebnis höher als dein derzeitiger Attributswert ist, nimm den neuen Wert.
7	Lähmung: Du kannst dich kaum bewegen, bis du ernsthafte Hilfe erhältst. Würfle, nach der Heilung, 3W6. Ist das Ergebnis höher als nur maximaler GES, nimm das neue Ergebnis.
8	Taubheit: Du kannst nichts hören, bis du besondere Hilfe erhältst. Würfle trotzdem einen WIL-Rettungswurf. Würfelst du einen Erfolg, erhöhe deine maximale WIL um 1W4.
9	Schwachköpfig: Ein versteckter Teil deiner Psyche hat sich gelockert. Würfle 3W6. Wenn das Ergebnis höher als dein maximaler WIL ist, nimm den neuen Wert.
10	Amputation: Ein Gliedmaß wurde abgerissen, ist verkrüppelt oder nutzlos geworden. Der SL wird dir sagen welches Gliedmaß. Dann würfle einen WIL-Rettungswurf. Bei einem Erfolg erhöhst du deine maximalen WIL um 1W6.

11	Tötliche Wunde: Du bist erschöpft und handlungsunfähig. Du stirbst innerhalb einer Stunde, wenn dir nicht geholfen wird. Bei der Erholung, würfle 2W6. Nimm das Ergebnis als deine neuen maximalen TSP.
12	Todgeweiht: Der Tod war dir noch nie so nah, aber irgendwie hast du trotzdem überlebt. Wenn der nächste Rettungswurf gegen kritischen Schaden ein Misserfolg ist, stirbst du einen grausamen Tod. Wenn du einen Erfolg würfelst, würfle 3W6. Wenn das Ergebnis höher ist als deine maximalen TSP, nimm das neue Ergebnis.

Krankheit

SCs können sich mit Krankheiten infizieren. In manchen Gegenden kann die Gefahr höher sein als in Anderen. In Sümpfen herrscht hohe Luftfeuchtigkeit und das Wasser ist verunreinigt. Dies kann zu Entzündung von Wunden führen. In Städten gibt es viele Menschen, die vielleicht ansteckende Krankheiten mit sich herumschleppen. Der SL sollte allerdings vermeiden Krankheiten übermäßig einzusetzen.

Häufige Ursachen für Krankheiten können sein:

- Der Biss eines Tieres
- Der Stich eines Insektes
- Der Verzehr von schlechten Lebensmitteln
- Tröpfcheninfektion
- Entzündung von Wunden

Der SL sollte den Spielern immer klar und deutlich mitteilen, dass die SCs einem größeren Risiko ausgesetzt sind, sich zu infizieren oder zu erkranken. Eine Infektion sollte ein Problem sein, an dem SCs arbeiten müssen. Ein Spieler, der mitdenkt, säubert seine Wunden und nutzt alle Mittel, die ihm zur Verfügung stehen, um zu verhindern, dass sie sich infizieren kann.

Symptome

Wenn sich ein SC infiziert, muss er 1W12 würfeln, um die Zeit zu bestimmen, bis erste Symptome auftreten. Nachdem diese Zeit verstrichen ist, trägt der SC eine Erschöpfung auf dem Inventar ein. Wird die Krankheit nicht behandelt, würfelt der SC täglich auf STÄ. Bei einem Erfolg trägt er in einem Inventarplatz eine Erschöpfung ein und bei einem Misserfolg in zwei Inventarplätzen.

Genesung

Krankheiten werden ebenso behandelt wie verlorene Attributswerte: Die meisten Krankheiten können mit einer einwöchigen Rast, mit der Hilfe eines Heilers oder einer anderen sachkundigen Person geheilt werden. Manche dieser Dienste sind kostenlos, während andere zielführende oder magische Mittel mit Kosten verbunden sind.

Auszeit

Die SCs brauchen auch mal eine Erholung. Wenn sich die SCs an einem sicheren Ort befinden, können sie verschiedenen Tätigkeiten nachgehen. Je nachdem, was die Charaktere machen, können sich die Charaktere erholen oder sie müssen dem Inventar Erschöpfung hinzufügen.

Trinkgelage

Die Bajuwaren lieben ihren Met, ihren Wein und auch ihr Bier. Ein Trinkgelage dauert die ganze Nacht. Das Trinkgelage kostet einen SC 1W8 km. Am Morgen würfelt der SC auf GES. Würfelt er einen Erfolg, kann er seinen Rausch ausschlafen. Bei einem Misserfolg würfelt er auf der Rausch-Tabelle das Ergebnis:

W20	Rausch-Tabelle
1	Du hast dich zum Narren gemacht.
2	Du hast jetzt ein großes, aber hässliches Tattoo.
3	Du wachst auf und das Gebäude steht in Flammen.
4	Du hast eine Schlägerei angefangen. Würfle 1W6. Bei würfelst du 1-3 auf der Narben-Tabelle. Bei 4-6 füge deinem Inventar zwei Erschöpfungen hinzu.
5	Auf dich wurde ein Kopfgeld ausgesetzt.
6	Du wachst mit einem niedlichen Hündchen in den Armen auf.
7	Du hast einen neuen besten Freund bekommen.
8	Du bist völlig betrunken aber schlafen kannst du trotzdem nicht. -5 STÄ für den Tag.
9	Du weißt nicht, was du angestellt hast, aber du und deine Gruppe sollte schleunigst den Ort verlassen.
10	Du wachst in deinem Erbrochenen auf.
11	9 Monate später wird ein Kind geboren.

12	Du wachst neben einer Leiche auf.
13	Du hast deine große Liebe gefunden.
14	Du wachst in einem Feld auf und weißt nicht, wie du hier hingekommen bist.
15	Jemand hat dir dein ganzes Geld gestohlen.
16	Du hast dich im Schlaf eingepinkelt.
17	Du wachst neben einem Kerl auf. Würfle 1W6, ob er dir gefällt. 1-3 nein – 4-6 ja.
18	Du wachst neben einer Frau auf. Würfle 1W6, ob sie dir gefällt. 1-3 nein – 4-6 ja.
19	Dein Rucksack wurde samt seinem Inhalt gestohlen.
20	Du hast dir einen Feind gemacht.

Glücksspiel

In Wirtschaften wird immer um Geld gewürfelt. Der SC kann bis zur Höhe des Hauslimits wetten.

Das Hauslimit könnte so aussehen:

Absteige: 10 km

Gute Wirtschaft: 10 sm

Prächtige Wirtschaft: 10 gm

Würfelspiele:

Drei Hunde

Jeder Spieler würfelt 3W6. Die gewürfelten Augen werden zusammengezählt. Die höchste Augenzahl gewinnt, außer jemand würfelt drei Einsen, die drei Hunde. Mit drei Hunden gewinnt er die Runde.

Pasch

Vor dem Spiel wird vereinbart wie viele Runden gespielt werden – üblicherweise drei bis fünf. Jeder Spieler würfelt 2W6. Ist das Ergebnis beider Würfel dieselbe Zahl, hat der SC

oder NSC einen Pasch gewürfelt. Die Augen von jedem Pasch werden zusammengezählt. Der Spieler, der nach allen Runden, die höchste Zahl hat, hat gewonnen.

Azar

Jeder Spieler würfelt 3W6. Es werden zwei Runden gespielt.

Wenn ein Spieler bei der ersten Runde eine drei bis sechs oder eine fünfzehn bis achtzehn würfelt (Azar) gewinnt er. Ein Wurf mit sieben bis vierzehn Augen zählt für den anderen Spieler.

Beim zweiten Wurf sind die Zahlen umgedreht (Re-Azar). Man gewinnt bei sieben bis vierzehn und verliert bei drei bis sechs und fünfzehn bis achtzehn.

Wird in einer Runde weder ein Azar noch ein Re-Azar erzielt, wechseln die Würfel zum nächsten Spieler. Wirft ein Spieler in beiden Runden dasselbe Ergebnis verliert er automatisch.

Ringkampf und Boxen

SCs können an Ringkämpfen und Boxkämpfen teilnehmen und versuchen den örtlichen Meister zu besiegen. Der SC würfelt sowohl auf STÄ als auch auf GES. Sind beide Würfe ein Erfolg, hat der SC den Kampf gewonnen. Sind beide Würfe ein Mißerfolg, hat er den Kampf verloren. Wenn ein Wurf ein Erfolg und der andere ein Mißerfolg ist, verlief der Kampf unentschieden. Nach jedem Kampf addiert der SC eine Erschöpfung auf sein Inventar.

Schaukampf

Schaukämpfe finden in den Städten und größeren Dörfern statt. In den Städten werden sie nicht selten von Fürsten verfolgt. Der SC kann bei einem Schaukampf teilnehmen und seine Kampfkünste demonstrieren. Dies kann dabei helfen um als Söldner oder eventuell sogar als Leibgardist bei einem Fürsten oder einer wichtigen und meist auch sehr reichen Person an diesem Ort angestellt zu werden. Der SC würfelt sowohl auf STÄ als auch auf GES einen Rettungswurf. Sind beide Rettungswürfe ein Erfolg, hat der SC gute Chance auf eine Anstellung zu erhalten. Schafft er nur einen Erfolg, bekommt er Angebot von eher zweifelhaften Personen. Würfelt er zwei Misserfolge, bekommt er keine Angebote. Vielmehr hat er sich zum Narren gemacht.

Reisen

Der Tag

- Ein Tag ist in drei Teile unterteilt: Vormittag, Nachmittag und Nacht.
- Jeder Charakter kann pro Tag eine Wildnis-Aktion wählen.
- Wenn die Charaktere aufgeteilt werden, gilt jede dabei entstandene Gruppe als unabhängige Einheit.

Punkte

- Potenzielle Ziele auf der Karte werden Punkte genannt.
- Es kann sein, dass man mehrere Tage zwischen zwei Punkten auf einer Karte unterwegs ist, bis man das Ziel erreicht. Dies hängt von mehreren Faktoren ab: dem gewählten Pfad, dem Gelände, dem Wetter und dem Gruppenstatus.
- Die Gruppe sollte eine grobe Ahnung von den Herausforderungen besitzen, die auf sie zukommen, wenn sie diesen Weg gehen, aber sie sollten nur selten genaue Einzelheiten besitzen.

Reisezeit

Die Reisezeit wird in Baiuwari in Tagen gemessen. Der Tag ist in drei Acht-Stunden-Segmente unterteilt. Da sich die meisten Gruppen dazu entscheiden die Nacht zur Rast zu nutzen, wird meist „Tage“ für Reisezeit verwendet. Ein Beispiel: Wenn die Entfernung zwischen zwei Punkten zwei Tage entspricht, muss die Gruppe mindestens zwei Tage reisen und kommt nicht vor dem am Abend des zweiten Tages an.

Um die Entfernung zwischen zwei Punkten zu bestimmen, werden alle Nachteile des Wegs, des Geländes und der Wetterschwierigkeit kombiniert, wobei alle Änderungen dieser Elemente entlang der aktuellen Route berücksichtigt werden. Für Reisen über Wasserwege werden die Nachteile vom umgebenden Gelände beachtet. Für ein sehr weites Gelände werden bis zu +1 Tage als Nachteile für die Reise angerechnet.

Das Wetter, das Gelände, die Dunkelheit, verletzte Gruppenmitglieder und andere Hindernisse können einen Einfluss auf die Reise haben oder sie sogar unmöglich machen. In manchen Fällen muss die Gruppe Erschöpfung hinzufügen oder Ressourcen ausgeben, um das Tempo zu halten. Reittiere, Führer und Karten können die Reisegeschwindigkeit erhöhen oder sogar Nachteile negieren.

Pfad-Typ			Entfernung	
Pfad	Nachteil	Chance, sich zu verirren	Entfernung	Nachteil
Straßen	keine	Keine	Kurz	+1 halber Tag
Wege	+1 halber Tag	2-in-6	Mittel	+1 ganzer Tag
Wildnis	+1 ganzer Tag	3-in-6	Lang	+1 ½ Tage

Geländeschwierigkeiten			
Schwierigkeit	Gelände	Nachteil	Faktoren
Einfach	Flachland, Hoch- ebenen, Täler	Keinen	Sicheres Gelände für Rast, andere Reisende, gute Sichtbarkeit
Schwer	Wälder, Hügel, Mo- ränenhügel	+1 halber Tag	Wilde Tiere, Fluten, kaputte Ausrüs- tung, Steinschlag, unsicherer Unter- schlupf, Jägerfallen
Riskant	Berge, Moose, Sümpfe	+1 ganzer Tag	unsauberes Was- ser, schwere Na- vigation, stickiger Moor- oder Sumpf- boden, wilde Tiere

Wetter

Der Spielleiter sollte für jeden Tag, auf der Wetter-Tabelle, für die entsprechende Jahreszeit würfeln. Wenn zweimal hintereinander ein „Extremes“-Wetter gewürfelt wurde, ändert sich das Wetter zu „Katastrophal“. Eine Sturmböe wird zu einem Orkan, zu einer Sturmflut im Tal, etc.

Wetter				
W6	Frühling	Sommer	Herbst	Winter
1	Sehr angenehm	Sehr angenehm	Angenehm	Angenehm
2	Angenehm	Sehr angenehm	Angenehm	Ungemütlich
3	Angenehm	Angenehm	Ungemütlich	Rauh
4	Ungemütlich	Ungemütlich	Rauh	Rauh
5	Rauh	Rauh	Rauh	Extrem
6	Extrem	Extrem	Extrem	Extrem

Wetterschwierigkeit		
Wetter	Effekt	Beispiel
Sehr angenehm	Gute Bedingungen zum Reisen.	Klarer Himmel, sonnig
Angenehm	Gute Bedingungen zum Reisen.	Bewölkt, windig
Ungemütlich	Addiere eine Erschöpfung <i>oder</i> +1 Wache.	Windböen, Regenschauer, erdrückende Hitze, Kalte Luft
Rauh	Addiere eine Erschöpfung <i>oder</i> +1 Wache. Erhöhe die Geländeschwierigkeit um eine Stufe.	Donnerstürme, Blitz, Regen, schlammiger Boden
Extrem	Addiere eine Erschöpfung <i>und</i> +1 Wache. Erhöhe die Geländeschwierigkeit um eine Stufe.	Schneesturm, Eisige Winde, Fluten, Schlammlawinen

Katastrophal	Die meisten Gruppen können unter diesen Bedingungen nicht reisen.	Tornados, Flutwellen, Orkane, Vulkaneruption
--------------	---	--

Elemente der Wildnis

Nacht

- Die Gruppe kann sich entscheiden während der Nacht zu reisen und am Tag Rast zu machen aber in der Nacht zu reisen ist viel langsamer!
- In der Nacht zu reisen ist immer gefährlicher! Der Spielleiter sollte zweimal auf der Wildnisereignis-Tabelle würfeln.

W6	Wildnisereignisse	
1	Begegnung	Erschaffe einen SC oder wähle eine Kreatur aus dem Bestiarium aus. Vergiss nicht für eine Reaktion des NSCs zu würfeln, wenn zutreffend.
2	Zeichen	Die Gruppe entdeckt einen Hinweis, eine Fährte, oder einen Hinweis auf eine nahe Begegnung, eine Örtlichkeit, eine versteckte Besonderheit oder Informationen über ein nahes Gebiet.
3	Umgebung	Eine Veränderung des Wetters oder des Geländes.
4	Verlust	Die Gruppe muss eine Entscheidung treffen, die eine Ressource (Rationen, Werkzeuge, etc.), Zeit oder eine Anstrengung kosten wird.
5	Entkräftet	Die Gruppe trifft auf eine Barriere, die Mühe, Vorsicht oder Verzögerung bedeutet. Dies kann bedeuten, dass mehr Zeit investiert oder eine zusätzliche Erschöpfung Zum Inventar addiert werden muss um die Schwierigkeiten darzustellen.
6	Entdeckung	Die Gruppe findet Lebensmittel, Schätze oder andere nützliche Ressourcen. Der Spielleiter kann sich jedoch entscheiden die wichtigste Besonderheit dieses Gebiets aufzudecken.

Schlaf

- Der letzte Abschnitt des Tages ist üblicherweise für die Aktion ein Lager aufzuschlagen reserviert.
- Charaktere müssen üblicherweise täglich schlafen. Alles, was über eine kleine Störung hinaus geht, kann die Vorteile vom Schlaf zu Nichte machen oder aufheben.
- Wenn die Gruppe die Aktion Lager Aufschlagen ausführt, addiert jeder Charakter eine **Erschöpfung** zu seinem Inventar und erlebt *Entzug*. Zusätzlich erhöht der Schlafentzug die Geländeschwierigkeit um eine Stufe (z.B. Einfach wird Schwer).

Licht

- Fackeln und andere radiale Lichtquellen erhellen 40ft (12m) vor der Gruppe aber alles, was sich weiter weg befindet, wird nur als undeutliche Umrisse von Objekten wahrgenommen.
- Charaktere ohne Lichtquelle können Panik erleiden, bis sich ihre Situation bessert.
- Umweltbedingungen (ein plötzlicher Windstoß, Staub oder Wasser, etc.) können eine Fackel ausblasen.

Lichtquellen

- Eine Fackel kann drei Mal angezündet werden, bevor sie unbrauchbar wird.

Wildnis-Aktionen

Reisen

- Die Reise beginnt. Offensichtliche Örtlichkeiten, Eigenschaften und das Gelände von nahen Gebieten werden vom Spielleiter entsprechend ihrer Entfernung offengelegt.
- Die Gruppe würfelt 1W6 zu sehen, ob sie sich auf dem Weg verirren. Dieses Risiko kann sich, entsprechend dem gewählten Pfad, den verfügbaren Karten, Fähigkeiten der Gruppe und Führern, vergrößern oder verringern.
- Wenn sich die Gruppe verirrt hat, muss sie vielleicht eine Wildnis-Aktion ausgeben, um wieder auf den Pfad zu finden. Ansonsten erreicht die Gruppe den nächsten Punkt entlang der Route.
- Denkt daran, die Ergebnisse des Verirrens mit der entsprechenden Pfadschwierigkeit zu vergleichen.

Erforschen

- Ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe durchsuchen ein großes Gebiet, suchen nach versteckten Eigenschaften, Kundschaften voraus oder Schreiten vorsichtig voran.
- Ein Ort (Unterschlupf, Dorf oder Höhle, etc.) oder eine Besonderheit (Klamm, Unterirdischer Fluss, gestrandetes Schiff, Etc.) wird entdeckt.
- Die Reise-Aktion wird benötigt, um das aktuelle Gebiet zu verlassen, selbst wenn es komplett erforscht wurde.

Vorräte

- Ein oder mehrere Gruppenmitglieder können Jagen, Fischen oder nach Lebensmittel suchen oder 1W4 Rationen einsammeln. Die Chance einer größeren Beute erhöht sich mit jedem Teilnehmer (z.B. 1W4 wird zu 1W6, bis zu einem Maximum von 1W12). Relevante Erfahrung oder Ausrüstung erhöht die Beute ebenfalls.
- Die Gruppe kann auf Häuser und kleine Dörfer treffen, Gold ausgeben und einen vollen Vormittag oder Nachmittag investieren, um die Vorräte aufzustocken.

Lager aufschlagen

- Die Gruppe hält an, um ein Lager in der Wildnis aufzuschlagen. Jedes Gruppenmitglied (und deren Reittiere) konsumieren, nach dem Aufschlagen des Lagers, eine Ration.
- Um für Sicherheit zu sorgen, sollte die Gruppe Wachen festlegen, damit die Gruppe schlafen kann. Am besten sollten zwei Wachen jeweils 4 Stunden Wache halten, damit auch die Wachen etwas Schlaf bekommen. Eine kleinere Gruppe muss riskieren unbewacht zu Schlafen oder den Schlaf über mehrere Tage verteilen.
- Gruppenmitglieder, die in der Lage waren zu Rasten, entfernen sämtliche Erschöpfungen aus ihrem Inventar.

Religion und Rituale

Amulette

Viele Bajuwaren tragen heilige Amulette mit sich, die ihnen Glück und Schutz bieten sollen. Die Frauen trugen solche Amulette mit Lederriemen am Körper.

Kirchen

Kirchen werden meist aus Holz gebaut und sind oft nicht sehr groß. Wenn sich das Christentum fest in einem Ort fest etabliert hat, werden die Holzkirchen durch Steinkirchen ersetzt. Manche Kirchen werden auf römischen Fundamenten errichtet.

Klöster

Klöster bestehen aus mehreren Gebäuden und sind mit einer Mauer umgeben. Im Zentrum steht eine Steinkirche und an ihrer Seite befinden sich der Kreuzgang (Ambitus), der Speisesaal (Refektorium), der Schlafsaal (Dormitorium), die Küche und die Vorratskammer. Innerhalb der Klostermauern befinden sich auch Wirtschaftsgebäude. Darunter Werkstätten, wie etwa eine Buchbinderei, eine Schreibstube (Skriptorium), eine Töpferei, Schneiderwerkstatt, eine Schuhmacherei und Lagergebäude. Ebenso befinden sich dort auch Gemüsegärten und Kräutergärten.

Daneben gibt es meist auch ein Gästehaus, ein Wohngebäude für den Abt, eine Klosterschule, Stallungen, ein Pilger- und Armenhaus, sowie einen Friedhof.

Klöster betreiben auch landwirtschaftliche Betriebe. Sie bauen Getreide an und betreiben Viehzucht.

Heilige Orte

Bajuwaren besitzen in ihren Wäldern heilige Orte. Meist handelt es sich um Lichtungen, die von verzierten Baumstämmen eingezäunt werden. Oft werden aber auch besonders interessante Orte, wie etwa ein gespaltener Fels als heiliger Ort genutzt oder Grabhügel. An einem heiligen Ort befinden sich immer heilige Steine. An solchen Orten werden nicht nur religiöse Riten durchgeführt, es werden dort auch wichtige Versammlungen und sogar Gericht gehalten.

Nestelknüpfen

Um andere zu verzaubern, werden Nestelbänder aus farbigen Schnüren geknüpft. Sie sollen für Zuneigung, Glück und Unglück sorgen. Meist werden Haare des Opfers in die Bänder eingeknüpft.

Nodfeuer

Am Johannistag wird ein Nodfeuer entfacht. Es soll vor Drachen und bösen Geistern schützen. Auch wenn Seuchen ausbrechen, werden Nodfeuer entfacht.

Für das Nodfeuer wird ein großer runder Holzhaufen aufgestapelt, der entzündet wird. Er wird mit einem stehenden Baum, der unten und oben angespitzt ist, entzündet. Der Baum wird so lange gedreht, bis sich durch Reibungshitze leicht entzündliche kleine Äste, Birkenrinde oder trockenes Moos entzünden.

Tempel

Die Bajuwaren besitzen Tempel. Meist handelt es sich um hölzerne Langhäuser, die zu diesem Zweck errichtet wurden. In ihrem Inneren befinden sich heilige Steine und Götzenbilder, die oft aus Mehlteig oder Tuch hergestellt werden. In diesen Tempeln werden religiöse Riten durchgeführt.

Wahrsagerei

Wahrsager lesen aus den Innereien von Vögeln oder Pferden und aus dem Kot von Kühen. Die Tiere werden in einem Opferbrunnen geopfert bevor der Wahrsager aus ihren Innereien liest.

Leben nach dem Tod

Christentum

Die Christen glauben an ein Leben nach dem Tod. Sie wandern nach dem Tod in das Himmlische Reich. Der Tod kennt kein Erbarmen oder Mitleid und macht keinen Unterschied. Er holt sich jeden und reißt ihn aus dem Leben. Sterben bedeutet die Trennung zwischen Leib und Seele. Diese Trennung ist jedoch nur auf Zeit. Am Ende aller Tage werden Leib und Seele wieder vereint. Gottes Gericht wird die Guten von den Bösen trennen. Die Guten werden belohnt, die Bösen werden bestraft.

Es gibt noch keine stricte Trennung zwischen Himmel und Hölle. Wer in die Hölle fährt, ist für die Ewigkeit im himmlischen Reich verdammt.

Keltischer Glaube

Wer an die keltischen Götter glaubt, glaubt an ein Leben nach dem Tod. Diesseits und Jenseits ist eine gemeinsame Welt. Der Tod ist ein Bestandteil des ewigen Kreislaufs. Die Seele ist unsterblich. Daher ist der Tod nicht das Ende und wird nicht gefürchtet. Manche Kelten warfen sich deshalb freiwillig in den Tod. Er ist die „Mitte“ des Lebens und der Übergang in ein neues Leben. Das Leben ist somit endlos, denn es hat keinen Anfang und kein Ende, da es fortlaufend ist. Manche Gläubigen glauben, dass sie als Tier wiedergeboren werden können.

Das Jenseits wird als Anderswelt bezeichnet. In der Anderswelt gibt es keine Krankheiten aber dafür gibt es Essen und Trinken um Überfluss. Sie ist für seine Gläubigen das Land höchster Glückseligkeit. Alle Menschen wandern nach dem Tod üblicherweise in die Anderswelt. Jedoch gibt es auch die Seelenwanderung, ein Schicksal, das vereinzelt Sagen gestalten vorenthalten bleibt. Die Anderswelt gleicht der Welt der Sterblichen bis ins Detail. Allerdings ist das Klima stets gleichbleibend Mild. Die Zeit und der Tod besitzen hier keine Macht. Zwar gibt es auch Elfen und böse Hexen, die in der Anderswelt leben, sie sind aber kein Grund zur Beunruhigung.

In der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November wird Samhain gefeiert. Ein Fest bei dem die unsichtbare Grenze zwischen dem Reich der Lebenden und dem Reich der Toten gefeiert wird. Die Anderswelt ist kein bestimmter Ort. Vielmehr stehen die Toten den Lebenden zur Seite. Man existiert nebeneinander. Zu Samhain fällt der Schleier, der beide Welten voneinander trennt. Dadurch begegnen sich beide Welten. Sterbliche und Unsterbliche verlieben sich ineinander oder Sterbliche werden in die Anderswelt entführt.

Germanischer Glaube

Wer an die germanischen Götter glaubt, kennt einen Ort, den ausschließlich die gefallenen Krieger betreten können: Walhalla. Die in Würde gestorbenen Krieger werden als Einherjer bezeichnet. Nur wer im Kampf sein Leben gelassen hat, wird für seinen Mut und seine Treue belohnt. Die Einherjer werden von den Walküren, den göttlichen Jungfrauen, zur Burg Glastheim, dem Wohnsitz von Wûtan und Frîja, gebracht. Sie befindet sich in Asgard, im Reich der Asen. Die Walhalla ist eine prächtige Halle mit 540 Toren, durch die gleichzeitig jeweils 800 Krieger treten können. Das Dach ist mit unzähligen Schilden gedeckt, die auf Speeren als Sparren ruhen.

Tagsüber messen sich die Krieger im Zweikampf oder jagen ein mystisches Wildschwein, das allabendlich wieder zum Leben erwacht. Am Abend sitzen sie in der Walhalla und essen das Fleisch dieses göttlichen Ebers. Die Walküren schenken ihnen den nie versiegenden Met in ihre Trinkhörner. Wûtan sitzt der Tafel vor und erfreut sich daran, dass der ewige Kampf sowohl die Geschehnisse der Menschen wie auch der Götter bestimmen.

Wer jedoch den Strohtot stirbt, also in seinem Bett, der muss in die finstere und neblige Unterwelt von Hel einziehen. Der Weg führt die Toten über die goldene Brücke, die von der Riesin Modgud bewacht wird. Wenn sie über die Brücke ziehen, ziehen sie am Höllenhund Gram vorbei, der sie zwar in die Hallen von Hel ziehen lässt aber er würde sie niemals zu-

rückgehen lassen. In die Hallen von Hel fällt kein Sonnenlicht und die Wände sind aus Schlangenleibern gebildet. Durch den Kamin rinnt giftiger Regen herein.

Für die Anhänger des germanischen Glaubens gibt es keine Trennung zwischen Seele und Körper. Für die Lebenden leben die Toten in ihren Taten, Kindern und ihrem Ruhm weiter. Es ist wichtig, was der Tote zu Lebzeiten vollbracht hat. Daher ist das Grab nicht die letzte Ruhestätte, sondern nur ein Zwischenstop auf dem Weg nach Asgard oder Hel.

Ganz unglückliche Seelen kehren als Wiedergänger, als Draugar, zurück. Siehe Bestiarium.

Götter

Die alten Götter besitzen immer noch Einfluss auf die Menschen. In Baiern beten die Menschen Südgermanische und wenige immer noch Keltische Götter an. Die Südgermanischen und die Keltischen Götter existieren nebeneinander. Allerdings stehen sie miteinander und mit dem Gott der Christen in einem Wettkampf um die Gunst der Menschen. Denn ihr Einfluss schwindet, vor allem da sich das Christentum beständig ausbreitet.

Götter treten als Menschen auf. Manchen ist meist gar nicht bewusst, dass sie sich in der Gegenwart eines Gottes befinden, und manchmal ist das den Göttern auch ganz recht.

Südgermanische Götter

Wûtan

Wûtan (Wodan / Odin) ist der Hauptgott in der germanischen Mythologie. Er fungiert als Göttervater, sowie als Kriegs- und Totengott. Ebenso fungiert er als Gott der Dichtung, der Runen, der Magie und der Ekstase. Er tritt außerdem als Schamane auf und ist ein mächtiger Zauberer.

Mit seiner Frau Frîja bewohnt er die Burg Gladsheim in Asgard, in der sich auch die Walhalla befindet.

Wûtan reitet jeden Morgen mit seinem achtbeinigen Ross Sleipnir und seinen beiden treuen Raben Hugin und Munin (Gedanke und Erinnerung) über den Morgenhimmel und erkundet die Welt. Seine beiden Wölfe Geri und Freki (Gierig und Gefräßig) helfen ihm bei der Jagd.

Er besitzt den goldenen Zwergenring Draupnir und den Speer Gungnir, mit dem er den Krieg in die Welt brachte. Außerdem besitzt er den Kopf des Riesen Mimir, der die Zukunft vorhersagen kann. Von seinem Thron Hlidskialf aus kann er sehen, was sich in der Welt der Menschen ereignet. Mit seinem Wunschemantel kann er an Orte reisen, an denen er sich aufhalten will und mit ihm kann er sich unsichtbar machen.

Frîja

Wûtans Frau Frîja (Frigg) ist die Schutzgöttin der Ehe, des Lebens und der Mutterschaft. Sie ist außerdem die Himmelskönigin und Hochgöttin des Göttergeschlechts der Asen. Daneben ist sie die Hüterin des Herdfeuers und des Haushaltes.

Frîja hat die Wolken gewebt und sie fährt auf einem goldenen Wagen, der mit zwei weißen Luchsen bespannt ist, über den Wolken.

Folla

Folla ist Jungfrau und die Schwester von Frîja. Sie ist keine Zauberin oder Schutzgöttin. Ihre Aufgabe besteht darin ihrer Schwester zu dienen und das Schmuckkästchen der Göttermutter zu beschützen.

Sunna und Sinhtgunt

Die Schwestern Sunna und Sinhtgung sind die Sonnegöttinnen. Beide sind Magier, die mit Zaubersprüchen heilen können. Manchmal treten sie als Begleiter von Wûtan in Erscheinung. Sie haben die Macht den Tag in die Nacht zu verwandeln und die Nacht in den Tag.

Beide sind groß, schlank und ihr Haar ist blond wie die strahlende Sonne.

Fricco

Fricco fungiert als Gott der Fruchtbarkeit und der Üppigkeit. Er stammt aus dem Göttergeschlecht der Wanen. Ihm wird nachgesagt, dass er keine Gelegenheit auslässt einer schönen Frau nachzustellen.

Der Zwerg Brokk schmiedete ihm den goldenen Eber Gullinborsti. Dieser zieht Friccos Wagen und er kann durch die Luft und über das Wasser laufen. Seine goldenen Borsten erleuchten die Nacht.

Daneben besitzt er das, von Zwergen gebaute, Schiff Skidbladnir, das immer den Wind im Rücken hat und den Reisenden an alle Orte bringt.

Donar

Der Donnergott Donar (Thor) fungiert als Gewitter- und Wettergott. Er hat die Macht das Wetter zu beeinflussen. Daneben fungiert er für die Bauern als Vegetationsgottheit. Seine Aufgabe besteht auch darin Midgard, die Welt der Menschen, vor dem Eisenriesen aus Jötunheim zu beschützen.

Er besitzt einen Wagen, der von Ziegen gezogen wird, mit dem er über den Wolken fährt. Ihm gehört der Kriegshammer Mjölner, der von den Zwergen Sindri und Brokk geschmiedet wurde. Wenn er geworfen wird, verfehlt er nie sein Ziel und kehrt wieder in die Hand des Werfers zurück.

Saxnôt

Saxnôt ist einer der Söhne Wûtans. Er ist der Schwertgott und tritt neben seinem Vater als Kriegsgott auf. Sein Name bedeutet „Schwertgenosse“. Nach ihm ist das Kampfmesser Sax und der Stamm der Sachsen benannt.

Hel

Sie ist die Göttin der Unterwelt, der Finsternis und die Herrscherin der neun Welten, die sich unter eine der Wurzeln der Esche Yggdrasil, dem Lebensbaum befinden. Ihr Wohnsitz befindet sich in der Burg Helheim, in denen sich die Hallen von Hel befinden. Sie ist halb weiß, halb schwarz, sowie düster und grimmig. Sie nimmt die Strohtoten in ihren Unterwelt-Hallen auf. Sie ist die Tochter von Loki und der Riesin Angerbode, Schwester des Wolfes Fenrir und der Schlange Jormungand.

Zio

Zio (Tyr / Teiwaz) ist der Gott des Kampfes und Bewahrer der Rechtsordnung. Er ist der Sohn von Hymir. Einst war er Wûtan gleichgestellt, hat seinen hohen Stand jedoch verloren.

Vor seinem Sturz trat er auch als Beschützer des Things auf. Der Wolf Fenrir biß ihm die rechte Hand ab, was wohl zu seinem Sturz führte. Seither muss er mit der Linken kämpfen.

Keltische Götter

Alaunus

Alaunus ist ein Genius, ein Schutzgeist. Er kann Menschen von ihren Krankheiten heilen und ihnen eine Prophezeiung geben.

Bedaius

Bedaius ist der Gott des Chiemsee. Dort herrscht über sein Reich. Er mischt sich gerne unter die Menschen und bezirzt die Frauen. Er hat zahlreiche Liebschaften. Daneben besitzt er die Fähigkeit sich in Objekte und Tiere zu verwandeln. Das Wasser des Chiemsee gilt als besonders heilsam, was auf Bedaius zurückzuführen ist.

Belenus

Belenus (Keltisch: möglich, der Helle) ist einer der ältesten und am meisten angebeteten keltischen Götter. Er wird meist mit Pastoralismus (Naturweidewirtschaft) in Verbindung gebracht. Jeden 1. Mai wird das Fest Beltane, zu seinen Ehren, gefeiert. An diesem Tag wird das Vieh gereinigt, mit einem Feuerzauber belegt und dann, für den Sommer, auf die Weideflächen getrieben.

Auch Belenus besitzt Fähigkeit Menschen von ihren Krankheiten zu heilen.

Danuvius

Danuvius ist der Gott der Flüsse und Seen. Er beobachtet wie Reisende und Armeen Flüsse überqueren. Die Goten rufen ihn als Rächer an und schwören in seinem Namen. Der gotische Feldherr Gainas ließ sogar, die ihm folgenden Römer, dem Fluss opfern. Da die Donau in anderen Regionen Ister hieß, wird Danuvius dort auch Ister genannt.

Meduna

Meduna ist die Göttin des Mets und wird oft als „die Berauschende“ bezeichnet. Als Göttin des Mets beschützt sie Imker und Weinkelterer, die Honigwein (Met) herstellen. Ihr Name leitet sich vom Fluss Meduana ab, für den sie als Flussgöttin fungiert. Sie feiert mit den Menschen und wird manchmal als Grund für den morgendlichen Kater angesehen.

Nantosuelta und Sucellus

Nantosuelta ist die Schutzgöttin von Wohnhäusern und soll dort für Wohlstand und Fruchtbarkeit sorgen. Sie hält in ihrer Linken meist einen Stab mit einem kleinen Häuschen. Zumeist tritt sie zusammen mit Sucellus in Erscheinung.

Sucellus gilt als Fruchtbarkeitsgott oder als Gott des Überflusses. Er tritt als bärtiger Mann in gallischer Kleidung in Erscheinung. Meist hält er in der rechten Hand einen verzierten

Trinkbecher und in der Linken einen langstieligen Hammer. Manchmal begleitet ihn ein dreiköpfiger Hund.

Bestiarium

Alperer

12 TSP, 14 STÄ, 4 GES, 16 WIL, 10 WAR, Trampeln (W8)

- Ein verfluchter Senner, der im frühen Herbst die Sünden, die die Sennerinnen im Sommer begangen haben, in die Hölle schleppen muss.
- Er tritt entweder in Form eines Rastlosen Senners oder eines schwarzen Hundes mit glühendem Schwanz auf. Im Sommer lebt er in Form einer großen Schlange in den Innauen und ernährt sich von Kälbern, die ihm zu nahe kommen.
- **Kritischer Schaden:** Der rastlose Alperer rennt einen SC um und bricht ihm dabei Knochen.

Alpmutter

2 TSP, 8 STÄ, 5 GES, 8 WIL, 12 WAR, Kobold (W6+W6+W6+W6+W6+W6+W6+W6+W4)

- Geist in Form einer alten buckligen Frau, die nachts Almhütten und Bauernhöfe heimsucht. Auf den ersten Blick wirkt sie wie eine arme und harmlose Bettlerin.
- Sie bringt dienende Kobolde in Tierform mit, die allerlei Schabernack treiben.

Auerochs

4 TSP, 12 STÄ, 13 GES, 12 WAR, Hörner (W10+W10), Schleudern (W12)

- Rinder mit einer Schulterhöhe von 1,7m. Bewohnt Wälder und offenes Grasland.
- Sehr ruhiges Verhalten, außer er wird angegriffen.
- **Kritischer Schaden:** Er kann sein Ziel auf die Hörner nehmen und durch die Luft schleudern.

Bandit

4 TSP, 11 STÄ, 14 GES, 12 WIL, 10 WAR, Dolch (W6)

- Ein Dieb schätzt Gold und Edelsteine über alles. Manchmal hat er aber einfach nur Hunger.
- Benutzt die Überraschung, Schleichen und Betrug, um seine Opfer zu überrumpeln.

Biber

2 TSP, 8 STÄ, 10 GES, 12 WAR, Zähne (W6)

- Tier, das in Flüssen Staudämme errichtet und einen Bau aushebt.
- Wird wegen seinem Fell gejagt. Greift nur an, wenn er in die Ecke gedrängt wird.

Bienenschwarm

2 TSP, 2 STÄ, 5 GES, 6 WAR, Stechen (W4)

- Wilde Bienen, die sich bedroht fühlen.
- **Kritischer Schaden:** Alle SC würfeln mit einen W20 auf GES ob sie allergisch sind. Bei einem Misserfolg ist der SC allergisch und wird ohnmächtig. Der SC verliert pro Runde 2 TSP, bis er in Sicherheit gebracht wird.

Bluatschink

6 TSP, 10 GES, 8 WIL, 10 WAR, Biss (W6)

- Der Bluatschink lebt an Flüssen. Sein Oberkörper ähnelt dem eines zotteligen Bären und seine Beine dem eines Menschen. Die Beine sind blutrot.
- Er frisst mit Vorliebe Menschen, die er aus der Deckung heraus angreift und ins Wasser zerrt.

Bluthund

4 TSP, 12 GES, 14 WIL, 8 WAR, Biss (W6)

- Der Bluthund hat eine unheimlich gute Nase und er kann beim Laufen mit dem Kopf den Boden erreichen.
- Trotz seines Namens ist der sanft und anhänglich. Er besitzt einen eigenen Sinn.

Bonnacon

2 TSP, 12 STÄ, 10 GES, 14 WAR, ätzender Mist (W10)

- Stier mit nach innen gewölbten Hörnern. Bewohnt Wälder und offenes Grasland.
- Kann mit den Hörnern nicht kämpfen sondern flüchtet und versprüht dabei ätzenden Mist in Richtung seiner Verfolger.
- **Kritischer Schaden:** Opfer erleidet Verätzungen.

Braunbär

6 TSP, 14 STÄ, 12 GES, 6 WIL, 14 WAR, Bärenklauen (W6+W6), Biss (W8)

- 1.2M große Bären (doppelt so groß, wenn sie stehen) die sich meist von Beeren, Früchten, Pilzen und Nüssen ernähren. Werden bei der Suche nach Futter von Lagern angezogen.
- Sehr aggressiv, wenn er sich in die Ecke gedrängt fühlt oder wenn die Bärenmutter Angst

um ihre Jungen hat. Hält Winterschlaf.

– **Kritischer Schaden:** Opfer verliert viel Blut und erleidet Knochenbrüche.

Cabra Ibex

6 TSP, 14 STÄ, 10 GES, 14 WAR, Biss (W4), Rammen (W8)

– Der Alpensteinbock lebt in der Region zwischen Wald und Eisgrenze. Er steigt bis zu 3.500m hoch. Im Winter zieht es ihn ein wenig tiefer. Der Bock besitzt imposante gebogene Hörner, die bis zu 1m lang werden können.

– Fühlt sich der Cabra Ibex bedroht, greift er an. Dabei setzt er seine wuchtigen Hörner als Waffe ein, indem er sein Ziel rammt.

– **Kritischer Schaden:** Dem Opfer werden Knochenbrüche hinzugefügt.

Draugar

0 TSP, 4 STÄ, 4 GES, 4 WAR

– Draugar sind die unglücklichen Toten, die nicht nach Asgard oder Hel ziehen, sondern zurückkehren. Sie zeigen sich den Lebenden weil ihnen scheinbar nicht bewusst ist, dass sie tot sind. Wie auch die Lebenden erleben sie Angst. Sie fürchten besonders die Nässe und die Kälte. Außerdem haben sie schrecklichen Hunger und Durst. Das Aussehen eines Draugar richtet sich danach auf welche Art er starb. Ist er ertrunken, ist er grau und aufgequollen. Wurde er erschlagen, blutet er und wurde er gehängt, besitzt er Würgemale am Hals. Die Lebenden haben Angst vor den Draugar aber die Mutigen stellen ihnen Fragen. Sie sind nämlich in der Lage in die Zukunft zu schauen.

– Um einen Draugar auf seine Reise zu schicken, muss das Grab des Toten geöffnet werden. Dann muss dem Leichnam der Kopf abgeschlagen werden, der ihm auf das Gesäß gelegt wird. Danach muss der Körper verbrannt werden und seine Asche muss in einen Fluss gestreut werden.

Drud

3 TSP, 2 STÄ, 15 GES, 13 WIL, 12 WAR, Würgen (W6)

– Eine verfluchte Frau, die nachts Drücken muss. Die männliche Form wird Truderer genannt.

– Der Geist der Drud nimmt die Form einer Katze an. In Katzenform setzt sie sich dem Schlafenden auf die Brust oder den Hals. Dabei erzeugt sie Atemnot und Alpträume. Der leblose Körper stützt sich meist an eine Wand oder einen Baum, während die Drude drückt. Wird der Körper gestört, findet der Geist nicht mehr in den Körper. Wird die Drude beim Drücken bemerkt oder gestört, flüchtet sie. Findet sie nicht mehr in ihren Körper, bleibt sie für immer eine Katze. Der Fluch lässt sich brechen, wenn ihr ein Bauer erlaubt ein Ross zu erdrücken.

Um die Drud zu enttarnen, befiehlt man der vermuteten Drud am nächsten Morgen zu kommen, um sich etwas zu leihen. Sie muss diesem Befehl folgen und wird die erste Person sein, die an der Türe klopft. Man muss sie nun davon überzeugen von ihren Opfern abzulassen.

Man kann sich mit dem Drudenfuß, das mit Kreide vor das Bett gemalt wird, vor der Drud schützen.

Elch

8 TSP, 14 STÄ, 14 GES, 12 WAR, Biss (W8), Geweih (W10)

- Großer Hirsch mit einem mächtigen Geweih.
- Greift sofort an, wenn er sich bedroht fühlt.
- **Kritischer Schaden:** Er kann sein Ziel mit dem Geweih durch die Luft schleudern.

Esel

4 TSP, 8 STÄ, 8 GES, Biss (W4)

- Der Esel ist ein sanftmütiges Tragetier.
- Er ist das Reittier der armen Leute. Vor allem Mönche nutzen ihn als Reittier. Die Milch wird nicht nur getrunken, sondern auch als Medizin verwendet.
- Bietet 4 IP

Fänggen

8 TSP, 10 STÄ, 6 GES, 12 WIL, 10 WAR, Schläge (W6)

- Große menschenähnliche Waldgeister mit einer Körpergröße von über 2m, die am ganzen Körper behaart sind. Ihre Augen sind schwarz wie die Nacht. Sie tragen Schürzen aus Wildkatzenfellen und Jacken aus Baumrinde oder Fuchsfellen.
- Sie wissen um die geheimen Kräfte der Pflanzen. Den Menschen sind sie wohlgesonnen, solange sie nicht bedroht werden. Wenn sie zornig werden, sträuben sich ihre Haare am ganzen Körper, wie bei einer Katze.

Frau Perchta

6 TSP, 8 STÄ, 10 GES, 12 WIL, 10 WAR, Klauen (W8)

- Frau Perchta erscheint of als alte gebrechliche Frau, die sich auf einen Stock stützt und um Hilfe bittet. Sie taucht zwischen dem 22. Dezember und dem 6. Januar auf.
- Hilft man ihr, wird man belohnt. Hilft man ihr nicht, wird man bestraft. Als Belohnung gibt sie eine Spindel mit einem Goldfaden oder Goldmünzen. Manchmal nimmt sie am Grat-

zug teil und gehört zu den Wilden Jägern..

– **Kritischer Schaden:** Schlitzt den Bauch auf und sorgt für großen Blutverlust.

Fuchs

4 TSP, 4 STÄ, 18 GES, 16 WAR, Biss (W4)

- Wird wegen seinem Fell gejagt.
- Sehr scheu.

Gams

4 TSP, 10 STÄ, 18 GES, 14 WAR, Biss (W6)

- Ziegenartige Tiere, mit einer Rumpflänge von 120cm. Ihre Hörner werden bis zu 30cm lang. Leben vorwiegend in hügeligen und bergigen Gebieten.
- Sie können extrem gut klettern und scheuen keine felsigen Gegenden. Die Jagd nach ihnen ist daher mühsam und oft gefährlich.

Gnom

4 TSP, 3 STÄ, 12 GES, 14 WAR

- Kleinwüchsiger menschenähnlicher Berggeist, der meist einen Schatz hütet.
- Er kann bei Bedarf seine Gestalt verändern. Männliche Gnome gelten als hässlich, während weibliche Gnome als besonders hübsch gelten.

Gratzug

12 TSP, 12 STÄ, 8 GES, 14 WIL, 10 WAR, Saufeder (W10) und Kompositbogen (W8)

- Der Gratzug ist eine Gruppe Wilder Jäger. Angeführt wird er vom Tolljäger, der auf einem weißen Ross reitet und die Menschen mit einem “Ho, Ho, Ho” vor den Wilden Jägern warnt. Nicht selten nimmt Frau Perchta an der Wilden Jagd teil. Der Gratzug jagd unvorsichtige Banditen, Hercinias, Höhlenbären, Moosweiblin und Wolptertinger.
- Der Gratzug taucht meist in den Rauh Nächten auf. Mit den Menschen haben die Wilder Jäger nur wenig Kontakt.

Habergoaß

14 TSP, 14 STÄ, 8 GES, 10 WIL, 10 WAR, Fäuste (W8) und Hörner (W10)

- Menschenähnliches Wesen mit dem Kopf einer Ziege und Pferdehufen.
- Sie ist das Haustier der Perchten und zieht mit ihnen manchmal durch die Dörfer. Seine

Augen glühen rot. Ihn zu sehen gilt als böses Omen.

– **Kritischer Schaden:** Opfer erleidet Knochenbrüche, Quetschungen und Stichwunden.

Hercinia

4 TSP, 2 STÄ, 14 GES, 14 WAR

– Bunter Vogel, dessen Federn im Dunkeln leuchten.

– Federn können in dunklen Bereichen zur Markierung verwendet werden.

Herdhendl

0 TSP, 0 STÄ, 10 GES, 12 WAR

– Unsichtbarer Hausgeist, dessen Stimme wie das Glucksen einer Henne klingt, die Kücken führt.

– Das Herdhendl ist ein Schutzgeist, der die Bewohner des Hauses vor Unglück warnt.

Wenn er direkt gefragt wird, kann er Auskunft über die Gefahr geben. Wenn sich der Schutzgeist zeigt, sieht er aus wie ein altes graues Hühnchen mit einem kurzen Hals. Die Person, die ihn sieht, soll innerhalb eines Jahres sterben.

Hirsch

6 TSP, 12 STÄ, 12 GES, 12 WAR, Biss (W6), Geweih (W8)

– Scheues Tier, das wegen seinem Fleisch und Fell gejagt wird.

– Greift nur an, wenn er sich bedroht fühlt.

– **Kritischer Schaden:** Er kann sein Ziel mit dem Geweih aufspießen.

Höhlenbär

8 TSP, 17 STÄ, 13 GES, 8 WIL, 12 WAR, Klauen (W10+W10), Biss (W12)

– 4m großer fleischfressender Bär.

– Obwohl sie schlechte Augen haben, sind sie exzellente Jäger, wobei sie sich dabei auf ihren exzellenten Geruchssinn verlassen. Macht sich Höhlen zum Lager und hält dort Winterschlaf.

– Umarmung: Bei einem kritischen Schaden verliert das Opfer zusätzlichen W6-Schaden, da sie zu Matsch zerdrückt werden.

Irrwurz

0 TSP, 0 STÄ, 0 GES, 0 WIL, Verirren

– Die Irrwurz ist eine Pflanze, die im Wald lebt. Sie breitet sich in einem Radius von 30cm

in alle Richtungen aus. Ihre Blätter sind grün und lang. Sie liegen auf dem Boden, so dass man leicht darauf treten kann.

– Tritt eine Person auf eine Irrwurz findet er sich nicht mehr zurecht und verirrt sich. Die Person muss nun W12 Stunden hilflos herumirren bevor sie wieder den richtigen Weg findet. Bei einer Gruppe reicht es aus, dass nur ein Mitglied auf die Irrwurz tritt, damit die ganze Gruppe herumirrt.

Klabautermann

1 TSP, 2 STÄ, 4 GES, 12 WILL, 16 WAR

– Kleiner Kobold mit einem roten Schopf, der sich nach Baiern verirrt hat.
– Ist unsichtbar und kann nur gesehen werden, wenn er von einem Menschen gerettet wird. Treibt allerlei Schabernack – ist ansonsten weitgehend harmlos.

Krampus

8 TSP, 14 STÄ, 6 GES, 12 WIL, 12 WAR, Stock (W8)

– 2m große menschenähnliche Kreatur mit schwarzem Fell und einem Hörnerpaar. Bei sich trägt er einen Sack und eine Rute. Er ist ein Ehemaliger Helfer eines römischen Soldaten.
– Tritt meist am 6. Dezember in Erscheinung. An dem Tag erkennt er die bösen und braven Buben und Mädchen. Die Bösen steckt er in seinen Sack und verdrischt sie mit seiner Rute. Die Braven lobt er und gibt ihnen Süßes.
– SC würfeln einen W20 auf WIL. Bei einem Erfolg war der Buben und das Mädchen brav.

Kolkrabe

2 TSP, 2 STÄ, 14 GES, 14 WAR, Krallen und Schnabel (W4+W4)

– Schwarzer Rabe, der überall lebt und sehr intelligent ist. Meistens hält er sich von Menschen fern.
– Wird als Schädling gejagt.

Lindwurm

8 TSP, 14 STÄ, 15 GES, 5 WIL, 12 WAR, Biss und Klauen (W8)

– Drachenartiges Wesen, mit dem Körper einer Schlange und dem Kopf eines Drachen. Es besitzt zwei Füße, in der Mitte des Rumpfes. Bewohnt Felsschluchten und Höhlen. Er kann kein Feuer speien. Oft beschützt er einen Goldschatz.
– Sehr aggressiv. Er fühlt sich sofort angegriffen, wenn sich Menschen nähern.

Luchs

4 TSP, 11 STÄ, 14 GES, 14 WAR, Biss (W6), Klauen (W4+W4)

- Katze mit 1M Größe. Im Sommer braunes Fell und im Winter graubraunes Fell.
- Hält sich überwiegend in dichten Wäldern auf. Jagd kleine und mittelgroße Säugetiere und Vögel

Murmeltier

3 TSP, 3 STÄ, 10 GES, 10 WAR, Biss (W4)

- Kleines Säugetier, das in den Alpen lebt. Sie graben einen großen Bau. Wird wegen seines Fetts, seines Fells und wegen seines Fleisches gejagt.
- Hält Winterschlaf, der zwischen sechs und sieben, aber auch bis zu neun Monate dauern kann.

Moosweiblein

2 TSP, 4 STÄ, 4 GES, 12 WAR

- Moosweiblein sind kleine Waldgeiser, die nicht größer sind als 1m. Meist erscheinen sie als alte verrunzelte und bucklige Frauen, die am ganzen Körper behaart oder moosig sind. Sie leben meist an dunklen Orten im Gehölz oder im tiefsten Wald. Ihre Behausung ist ein Erdloch, ein hohler Baum, ein Häuschen aus Baumwurzeln oder eine Mooshütte. Sie schlafen auf Moos und betten auch ihre Kinder auf Moos oder Rinde. In ihren Häusern wohnen sie in großen Familien und hin- und wieder ist ein Moosweiblein auch mit einem Moosmännchen verheiratet.
- Manchmal zieht ein Moosweiblein in das Haus eines Menschen und verrichten dort Arbeiten. Sie mögen aber keine Laster und keinen Streit. Nach einem Streit kann es sein, dass das Moosweiblein für immer verschwindet. Sie backen Kuchen. Wenn sie Backen, dampfen die Berggipfel in den Alpen. Aufsteigender Bergnebel im Frühling und Herbst ist der Rauch vom Ofen des Moosweiblein. Wird das Moosweiblein verspottet, bringt es demjenigen Krankheiten und Unglück.

Nachtkrabb

6 TSP, 15 STÄ, 10 GES, 10 WAR, Krallen und Schnabel (W8+W8)

- Der Nachtkrabb ist ein großer schwarzer Rabe.
- Er entführt Kinder und Tiere entführt, die sich nach Einbruch der Dunkelheit noch im Freien aufhalten. Er bringt die Kinder in sein Nest und frisst sie auf.

Nixe

3 TSP, 2 STÄ, 17 GES, 13 WIL, 10 WAR, Bezirzung (W6)

- Eine junge hübsche Frau, die nackt aus dem Wasser steigt.
- Liebt Gold und glänzende Schmuckstücke. Bezirzt ihr Opfer und kann es kontrollieren.
- Das bezirzte Opfer muss jeder Wunde einen W8-Wurf machen. Bei einer Augenzahl von 4 oder niedriger kann er sich befreien.

Pferd

8 TSP, 14 STÄ, 14 GES, 12 WAR, Biss (W8) Tritt (W10)

- Das Pferd wird von denen als Reittier verwendet, die es sich leisten können.
- Bietet 6 IP und kann einen Wagen ziehen.

Raffelmandl

12 TSP, 10 STÄ, 6 GES, 10 WIL, 12 WAR Fäuste (W8)

- Das Raffelmandl ist ein kleiner Gnom mit einer piepsigen Stimme, der im Wald lebt. Er kommt manchmal zu armen Menschen und schenkt ihnen etwas scheinbar wertloses. Wenn die Menschen es behalten, verwandelt es sich über Nacht in Silber.
- Wenn ein Mensch ein Raffelmandel beleidigt oder bedroht, wächst es zu einer imposanten Größe von 2m heran.
- Kritischer Schaden: Das Opfer erleidet Knochenbrüche.

Rothirsch

4 TSP, 8 STÄ, 14 GES, 14 WAR, Sprung und Tritt (W6)

- Lebt in dichten Wäldern und Lichtungen.
- Meidet Menschen.

Salige Frau

4 TSP, 4 STÄ, 14 GES, 10 WIL, 12 WAR, Kuss (W4)

- Die Saligen Frauen sind Geister in Form schöner, jungen, blonden Frauen, die meist an den Ufern von Seitenflüssen lebt. Sie sind scheu aber auch hilfreich und geben Menschen Lebensmittel. Während einer Hungersnot soll eine Salige Frau den Alpenbewohnern den Buchweizen gebracht haben, der bis dahin unbekannt war.
- Da sie scheu sind, lassen sie sich leicht von lauten Geräuschen verscheuchen. In hellen Mondnächten können die Saligen Frauen einsamen Männern sehr gefährlich werden. Wenn die nicht darauf achten Lärm zu machen können für eine Gruppe Saliger Frauen leicht als

Liebessklaven enden. Besonders arme Männer werden durch üppige Liebkosungen nach einigen Stunden ohnmächtig.

Schiachpercht

14 TSP, 10 STÄ, 6 GES, 10 WIL, 8 WAR, Fäuste (Zuschlagen und Zugreifen W8)

- Etwa 2,30m großes Wesen mit dickem Fell, einer großen Fratze und mehreren Paaren großer Hörner, die an die Hörner vom großen Steinböcken erinnern.
- Schiachperchten laufen in den Rauh Nächten, in großen Gruppen, durch Dörfer und machen dabei großen Lärm.
- **Kritischer Schaden:** Opfer erleidet Knochenbrüche und Quetschungen.

Schneehase

4 TSP, 4 STÄ, 20 GES, 14 WAR, Biss (W4)

- Wird wegen seines Fells und seines Fleisches gejagt. Im Winter verfärbt sich das Fell weiß. Dadurch ist der Schneehase bestens getarnt.
- Kommt nur in den Alpen vor.

Schönpercht

10 TSP, 8 STÄ, 6 GES, 10 Will, 10 WAR, Fäuste (Zuschlagen W6)

- Menschenähnliche Gestalten, die in bunten und verzierten Kleidern auftreten. Oft tragen Hüte mit großen roten viereckigen Aufsätzen, die reichlich mit Schmuck verziert sind.
- Ende Dezember und Anfang Januar besuchen sie Dörfer und wünschen den Einwohnern Glück und Segen.

Sperber

2 TSP, 2 STÄ, 15 GES, 5 WIL, 10 WAR, Krallen und Schnabel (W4+W4)

- Kleiner Raubvogel, der zur Jagd von Kranichen, Wildgänsen und Wildenten eingesetzt wird.
- Kann auch zur Selbstverteidigung eingesetzt werden.

Steinadler

6 TSP, 12 STÄ, 16 GES, 10 WAR, Krallen und Schnabel (W8+W8)

- Steinadler werden bis zu 1m lang und haben eine Flügelspannweite von bis zu 2m.
- Jagen kleinere Tiere wie Schneehasen, Murmeltiere und junge Gämse.

Tatzelwurm

6 TSP, 12 STÄ, 16 GES, 6 WIL, 8 WAR, Biss (W6), Klauen (W4+W4)

- Etwa 1,5m lange Schlange mit dem Kopf und den Vorderbeinen einer Raubkatze. Lebt in Stollen, die er in Felsenwände gräbt.
- Ist scheu und wehrt sich, wenn er gereizt wird. Kann sich sehr schnell bewegen
- **Kritischer Schaden:** Zerfleischt mit seinen Klauen das Fleisch seines Opfers

Untoter

2 TSP, 8 STÄ, 6 GES, 6 WAR, Beissen (W4)

- Wiederauferstandener, der aus einem Grab gekrochen kam.
- Stinkt wie ein totes Tier und kann sich nur sehr langsam bewegen.
- Bei einem kritischen Schaden steckt sich der Gebissene an. Wird er nicht innerhalb eines Tages medizinisch versorgt, stirbt er und wird zum Untoten.

Venedigermändl

2 TAP, 4 STÄ, 18 GES, 10 WIL, 12 WAR, Treten, Schlagen (W4)

- Das Venedigermändl ist ein kleiner, grauer Kobold, der überall dort lebt, wo sich Erzadern befinden.
- Hackt ein Mensch mit seinem Spaten in eine Erzader sticht, kann es sein, dass man das Venedigermändl weinen hört. Das Venedigermändl lässt sich gerne in die Hand nehmen und mag die Wärme, die von einem Menschen ausgeht. Wenn er allerdings gefragt wird, wo sich die Schätze in den Bergen befinden, wird es wild, tritt um sich und flüchtet auf nimmerwiedersehen.

Waldtroll

12 TSP, 15 STÄ, 12 GES, 7 WIL, 10 WAR, Klauen und Biss (W8+W8 Detonation)

- Kann als Aktion verlorene TSP zurückerhalten.
- **Kritischer Schaden:** Moos und Zweige wachsen aus den Wunden ihrer Ziele.

Wilder Mann

8 TSP, 11 STÄ, 8 Ges, 11 WIL, 8 WAR, Fäuste (W6+W6)

- Der Wilde Mann ist ein etwa 2m großer Mann, der stark behaart ist und im Wald lebt.

– Er versteckt sich meist vor anderen Menschen. Er hat sein Lager in einer Höhle aufgeschlagen. Ihm fehlt die Fähigkeit zu sprechen.

Wildkatze

4 TSP, 4 STÄ, 20 GES, 16 WAR, Biss (W4), Krallen (W4)

– Sieht der Hauskatze sehr ähnlich, ist jedoch massiger und kraftvoller. Sie lebt in Wäldern. Frisst Nagetiere.

Wildsau

5 TSP, 10 STÄ, 8 GES, 12 WAR, Biss (W6), Hauer (W8)

– Große Schweine. Leben meist in ländlichen Gegenden.

– Greifen Menschen meist nur an, wenn sie sich bedroht fühlen oder wenn sie verletzt sind. Weibliche Tiere sind besonders gefährlich, wenn sie Ferkel haben.

– **Kritischer Schaden:** Reißt seinen Opfern den Körper auf und verursacht großen Blutverlust

Wisent

5 TSP, 14 STÄ, 10 GES, 12 WAR, Hörner (W8+W8)

– Rinder mit einer Schulterhöhe von ca. 1,70m.

– Leben auf halboffenen Weideflächen. Flüchten vor Menschen und werden nur aggressiv, wenn sie sich bedrängt fühlen.

Wildfrau

4 TSP, 6 STÄ, 10 GES, 12 WIL, 12 WAR, Biss (W8)

– Drei Frauen, die in einer Höhle mit dem Namen Frauenloch leben. Zwei von ihnen haben weiße Haut, die Dritte schwarze und weiße Haut.

– Wenn die Wildfrauen eine Mutter besuchen, die gerade ein Kind bekommen hat und dort singen, wird das Kind großes Glück erleben.

– Ein großer schwarzer Hund mit glühenden Augen bewacht das Frauenloch.

Wolf

6 TSP, 12 STÄ, 14 GES, 16 WAR, Biss (W8)

– Große Raubtiere, die sich meistens in Wäldern aufhalten aber auch in Höhlen Unterschlupf finden.

- Kann wie ein Hund aufgezogen werden, wenn er als Welpen gefangen wird. Wenn ein Rudel aus mindestens 4 Tieren besteht, erleiden sie keinen Verlust von Moral.

Wolpertinger, Bär

- 6 TSP, 14 STÄ, 12 GES, 6 WIL, 12 WAR, Bärenklauen (W6+W6), Biss (W10), Hörner (W12)
- Braunbär mit den Hörnern eines Auerochsen und dem Schnabel eines Adlers. Lebt im Wald. Macht sich in Höhlen ein Lager.
 - Besitzt schlechte Augen, einen schlechten Geruchssinn aber dafür einen guten Gehörsinn. Hält Winterschlaf.

Wolpertinger, Bießer

- 4 TSP, 4 STÄ, 12 GES, Giftsporn (W6)
- Bießer mit einem Bießerschwanz, einem großen flachen Entenschnabel und Schwimmhäuten zwischen den Zehen. Lebt in Flüssen und Bächen. Männliche Tiere besitzen am Knöchel bei den Hinterfüßen einen 15mm langen Giftsporn.
 - Legt Eier.

Wolpertinger, Dachs

- 2 TSP, 8 STÄ, 12 GES, 12 WAR, Beissen (W4)
- Dachs mit Fuchskopf, Bießerschwanz und Rehbeinen. Lebt im Wald und ernährt sich von kleinen Tieren.

Wolpertinger, Hase

- 2 TSP, 4 STÄ, 10 GES, 12 WAR, Biss (W4)
- Hase mit Hörnern und Flügeln. Besitzt manchmal auch Entenfüße. Lebt im Wald.
 - Ist nicht aggressiv, kann aber angreifen, wenn er sich in die Ecke gedrängt fühlt.

Wolpertinger, Fuchs

- 3 TSP, 5 STÄ, 12 GES, 12 WAR, Biss (W6)
- Fuchs mit Hörnern, Flügeln und Katzenschwanz. Lebt im Wald.
 - Werden auf der Suche nach Futter von Lagern angezogen. Ist nicht aggressiv, kann aber angreifen, wenn er sich in die Ecke gedrängt fühlt.

Wolpertinger, Maulwurf

1 TSP, 1 STÄ, 1 GES, 1 WAR

- Harmloser Maulwurf, der die Augen einer Schnecke und die Hinterfüße einer Ente besitzt.
- Er kommt aus seinem Erdloch heraus und streckt die Schneckenaugen aus.

Wolpertiner, Murmeltier

3 TSP, 3 STÄ, 10 GES, 8 WAR, Biss (W4)

- Wolpertinger mit dem Körper eines Murmeltiers, Ziegenhörnern und den Beinen einer Ente.
- Scheues Tier

Wolpertinger, Luchs

6 TSP, 12 STÄ, 12 GES, 3 WIL, 14 WAR, Biss (W4), Klauen (W4+W4)

- Katze mit Hörnern, Stummelflügeln und einem langen Schlangenschwanz
- Lebt in dunklen Wäldern und flüchtet bei lauten Geräuschen.

Wolpertinger, Wiesel

3 TSP, 3 STÄ, 18 GES, Biss (W4)

- Mauswiesel, mit Hasenohren wie ein Feldhase, Adlerschnabel und Eichhörnchenschweif.
- Lebt in trockenen Wiesen, Feldern sowie lichten Wäldern mit Gebüsch. Ist auch in der Nähe menschlicher Siedlungen anzutreffen.

Wurzelgoblin

4 TSP, 8 STÄ, 14 GES, 8 WIL, 10 WAR, Speer (W6)

- Vermeidet Kampf, außer wenn er einen Vorteil besitzt (wie etwa eine größere Anzahl).
- Bewachen ihre gestohlenen Güter bis zum Tod.
- Schätzt Zauberbücher und ist bereit zu handeln.

Zwerg

6 TSP, 12 STÄ, 12 GES, 12 WIL, 16 WAR, Spitzhacke (W6)

- Etwa 1m großes menschenähnliches Geschöpf. Lebt in Stollen in den Bergen. Schlägt Gold

und Silber aus dem Berg.
– Treibt Handel mit den Menschen.

Monster kreieren

Nutze das folgende Beispiel, um jegliche Art von anspruchsvollerem Monster oder NSC zu kreieren:

Name X TSP, X Rüstung, X STÄ, X GES, X WIL, X WAR, Waffe (WX, besondere Gegenstände, Eigenschaften)

- Interessante Beschreibung des Aussehens oder des Benehmens.
- Eigenarten, Taktiken oder Besonderheiten, die diesen NSC eigenartig machen
- Spezielle oder kritische Schadeneffekte.

Generelle Prinzipien

Attributwerte: 3 ist ungenügend, 6 ist schwach, 10 ist Durchschnittlich, 14 ist Bemerkenswert und 18 ist Legendar. Nach Notwendigkeit Anpassen.

- Gib durchschnittlichen Kreaturen 3 TSP, gib Abgehärteten 6 TSP und großen Bedrohungen 10+ TSP.
- Nutze Variationen und Stile, um dafür zu sorgen, dass sie auffallen. Spieler werden sich an einen Menschen, mit einem blinden Auge, der nach seinen vermissten Schafen sucht, eher in Erinnerung behalten als einen uninteressanten Menschen, der keine besonderen Merkmale besitzt.
- Nutze Kritischen Schaden, um ihn zu einer Gefahr oder zu einem merkwürdig aggressiven NSC zu machen.
- Denk daran, dass TSP Trefferschutzwerte bedeutet und nicht Trefferpunkte. Sie sind ein Maß für Widerstandsfähigkeit, Glück und Grips – nicht Gesundheit.

Konvertieren von OSR-Spielen

- Gib den meisten Kreaturen 1 TSP pro TSP.
- Die meisten Humanoiden haben mindestens 4 TSP.
- Moral kann als Basis genutzt werden.

Einige Anhaltspunkte:

- Ist es gut darin, einem Angriff auszuweichen? Gib ihm TSP.
- Absorbiert es viel Schaden? Gib ihm Rüstung.
- Ist es stark? Gib ihm eine hohe STÄ.
- Ist es flink? Gib ihm eine hohe GES.
- Ist es Charismatisch? Gib ihm eine hohe WIL.
- Ist er Intelligent? Gib ihm eine hohe WAR.

Schaden ist in etwa derselbe, allerdings erzeugen bewaffnete Angriffe mindestens einen Schaden von 1W6.

100 Berufe

1	Ableger	Der Ableger lädt Fuhrwerke auf und befestigt die Ladung.
2	Antrustionat	Der Antrustionat ist ein dem König durch einen besonderen Treueid verpflichteter Gefolgsmann. Seine Aufgabe besteht darin den König zu beschützen. Verdiente Gefolgsmänner leben auf einem Gut, das ihnen der König für ihre Dienste vermacht hat.
3	Arzt und Apotheker	Beide Aufgaben werden von derselben Person übernommen. In einem Kloster wird dieser Beruf von einem eigens dafür ausgebildeten Mönch bzw. Nonne übernommen.
4	Aschenbrenner	Der Aschenbrenner produziert den Rohstoff Pottasche. Die Pottasche wird von den Färbern, den Seifenmachern, den Glasmachern und für das Entfetten von Schafwolle verwendet. Pottasche wird durch das Auslaugen mit Wasser und Sieden von Holzasche gewonnen.
5	Bäcker	Überall, wo Brot in großen Mengen hergestellt wird, in Herrnhöfen und Klöstern, wird es von einem selbstständigen Bäcker gebacken. In den Städten kommt der Bäcker erst später auf.
6	Bader – unehrlich	Der Bader betreibt, in Auftrag seiner Gemeinde ein Badehaus oder eine Therme nach römischem Vorbild. Gebadet wird meist mit räumlicher oder zeitlicher Geschlechtertrennung. Meist findet dies am Samstag oder am Vorabend vor hohen Feiertagen statt. Badehäuser entsprechen nicht den modernen Hygienevorstellungen. Im Badehaus werden auch Tätigkeiten wie Zähneziehen, Haarschneiden, Rasieren und kleinere chirurgische Eingriffe, wie Aderlass und Schröpfen, angeboten.
7	Bademagd	Die Bademagd arbeitet im Badehaus und ist zuständig für die Gäste des Badehauses. Bei der Arbeit tragen sie nur ein hauchdünnes Hemd. Manche Bademägde prostituieren sich.
8	Barde	Barden sind Dichter und Musiker, die am Hofe des Königs leben. Ihre Aufgabe besteht darin, die Zeitgeschichte aufzuzeichnen, Heldengesänge zu verfassen und zu verbreiten.

		Außerdem haben sie die Aufgabe Hymnen und Gebete bei Ritualen vorzutragen. Sie müssen in der Lage sein aus dem Stegreif Gedichte über jedes beliebige Thema vortragen können und sich dabei einer Fülle von Anspielungen und Symbolen bedienen.
9	Bauer	Etwa 90% der Bevölkerung besteht aus Bauern. Die Grundeinheit, von der ein Bauer mit seiner Familie theoretisch leben kann, ist die Hube. Davon leiten sich die Familiennamen Hofer und Huber ab. Allerdings hängt es stark von der Bodenqualität ab, wie groß eine derartige Hube tatsächlich ist. Außerdem gibt es kleine Unfreienhuben, größere Freienhuben und schließlich die noch größeren Königshuben. Die Größe wird vornehmlich in Tagwerken, in wie vielen Tagen sie ausreichend bewirtschaftet werden kann, angegeben. Im Zentrum mehrerer Huben steht ein Fronhof oder Herrenhof. Dieser umfasst auch die Wohnbereiche für Halb- und Unfreie, Scheunen, Backstuben etc.
10	Bergmann	In den Alpen wurde bereits in der Bronzezeit Kupfer abgebaut. Bis zum Mittelalter hatten die Alpen ihre Bedeutung für den Kupferbergbau bereits wieder verloren. Es wird meist Silber und Gold abgebaut.
11	Bettler – Unehrlich	In den Städten leben viele Bettler. Dies sind meist Verarmte oder körperlich Behinderte, die keine andere Möglichkeit besitzen ihren Lebensunterhalt zu verdienen. In vielen Städten gehen Bettler von Haus zu Haus um dort zu Betteln. Wenn sie die Möglichkeit haben, arbeiten sie als Tagelöhner. Manche Bettler versuchen ihr Leid durch Diebstahl und Betrug zu lindern.
12	Bogener	Die Bogener stellen Bögen und Armbrüste her. Bögen werden am häufigsten aus Ulmen oder Eichen, und seltener aus Eibenholz hergestellt.
13	Bote	Der Bote überbringt Nachrichten gegen Bezahlung. Er ist mit dem Pferd unterwegs.
14	Bronzegießer	Bronzegießer gießen Gegenstände aus flüssiger Bronze. Meist handelt es sich dabei um Glocken, Epitaphe, Plastiken, Werkzeuge, Spiegel und Schmuck. Die meisten Bronzegießer leben als Mönche im Kloster.

15	Buchbinder	Der Buchbinder arbeitet im Kloster. Er stellt aus den illustrierten Manuskripten die fertigen Bücher her.
16	Buchmaler	Der Buchmaler arbeitet im Kloster und illustriert die Bücher, die die Schreiber im Skriptorium kopieren. Diese Illuminierungen können einfach oder auch sehr aufwändig sein.
17	Buckelkrämer	Der Buckelkrämer trägt auf dem Rücken einen Reff, in dem sie Waren von Ort zu Ort transportieren um diese dort zu verkaufen. Meist sind dies regionale Waren, wie z.B. Gemüse, Getreide oder Olitäten (Naturheilmittel).
18	Champion – unehrlich	Der Champion ist ein Lohnkämpfer, der gegen Bezahlung, einen Beteiligten vor Gericht vertritt. Er gehört der untersten gesellschaftlichen Klasse an. Insbesondere Frauen, Kinder, alte Menschen und Behinderte haben das Recht, solche Stellvertreter aufzubieten, sofern ihnen nicht Majestätsbeleidigung oder Mord an den Eltern zur Last gelegt wurde Die Zweikämpfe, die von den Champions ausgetragen werden, sind Bestandteil des Gerichtsverfahrens und dienen als Entscheidungsmittel und der Beweiserhebung. Nicht selten geht es bei diesem Zweikämpfen um Leben und Tod.
19	Dirne	Eine Dirne ist eine freie Frau, die Sex mit mehreren Männern hat, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Für die Zeitgenossen ist dies nicht unmoralisch, da solche Frauen meist arm waren. Manche Dirnen prostituieren sich in den Badehäusern der Städte.
20	Dolmetsch	Ein Dolmetsch spricht mehrere Sprachen und ist daher in der Lage Gesprochenes zu übersetzen. Gerade reisende Händler sind oft auf einen Dolmetsch angewiesen. In Klöstern leben oft ausländische Mönche, die als Dolmetsch herangezogen werden.
21	Drahtzieher	Der Drahtzieher oder Drahtschmied stellt Drähte her. Er spaltet Metall und formte es mit einem Hammer zu einem gewissen Durchmesser. Diese Stangen werden angespitzt und durch ein Loch gezogen, das kleiner ist als die Stange. Dadurch bekommt der Draht die gewünschte Dicke. Aus Draht werden Kettenhemden hergestellt.

22	Drechsler	<p>Der Drechsler nutzt eine Drehbank um runde Gegenstände herzustellen. Das Werkstück wird eingespannt und ein Gehilfe zieht an einer Zugschnur um das Werkstück in Rotation zu versetzen. Der Drechsler nutzt Messer und Schnittzeisen um dem Werkstück die gewünschte Form zu geben.</p>
23	Druide	<p>Der Druide ist der Priester des keltischen Glaubens. Er kann Runen Schreiben und Lesen. Somit kann er Zauberleder verwenden. Da er besonderes Wissen über Magie besitzt, ist er in der Lage Magie zu beherrschen. Daneben besitzt er Wissen über Astrologie und Mathematik.</p> <p>Er nutzt sein Wissen über die Heilkräfte von Pflanzen, um Zaubertränke zu brauen, mit denen er heilen kann. Mit Zaubertränken kann er für einen bestimmten Zeitraum Fähigkeiten an denjenigen verleihen, der den Trank zu trinken bekommt.</p> <p>Der Druide besitzt eine goldene Sichel, mit der er zu bestimmten Zeiten die immergrünen Misteln aus Eichen schneidet. Die Mistel besitzt Magische Kräfte und wird in Zaubertränken verwendet.</p>
24	Eisenhuter	<p>Der Eisenhuter stellt Helme und Hauben aus Metall her. Er repariert auch andere metallene Dinge, wenn er keine Arbeit hat.</p>
25	Falkner	<p>Ein Falkner arbeitet üblicherweise für Fürsten, Adelige und reiche Bauern. Er richtet Greifvögel und Falken zur Jagd ab.</p>
26	Fischer	<p>Fischer fischen mit Querhaken, Angelhaken, Stellnetzen, Zugnetzen, Fischzäunen, Reusen und Fischspeere.</p> <p>Querangeln sind Stifte, die an beiden Seiten angespitzt werden und an die Köderfische befestigt wurden. Damit werden meist Raubfische gefangen. Stellnetze werden in Gewässer gestellt, damit sich Fische beim Schwimmen darin verfangen. Durch die Größe der Maschen kann gezielt auf verschiedene Arten und Größen gefischt werden. Das Zugnetz ist eine lange Netzwand, die mit oder ohne Sack in der Mitte zum Fischfang verwendet wurde. Fischzäune werden verwendet, um Fische in einen Fangbereich zu leiten. Bei den Reusen handelt es sich um eine trichterförmige Kehle, durch die die Fische in den Korb hineinschwimmen können.</p>

		<p>Daraus können sie nicht mehr herausschwimmen, weil sie die verengte Einlaßöffnung der Kehle am Entweichen hindert.</p> <p>Fischspeere besitzen mehrere Haken, mit denen man Fische aufspießen kann.</p>
27	Flößer	Flößer transportieren Baumstämme, meist in Form eines Floß, über den Fluß.
28	Flussschiffer	Flussschiffer betreiben Binnenschifffahrt auf den breiten Flüssen, wie der Donau, an denen es keine Brücken gibt.
29	Gaukler	Gaukler sind Unterhaltungskünstler, der Menschen meist auf offenen Plätzen unterhält. Zu seinen Kunststücken gehörten auch Zaubertricks, Musik und Komik.
30	Geldwechsler	<p>Der Geldwechsler wechselt Münzen. Hierzu muss er gängige Münzsorten bereithalten und auch Gold- oder Silberbarren. Er muss die Kurse von verschiedenen Münzen kennen und in der Lage sein die Echtheit von Münzen zu bestimmen. Außerdem muss er Kenntnis über den Feingehalt von Gold- und Silbermünzen besitzen.</p> <p>Neben dem Wechseln von Münzen, bietet der Geldwechsler auch Kredite an.</p>
31	Gerber – unehrlich	<p>Gerber produzieren aus Tierhäuten Leder. Diese Arbeit ist nicht ungefährlich. Arbeiter können sich leicht mit Milzbrand infizieren. Wer eine Milzbrandinfektion überlebt, genießt jedoch einen besonderen Status bei seinem Arbeitgeber, da er als wertvoller Mitarbeiter gilt.</p> <p>Es gibt Lohmühlen, die auf das Zerkleinern von speziellen Baumrinden (Lohe) spezialisiert sind, um Gerbstoffe für die vegetabile Gerberei zu gewinnen.</p>
32	Glaser	Die Herstellung von Glas stammte von den Römern und wurde auch im Frühmittelalter weitergeführt. Die Grundzutaten für Glas (Sand, Flussmittel und Stabilisator) werden von einem Glasschmelzer in einem riesigen Schmelzofen zu Glas geschmolzen. Dieses Glas wird in Stücke zerbrochen, die dann von Glasern zu Hohl- oder Flachglasprodukten weiterverarbeitet werden. Im Frühmittelalter beginnt man auch mit der Bleiverglasung von Kirchen und Kathedralen.

		Glaser sind freie Handwerker, die sich aussuchen können, wo sie arbeiteten. Da es nur wenige Glaser gibt, reisen sie durch Europa, um an Orten zu arbeiten, an denen es keine Glaser gibt.
33	Goldschmied	Der Goldschmied ist ein Feinschmied, der Schmuck und Kunstgegenstände aus Gold herstellt. So stammen z.B. die Fibeln oder kunstvolle Beschläge für Rüstungen aus seiner Werkstatt.
34	Grobschmied	Der Grobschmied stellt Werkzeuge und Arbeitsgeräte her. Auf dem Land reicht diese Tätigkeit nicht aus, um eine Familie zu ernähren. Auf dem Land übernimmt er daher auch die Tätigkeit des Tierarztes.
35	Gürtler	Gürtler bearbeiten und verformen Metalle zur Herstellung von Gebrauchs- und Schmuckgegenständen. Darunter Gürtelschnallen und Fibeln.
36	Händler	Händler reisten meist herum, um Waren von einem Ort zum andern zu bringen. Es herrschte bereits reger Warenverkehr in Europa. Viele Händler folgten Armeen, um deren Beute zu verwerten.
37	Hebamme	Die Hebammen geben Geburtshilfe und sie besitzen ein gutes Wissen über den weiblichen Körper. Im äußersten Notfall führen sie auch einen Kaiserschnitt durch. Jedoch endet diese Operation meist mit dem Tod der Mutter, da Blutverlust und Wundfieber kaum zu behandeln ist. Innerhalb der Gesellschaft genossen die Hebammen jedoch ein geringes Ansehen.
38	Henker	Der Henker ist, im Gegensatz ab dem Hochmittelalter, ein hoch angesehener Beamter. Er richtet die Verurteilten.
39	Hiata – unehrlich	Der Hiata oder Weinberghüter ist ein Junggeselle, der Weinberge beschützt. Er beschützte die Reben vor Dieben und Vögeln. Dafür trägt er meist einen hohen Hut, der mit Federn und Fellen verziert ist. Der soll ihn Größer erscheinen lassen. Ein Hiata muss eine gute Kondition besitzen, damit er seiner Aufgabe gewachsen ist.

40	Hirte	Der Hirte wird auf Zeit angestellt und bekommt meist eine Hütte oder Haus im Gehöft zugewiesen.
41	Hof- und Hufschmied	Der Hofschmied stellt nicht nur Hufeisen her, er beschlägt auch die Pferde. Da diese Tätigkeit nicht ausreicht, um eine Familie zu ernähren stellt er auch Sensen, Sichel, Äxte und Beile für die Bauern her.
42	Hundshautgerber - unehrlich	Der Hundshautgerber gerbt die Haut von Hunden. Hundeleider wird für den Ledereinband von Büchern verwendet.
43	Hundeschläger - unehrlich	Der Hundeschläger fing gegen Bezahlung streunende Hunde ein, tötete sie und entsorgte den Kadaver.
44	Imker	Imker halten Bienen entweder in Klotzbeuten oder Bienenkörben. Klotzbeuten sind ausgehöhlte Baumstämme. Bienenkörbe werden aus Stroh geflochten. Auf den Diebstahl von Bienen und Honig stehen hohe Strafen.
45	Jäger	Bereits im Frühmittelalter besitzen nur die Herrscher das Jagdrecht. In der Nähe ihrer Pfalze (Herrschaftsanwesen) haben sie Forste ausgewiesen. Dort behalten sie sich das Holzschlag- und Jagdrecht vor. Gejagd wird meist für die Gefolgschaft der Herrscher, da hierfür große Mengen Fleisch benötigt werden. Die Jagd mit den üblichen Jagdwaffen (Spieße, Lanzen, Armbrust, Pfeil und Bogen) setzt ein erhebliches Maß an Fitness, Geschicklichkeit und Übung voraus.
46	Joculator	Joculatoren sind bezahlte Unterhaltungskünstler und Gaukler. Sie gehören zum fahrenden Volk und ist oft unfrei. Sie übernahmen die Belustikum des Publikums und nicht selten auch zur Unterhaltung von Gästen während einer Tafel.
47	Kämmerer	Der Kämmerer arbeitet als Gehilfe der Geschäfte des königlichen Hofhaltes und ist dem Truchess unterstellt.
48	Kammacher	Kammacher stellen Kämmen her. Einfache Kämmen werden aus Holz oder Horn das sie vom Abdecker, Metzger oder Gerbe bekommen, hergestellt. Edle Kämmen werden aus Elfenbein und Schildplatt hergestellt.

49	Kaufmann	Alle Einwohner eines Markortes, auch die Handwerker, werden in ihrer Eigenschaft als Handel- und Gewerbetreibende generell als „Kaufleute“ bezeichnet. Jeder der sesshaft ist und Handel betreibt, wird daher als Kaufman bezeichnet.
50	Kerzenmacher	Der Kerzenmacher arbeitet im Kloster und stellt aus Bienenwachs Kerzen her. Da derartige Kerzen sehr teuer sind, finden sie fast ausschließlich in Kirchen, Klöstern, bei Adligen und bei Reichen Bajuwaren Verwendung.
51	Kettenschmied	Der Kettenschmied schmiedet Ketten. Dabei werden geschmiedete Eisenstäbe im Feuer auf 1200°C erhitzt und am Amboss zu einem Ring geschmiedet, um dann in einem schon fertigen Glied feurgeschweißt zu werden.
52	Knecht	Knechte sind meist Halbfreie und besitzen wenige Rechte. Sie übernehmen alle körperlich schweren Arbeiten auf einem Bauernhof.
53	Köhler	Der Köhler stellt Kohle für die Eisenverhüttung, Glasherstellung und die Verarbeitung von Edelmetallen her.
54	Korbmacher	Der Korbmacher stellt aus Flechtweide Körbe her.
55	Kramer	Kramer handeln mit Kram. Entgegen der modernen Bedeutung handelt es sich bei Kram um qualitativ hochwertige angesehene Waren, die nicht dem herkömmlichen Sortiment eines Händlers entsprechen. Dabei handelt es sich um Güter des gehobenen Bedarfs bzw. Güter aus dem Fernhandel, wie z.B. Seidenstoffe aus dem Orient. Kramer geniessen hohe gesellschaftliche Wertschätzung.
56	Kräuterfrau	Kräuterfrauen sammeln Kräuter und fungieren als Ärztinnen für Frauen. Aufgrund ihres Wissens um die Heilkraft von Kräutern, wird ihnen vielfach Hexenwerk nachgesagt. Das Wissen wird von Mutter zu Tochter weitergegeben.
57	Koch	Der Koch kocht für die, die es sich leisten können und für die Gäste einer Taferne.

58	Kürschner – unehrlich	<p>Kürschner verarbeiten rohe Felle zu wertvollen Pelzen. Die meistgenutzten Felle stammen vom Bär, Marder, Iltis, Kaninchen, Hamster, Otter, Biber, Katzen, Siebenschläfer und Hermelin.</p> <p>Da bei der Herstellung von Pelzen starker Gestank entsteht, dürfen Kürschner nur außerhalb von Städten ihrer Arbeit nachgehen.</p>
59	Lohmüller - unehrlich	<p>Der Lohmüller malt Fichten- und Eichenrinden zu Lohe. Die Lohe dient als Gerbmittel für den Gerber und ist ein wichtiges Handelsgut.</p>
60	Majordomus	<p>Der Majordomus ist eigentlich der Oberaufseher für das unfreien Hausgesinde des Königshofes. Seit dem 7. Jahrhundert ist er allerdings bereits der Leiter der Regierungsgeschäfte. Er stellt Urkunden im Namen des Königs aus und stellt Beamte ein. Außerdem bestimmt er maßgeblich die Politik des Reiches.</p> <p>In der Regel ist ein Majordomus ein Adeliger, der alles unternimmt, um die Macht des Königs zu untergraben und seine eigene Macht auszubauen. Der Majordomus besitzt meist mehr Macht als der König.</p>
61	Meretrix / Hure - unehrlich	<p>Eine Meretrix ist eine registrierte Hure. Meistens betreiben die Städte Bordelle. Die dort arbeitenden Huren werden als „gemaine weiber“ (gemeine Frauen) bezeichnet und müssen jeden Freier bedienen. Es gibt jedoch auch Frauen, die als „frie frowen“ (freie Frauen) bezeichnet werden. Sie arbeiten in privaten Bordellen und können sich ihre Kundschaft aussuchen. Manche Huren reisen umher und bieten ihre Dienste an den Landstraßen an.</p>
62	Metsieder	<p>Der Metsieder kocht Honig mit zwei Teilen Wasser. Dieses Honigwasser wird mit Gewürzen (z.B. Anis und Nelken) vergoren, um Honigmet herzustellen.</p>
63	Mönch und Nonne	<p>Es gibt Männer- und Frauenklöster in denen Mönche und Nonnen abgeschieden leben. Dort gehen sie verschiedenen Beschäftigungen nach und folgen einem strengen Tagesplan. Meist pflegen sie Obst-, Kräuter- und Heilpflanzengärten. In Klöstern wird Bier gebraut und es werden Bücher kopiert. Daneben werden vielerlei Dinge, wie z.B. Kleider, hergestellt. Spezielle Arbeitstechniken, wie Bronzeguss,</p>

		<p>Malerei und Bildhauerei, sind an Klöster gebunden. Manche Klöster unterhalten Klosterschulen.</p> <p>Die Klosterleitung untersteht einem Abt bzw. einer Äbtissin.</p>
64	Müller - unehrlich	<p>Müller mahlen Getreide und Gewürze. Sie stellen auch Pflanzenöle und Futtermittel her.</p> <p>Sie gelten als unehrlich, weil ihnen vorgeworfen wird, dass sie Getreide und Mehl stehlen und sich somit, mit an ihren Kunden bereichern.</p>
65	Mundschenk	<p>Der Mundschenk ist ein Hofbeamter. Er ist für die Versorgung mit Getränken, vor allem Wein, zuständig.</p>
66	Pechsieder	<p>Pechsieder gewinnen durch die Trennung von Harz oder Holzteer von Nadelbäumen, mittels Erhitzen oder Destillieren, von den flüchtigen Bestandteilen und vom Wasser Pech. Pech dient zu diversen Zwecken wie zum Auspichen von Bierfässern, zur Herstellung von Terpentinöl, Heilsalben, Wagenschmiere, Leder- und Schuhpasten und zum Kalbfatern von Schiffsrümpfen.</p>
67	Pergamenter – unehrlich	<p>Der Pergamenter ging aus dem Gerber hervor. Pergament ist der bevorzugte Rohstoff für Bücher. Auch werden Trommeln und Pauken mit Pergamentfellen bezogen. Schreibpergament wird aus den Häuten von Kälbern, Lämmern und Ziegen hergestellt. Schweinhäute werden für Bucheinbände verwendet. Trommeln werden mit der Haut von Kälbern und Pauken mit der Haut von Eseln bespannt.</p>
68	Pfarrer	<p>Die meisten Pfarrer sind Bauern, die sich um ihre Kirchengemeinde kümmern. Um ihren Lebensunterhalt zu sichern, betreiben sie Landwirtschaft. Die Messe wird auf Latein gehalten und Pfarrer können lediglich die Messe lesen.</p>
69	Pfeilschnitzer	<p>Pfeile werden von einem Pfeilschnitzer geschnitzt. Die Schäfte werden aus Schneeballschößlingen, Birken- oder Haselaltholz geschnitzt.</p>
70	Präzeptor	<p>Der Präzeptor ist ein Hauslehrer, der die Buben von adeligen oder reichen Bajuwaren unterrichtet.</p>

71	Räuber	Räuber bestehlen meist die reichen Bauern, Adelige oder Klöster. Räuberbanden überfallen Reisende, meist Händler, während die Wälder durchqueren.
72	Rutengänger	Der Rutengänger besitzt großen Wissen über Pflanzen und sammelt Kräuter. Er kann mit einem Augenstein Frischwasser aufspüren.
73	Sakebarō	Der Sakebarō ist der Vertreter des Königs beim Volksgericht. Die meisten Sakebarō wurden als Unfreie geboren.
74	Sarwürker	Der Sarwürker stellt Kettenhemden her.
75	Salzsieder	Salzsieder erhitzen in einer Siedepfanne eine Sole. Das sich dabei absetzende Salz wird mit einer Schaufel an die Seite geschabt und später in einen separaten Behälter geschau­felt.
76	Schäffler	Der Schäffler stellt Fässer, Schaffe (Bottiche) und Trinkgefäße aus Holz her.
77	Schamane	Der Schamane ist ein Heiler und Zauberer. Er kann Runen lesen und somit die Zaubersprüche aus Zauberledern nutzen. Da er im Umgang mit der Magie geschult ist, kann er Magie beherrschen. Er kennt die Heilkräfte von Kräutern und nutzt dieses Wissen, um Menschen zu heilen. Er vollzieht auch Rituale, z.B. für gute Ernten oder für gesunde Nachkommen. Meist trägt der Schamane bei seinen Ritualen ein Pelzgewand, das mit Tierteilen geschmückt ist, die dem Ritual besondere Kräfte verleihen sollen.
78	Schild- und Panzerschmied	Der Panzerschmied stellt Rüstungen und Schilde her. Daneben stellt er auch Werkzeuge her.
79	Schneider	Der Schneider stellt die Kleidung her. Allerdings arbeitet der Schneider nur die für die Kunden, die sich diese Arbeit auch leisten können.
80	Schreiber	Der Schreiber arbeitet im Kloster und kopiert im Skriptorium (Schreibstube) Bücher. Der Auftraggeber einer Kopie

		stellt die notwendigen Rohstoffe zur Verfügung.
81	Schreiner	Der Schreiner fertigt Holzgegenstände, wie Tische, Bänke, Truhen und Türrahmen.
82	Schöffe	Die Schöffen sind Mitglieder der Gerichte des Königsboten, die von der Gemeinde gestellt werden und die das Urteil sprechen, während dem Richter nur die Einberufung und der Schutz des Gerichts zusteht. In jeder Tagung wird vom vorsitzenden Richter ein meist aus sieben, der angesehensten und erfahrensten, Männer bestehender Ausschuss der Gerichtsgemeinde gebildet. Ihm wird die Aufgabe übertragen einen Urteilsvorschlag einzubringen.
83	Schultheiß	Der Schultheiß ist ein Beamter, der Abgaben und Schulden eintreibt, und vollzieht Strafen. Er fungiert im ländlichen Raum auch als Richter.
84	Schwertschmied	Der Schwertschmied stellt Waffen her. Neben Waffen stellt er auch Werkzeuge her um seinen Lebensunterhalt zu sichern.
85	Seiler	Ein Seiler stellt aus Naturfasern, wie Flachs, Hanf und Baumwolle, Seile her.
86	Söldner – unehrlich	Söldner sind Soldaten, die sich gegen Bezahlung einem Herren anschließen. Meist stammen sie aus anderen Ländern.
87	Steinhauer	Der Steinhauer arbeitet in Steinbrüchen, um dort Steine und Marmor für den Bau von Gebäuden und Brücken zu schlagen. Marmor wird meist exportiert.
88	Steinmetz	Steinmetze bearbeiten Steine aus dem Steinbruch. Sie stellen Werkstücke her, die als tragende Elemente von Gebäuden verwendet werden und Verzierungen. Meist arbeiten sie an Klöstern und Burgen.
99	Tafernwirt	Ein Tafernwirt betreibt eine Taferne in der er seinen Gästen Wein und Bier ausschenkt und Gerichte anbietet. Auch können Gäste in einer Taferne übernachten.
90	Tagelöhner – un-	Tagelöhner haben keinen Beruf erlernt und sind daher ge-

	ehrlich	zwingen jede Arbeit anzunehmen.
91	Tandler	Der Tandler ist ein Händler, der von Ort zu Ort reist und mit gebrauchten Waren handelt.
92	Theriakhändler	Theriakhändler sind reisende Quacksalber. Der Name stammt von der Paste Theriak. Sie soll Krankheiten heilen und besteht aus bis zu 50 Zutaten. Diese Pasten sind nutzlos und nicht selten giftig.
93	Töpfer	Der Töpfer stellt Krüge, Tassen, Flaschen und Töpfe her. Im Frühmittelalter wird bereits die Töpferscheibe eingesetzt. Die Rohwaren werden in einem Ofen gebrannt. Frühmittelalterliche Töpferwaren sind eigenartig verziert. In der Regel werden diese mit einem Rädchen oder mit einem Holzstempel aufgebracht. Daher sind die meisten Verzierungen geometrische Muster. Es gibt allerdings auch Pflanzenmotive.
94	Truchsess	Der Truchsess stammte vom Speisenträger des Königs ab. Er ist ein hoher Hofbeamter auf dem Gebiet der Staatsregierung und werden zu wichtigen Staatsdiensten herangezogen. Ihm sind mehrere Gehilfen, wie z.B. der Kämmerer, unterstellt.
95	Vasall	Der Vasall ist ein freier Mann, der sich als Diener einem anderen unterstellt und von diesem beschützt wird. Meist dient ein Vasall einem Großgrundbesitzer.
96	Wagner	Der Wagner baut Wägen. Erbaut kleine Wägen, die von Menschen gezogen werden und große Wägen, die von Pferden oder Ochsen gezogen werden.
97	Wasenmeister – unehrlich	Die Bauern sind verpflichtet dem Wasenmeister sämtliche verendeten Tiere zu übergeben. Der Wasenmeister hat die Aufgabe diese Tiere zu häuten und danach zu entsorgen. Was nicht verwertet werden kann, wird verscharrt oder verbrannt. Die Knochen der Kadaver werden dem Seifenmachern übergeben, die faulende Fleischmasse den Salpetersiedern und die Häute den Gerbereien. Bezahlt werden die Wasenmeister mit den Fellen und den

		Häuten der Tiere. Durch den Kontakt mit den Kadavern, haben die Wasenmeister ein hohes Risiko sich mit gefährlichen Krankheiten, wie etwa Milzbrand, anzustecken.
98	Weber	Gewebt wird meist in den Klöstern. Es gibt jedoch auch Handwerker und Händler, die Tuch weben.
99	Winzer	Der Winzer baut auf Weinbergen Weintrauben an und produziert keltert damit Wein.
100	Zeidler	Zeidler sind Waldimker. Sie sammeln den Honig wilder, halbwilder oder domestizierter Bienen in den Wäldern. Anders als Imker im heutigen Sinne, werden die Bienen nicht in Bienenstöcken oder Bienenkörben gehalten, sondern in Naturnistplätzen und künstlichen Baumhöhlen, die Beuten genannt wurden.

100 Zaubersprüche

1	Festhalten	Ein Gegenstand ist mit extrem klebrigem Schleim umgeben.
2	Dimensionsanker	Aus deinen Armen wächst ein starker Draht, der sich an zwei Punkten im Umkreis von 15m auf beiden Seiten festmacht.
3	Objekt Beleben	Ein Objekt gehorcht deinen Befehlen so gut es kann.
4	Anthropomorphisieren	Ein Tier bekommt, für einen Tag, entweder menschliche Intelligenz oder menschliches Aussehen.
5	Arkanes Auge	Du kannst mit einem magischen, fliegenden Augenball sehen, der auf deinen Befehl herumfliegt.
6	Astrales Gefängnis	Ein Objekt wird in Zeit und Raum in einer unverwundbaren Kristallhülle eingefroren.
7	Anziehen	Zwei Gegenstände werden stark magnetisch angezogen, wenn sie sich einander auf einen Abstand von 10 Fuß (3m) einander nähern.
8	Täuschung des Gehörs	Du erzeugst einen illusorischen Ton, der aus einer Richtung deiner Wahl zu kommen scheint.
9	Geplapper	Ein Lebewesen muss alles lautstark wiederholen, was du denkst. Ansonsten ist sie still.
10	Blumenköder	Eine Pflanze sprießt aus dem Boden und gibt einen Ge-

		ruch ab, der nach verfaulendem Fleisch riecht.
11	Tierform	Du und deine Besitztümer verwandeln sich in ein einfaches Tier.
12	Beneblung	Ein Lebewesen deiner Wahl ist, so lange der Zauberspruch anhält, nicht in der Lage neue Kurzzeiterinnerungen zu bilden.
13	Körpertausch	Du tauschst deinen Körper mit einem Lebewesen, das du berührst. Wenn ein Körper stirbt, stirbt der andere ebenfalls.
14	Charme	Ein Lebewesen, das dich sehen kann, behandelt dich wie einen Freund.
15	Verstehen	Du sprichst für eine kurze Zeit alle Sprachen flüssig.
16	Befehl	Ein Ziel gehorcht einem einfachen Befehl mit drei Wörtern, der ihm keinen Schaden zufügt.
17	Schaumkegel	Ein dicker Schaum sprüht aus deiner Hand und bedeckt das Ziel.
18	Pflanzen Beherrschen	Pflanzen und Bäume in der Nähe gehorchen dir und bekommen die Fähigkeit sich langsam zu bewegen.
19	Wetter Beherrschen	Du bist in der Lage das Wetter wie gewünscht zu ändern, aber du kannst es auf keine andere Weise kontrollieren.
20	Wunden Heilen	Heile pro Tag 1W4 STÄ eines Lebewesens, das du berühren kannst.
21	Ertauben	Alle Lebewesen in der Nähe ertauben.
22	Magie Erkennen	Du kannst magische Auren in der Nähe sehen oder hören.
23	Zerlegen	Jedes Körperteil deines Körpers kann entfernt und wieder angebracht werden, ohne Schmerzen oder Schaden zu verursachen. Du kannst sie immer noch kontrollieren.
24	Verkleiden	Du kannst das Aussehen von Lebewesen frei verändern, solange diese Lebewesen ihre humanoide Form behalten. Versuche andere Charaktere zu imitieren wird frappierend ähnlich sein.
25	Verdrängen	Ein Objekt scheint bis zu 3m von seiner tatsächlichen Position entfernt zu sein.
26	Erdbeben	Der Boden beginnt heftig zu schaukeln. Gebäude werden vielleicht beschädigt oder fallen in sich zusammen.
27	Elastizität	Dein Körper kann sich bis zu 3m ausdehnen.
28	Elementare Wand	Eine gerade Wand aus Eis oder Feuer, die 50 Fuß

		(15m) lang und 10 Fuß (3m) hoch ist, erhebt sich aus dem Boden.
29	Stibitzen	Ein sichtbarer Gegenstand teleportiert sich in deine Hände.
30	Leuchtsignal	Ein heller Ball aus Energie feuert eine Spur aus Licht in den Himmel. Dabei zeigt sie Freund oder Feind deine Position.
31	Nebelwolke	Ein Dichter Nebel breitet sich von dir aus.
32	Rausch	Ein Lebewesen, die sich in der Nähe befindet, gerät in einen wilden Gewaltrausch.
33	Tor	Ein Portal zu einer beliebigen Ebene öffnet sich.
34	Schwerkraftverlagerung	Du kannst die Richtung der Schwerkraft verändern aber nur für dich selbst.
35	Gier	Eine Lebewesen bekommt einen überwältigen Zwang einen sichtbaren Gegenstand deiner Wahl zu besitzen.
36	Hast	Deine Bewegungsgeschwindigkeit verdreifacht sich.
37	Hass	Ein Lebewesen bekommt einen tiefen Hass auf ein anderes Lebewesen oder Gruppe und wünscht sich sie zu zerstören.
38	Höre Flüstern	Du kannst leise Geräusche klar und deutlich hören.
39	Schweben	En Objekt schwebt, schwerelos, etwa 2 Fuß (60cm) über den Boden. Es kann einen Humanoiden tragen.
40	Hypnotisieren	Ein Lebewesen fällt in Trance und beantwortet eine Frage, die du ihm stellst, wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein.
41	Eisige Berührung	Eine eisige Schicht breitet sich, in einem Radius von bis zu 10 Fuß (3m), von der Stelle aus an der man die Oberfläche berührt hat.
42	Besitzer ermitteln	Buchstaben erscheinen über dem Objekt, das du berührst und zeigen dir den Namen des Besitzers, wenn es einen gibt.
43	Erleuchten	Ein schwebendes Licht bewegt sich so wie du es befehlst.
44	Unsichtbare Fessel	Zwei Objekte, die sich in einem Abstand von 10 Fuß (3m) voneinander befinden, können nicht weiter als 10 Fuß (3m) auseinander bewegt werden.
45	Klicken	Ein einfaches oder magisches Schloss, das sich in der Nähe befindet, schließt sich mit einem lauten Klicken auf.
46	Sprung	Du springst, einmal, bis zu 10 Fuß (3m) hoch.

47	Flüssige Luft	Die Luft um dich herum wird Schwimmbar.
48	Magischer Dämpfer	Alle magischen Effekte in der Nähe, werden um die Hälfte ihrer Effektivität beraubt.
49	Behausung	Eine robuste, möblierte Hütte, erscheint für Stunden. Du kannst entscheiden, wem du den Eintritt erlaubst oder verwehrst.
50	Murmelwahn	Deine Taschen sind voll mit Murmeln und sie füllen sich alle 30 Sekunden wieder auf.
51	Maskerade	Aussehen und Stimme einer Person werden identisch mit denen einer Person, die Sie berühren.
52	Verkleinern	Ein Lebewese, das du berührst, wird auf die Größe einer Maus geschrumpft.
53	Spiegelbild	Ein illusionarisches Duplikat deiner selbst erscheint und befindet sich unter deiner Kontrolle.
54	Spiegelpforte	Ein Spiegel wird zu einer Pforte zu einem Spiegel, in den du heute schon geschaut hast.
55	Mehrmig	Du bekommst für kurze Zeit einen zusätzlichen Arm.
56	Nacht-Sphäre	Eine 50 Fuß (15m) weite Sphäre aus Dunkelheit, die den Nachthimmel anzeigt, erscheint vor dir.
57	Objektivierung	Du wirst zu einem leblosen Objekt, in der Größe eines großen Pianos oder einem Apfel.
58	Schleimform	Du wirst zu lebendigem Wackelpudding.
59	Befriedung	Ein Lebewesen in deiner Nähe lehnt Gewalt ab.
60	Angst	Ein Lebewesen in deiner Nähe bekommt vor einem Objekt deiner Wahl wahnsinnige Angst.
61	Grube	Eine Grube die 10 Fuß (3m) weit und 10 Fuß (3m) tief ist, öffnet sich im Boden.
62	Urflut	Ein Lebewesen entwickelt sich in rasender Geschwindigkeit in eine zukünftige Version seiner Spezies.
63	Drücken/Ziehen	Ein Gegenstand jeglicher Größe wird, mit der Kraft eines Mannes, direkt von dir weggestoßen oder direkt zu dir angezogen.
64	Tote erwecken	Ein Skelett erhebt sich aus dem Boden, um dir zu dienen. Sie sind unheimlich dumm und können nur einfachen Befehlen gehorchen.
65	Geist erwecken	The Geist eines nahen Leichnams wird sich manifestieren und wird dir 1 Frage beantworten.
66	Gedanken Lesen	Du kannst die oberflächlichen Gedanken von Lebewesen in deiner Nähe hören.

67	Zurückstoßen	Zwei Objekte stoßen sich gegenseitig wie starke Magnete voneinander ab, wenn sie sich auf 10 Fuß (3m) nähern.
68	Sehende Augen	Du kannst durch die Augen eines Lebewesen sehen, das die zuvor berührt hast.
69	Elemente Formen	Lebloses Material verhält sich in deinen Händen wie weicher Ton.
70	Wahrnehmen	Wähle eine Art von Objekt (Schlüssel, Gold, Pfeil, Kelch, etc.). Du kannst dasselbe Objekt, wenn es sich in deiner Nähe befindet, spüren.
71	Schild	Ein Lebewesen, das du berührst, ist eine Minute lang vor weltlichen Angriffen geschützt.
72	Verborgnen	Ein Lebewesen, das du berührst, ist unsichtbar, bis es sich bewegt.
73	Wechseln	Zwei Lebewesen, die du sehen kannst, wechseln augenblicklich die Plätze.
74	Schlafen	Ein Lebewesen, das du sehen kannst, fällt in einen leichten Schlaf.
75	Rutschig	Jeder Oberfläche in einem Radius von 30 Fuß (9m) wird extrem rutschig.
76	Rauchform	Dein Körper wird zu einem lebendigen Rauch, den du kontrollierst.
77	Riechen	Du kannst selbst den leichtesten Hauch eines Geruchs wahrnehmen.
78	Erlöschen	Die Quelle jeden weltlichen Lichts, das du sehen kannst, erlischt augenblicklich.
79	Sortieren	Leblose Gegenstände sortieren sich selbst in die Kategorien, die du vorgegeben hast.
80	Schauspiel	Eine offensichtlich falsche, aber eindrucksvolle Illusion, deiner Wahl, erscheint und steht unter deiner Kontrolle. Sie kann so groß sein, wie ein Palast und besitzt sich bewegende Elemente und Ton.
81	Zaubersäge	Eine wirbelnde Klinge fliegt aus deiner Brust und befreit den Weg vor dir von allen Pflanzen, ist aber ansonsten harmlos.
82	Spinnenklettern	Du kannst wie eine Spinne klettern.
83	Würfel herbeirufen	Einmal pro Sekunde kannst du versuchen einen 3-Fuß (1m) weiten Erdwürfel herbeizurufen oder zu verbannen. Neue Würfel müssen an Würfel oder den Boden angebracht werden.

84	Schwarm	Du wirst zu einem Schwarm aus Krähen, Ratten oder Wolpertinger. Du kannst nur von Detonationen verletzt werden.
85	Telekinese	Du kannst 1 Gegenstand unter 60 Pfund (30kg) mental bewegen.
86	Telepathie	Zwei Lebewesen können ihre Gedanken hören, egal wie weit sie voneinander entfernt sind.
87	Teleportieren	Ein Objekt oder eine Person, die du sehen kannst, wird von Einem zu einem anderen Ort, innerhalb eines 50 Fuß (15m) Radius, transportiert.
88	Zielköder	Ein Objekt, das du berührst, wird zum Ziel für jeden nahen Zauberspruch.
89	Dickicht	Ein Dickicht aus Bäumen und dicken Büschen, bis zu 50 Fuß (15m) breit, wächst plötzlich vor dir aus dem Boden.
90	Götzenbild beschwören	Eine aus Stein gemeißelte Statue, in der Größe eines Mulis, erhebt sich aus dem Boden.
91	Zeit beherrschen	Die Zeit wird, in einer Blase mit der Größe von 50ft (15M), für 30 Sekunden, entweder um 10% verlangsamt oder beschleunigt.
92	Wahre Sicht	Du erkennst alle nahen Illusionen.
93	Quelle	Eine Wasserquelle erscheint und sprudelt.
94	Vision	Du bestimmst vollständig, was ein Lebewesen sieht.
95	Visuelle Illusion	Eine lautlose, leblose, raum-große Illusion, deiner Wahl, erscheint.
96	Abwehr	Ein Silberkreis, mit einem Durchmesser von 50 Fuß (15m), erscheint auf dem Boden. Du bestimmst welche Spezies den Ring nicht betreten kann.
97	Netz	Deine Handgelenkte verschießen ein dickes Netz.
98	Ding	Eine primitive Version eines handgezeichneten Werkzeugs oder Dings erscheint nach einer kurzen Zeit.
99	Zauberzeichen	Mit deinem Finger kannst du einen Strahl Ulfeuer-farbene Farbe abschießen. Nur du kannst diese Farbe sehen, dafür auf jede Entfernung und durch solide Objekte.
100	Röntgenblick	Du kannst durch Wände, Dreck, Kleidung etc. Sehen.

100 Zauber- und Heiltränke

1	Stärke	Du besitzt einen Tag lang die Stärke eines Löwen. STÄ+W8.
2	Geschicklichkeit	Du besitzt einen Tag lang eine wahnsinnige Geschicklichkeit.
3	Willenskraft	Du besitzt einen Tag lang große Willenskraft. WIL+1W6.
4	Stahlhaut	Du bist einen Tag lang unverwundbar gegenüber Stichen.
5	Schweben	Du schwebst einen halben Tag.
6	Verstehen	Du verstehst einen Tag lang Sprachen und Texte, auch wenn sie in einer dir fremden Sprache gesprochen werden oder verfasst sind.
7	Bauchluft	Bläht deinen Bauch auf und erzeugt übelriechende Blähungen.
8	Gier	Du bist einen Tag lang von immenser Gier ergriffen
9	Vision	Du bekommst von den Inhaltsstoffen Halluzinationen.
10	Verliebt	Du verliebst dich unsterblich (für einen Tag) in die erste Person, die du sieht, nachdem er den Trank getrunken hat.
11	Taubheit	Du bist einen Tag lang taub. Wirkung geht über längeren Zeitraum langsam zurück.
12	Ablenkung	Du bist über Stunden völlig abgelenkt.
13	Lernen	Du kannst einen Tag lang Wissen und eine Fähigkeit erlernen.
14	Versteinerung	Du kannst dich Stunden lang nicht bewegen.
15	Blindheit	Du bist einen halben Tag blind.

16	Schreikrampf	Du musst stundenlang Brüllen. Wenn die Wirkung nachlässt, kannst du tagelang nicht sprechen, weil du heiser bist.
17	Tierversteher	Du kannst einen Tag lang mit Tieren sprechen.
18	Schlangenhaut	Du bekommst eine schuppige Haut. Wirkung hält einen Tag lang an.
19	Chamäleon	Deine Haut kann sich Stunden lang verfärben. Du kannst damit die Farbe deiner Umgebung annehmen.
20	Schweißausbruch	Du schwitzt stundenlang als wäre es heiß
21	Schneckenhaft	Du kannst dich stundenlang nur im Schneckentempo bewegen.
22	Götterdämmerung	Du glaubst einen Tag lang ein Gott zu sein.
23	Geistesblitz	Du hast eine großartige Idee, die dich nicht mehr loslässt. Wirkung hält mehrere Stunden an.
24	Schwellkopf	Dein Kopf schwillt an und bleibt mehrere Stunden angeschwollen.
25	Chamäleon Zunge	Deine Zunge ist für mehrere Stunden dünn und unheimlich lang. Du kannst sie verwenden, um Dinge zu dir zu holen.
26	Haarwuchs	Du hast eine Woche lang starken Haarwuchs. Dies gibt dir das Aussehen eines Gorillas.
27	Fernsicht	Du hast einen Tag lang Fernsicht. WAR+W8.
28	Lautlos	Du bist einen Tag lang lautlos wie eine Katze.
29	Tapferkeit	Du bist einen Tag lang unheimlich tapfer. WIL +1W6.
30	Tiergestalt	Du besitzt einen Tag lang die Gestalt eines Tieres.

31	Gedanken Lesen	Du kannst einen Tag lang die Gedanken von anderen Personen lesen.
32	Riechen	Du hast einen halben Tag lang starken Geruchssinn.
33	Schlafen	Du fällst für mehrere Stunden in Tiefschlaf und kannst nicht geweckt werden.
34	Schweben	Einen halben Tag lang Schweben.
35	Wahrnehmen	Besitzt einen Tag lang eine WAR+1W10.
36	Wolpertinger	Gliedmaßen verändern sich zu Gliedmaßen von anderen Tieren. Hierfür müssen sich Tierteile, wie etwa Haare, im Trank befinden. Wirkung hält einen Tag lang an.
37	Immunität	Ist für Stunden gegenüber Gift immun.
38	Amnesie	Person vergisst alles, was sie in den letzten Stunden erlebt hat.
39	Zungenmaler	Färbt die Zunge für einige Stunden ein.
40	Schrumpfen	Person schrumpft auf die Größe einer Maus. Wirkung hält einen Tag lang an.
41	Kletteraffe	Du kannst einen halben Tag lang auf Bäume klettern, als wärest du ein Äffchen.
42	Netz	Deine Handgelenkte verschießen für die nächsten Stunden ein dickes Netz.
43	Musikmacher	Du kannst plötzlich ein Instrument deiner Wahl spielen. Die Wirkung verfliegt nach einem Tag.
44	Guter Geruch	Du bekommst für Stunden einen wahnsinnig guten Geruch.
45	Papierstärke	Du bekommst die Dicke von Papier und kannst unter Türen hindurchkriechen. Nach ein paar Stunden wirst du

		wieder dick.
46	Koch	Du kannst einen Tag lang grandios kochen.
47	Luftlosigkeit	Du kannst einen halben Tag lang die Luft anhalten.
48	Kälteschutz	Du hältst einen Tag lang enorme Kälte aus.
49	Feuerwiderstand	Du kannst mehrere Stunden lang Feuer widerstehen.
50	Trunkenheit	Du bist einen halben Tag lang betrunken.
51	Wellenkrampf	Verzerrt deinen Körper für einen Tag bis zur Unkenntlichkeit und gibt dir große Stärke: STÄ+1W10.
52	Bewegungslos	Du wirst einen Tag lang zu einer lebendigen Statue.
53	Verfärbung	Du bekommst eine andere Farbe.
54	Wohlschmecken	Der Zaubertrank schmeckt dir gut, hat aber ansonsten keine Wirkung.
55	TSP-Wiederherstellung	Deine TSP werden innerhalb der nächsten Minuten wieder hergestellt.
56	Angst	Du hast einen Tag lang unglaubliche Angst.
57	Anthropomorphisieren	Du bekommst für Stunden das Aussehen eines Tieres. Hierzu muss sich etwas von dem Tier im Trank befinden. Z.B. Haare.
58	Röntgenblick	Person kann durch Dinge hindurchsehen.
59	Fledermaussinne	Du kannst für Stunden, wie eine Fledermaus, nach Gehör navigieren und Dinge bestimmen.
60	Riese	Du wirst größer.
61	Hundenase	Du hast für Stunden einen Geruchssinn wie ein Hund.

62	Hass	Du bekommst einen unheimlichen Hass auf eine Sache oder eine andere Person.
63	Wasserwanderung	Du kannst Stundenlang auf Wasser gehen ohne unterzugehen.
64	Gummikörper	Dein Körper wird für Stunden weich wie Gummi.
65	Spinnenklettern	Du kannst einen Tag lang wie eine Spinne klettern.
66	Verflüssigen	Deine Knochen sind einen Tag lang wie aus Wasser.
67	Kamin	Aus allen deinen Körperöffnungen tritt eine Stunde lang Rauch aus.
68	Bauchredner	Du kannst deine Stimme für mehrere Stunden von einem anderen Ort oder Gegenstand aus, den du sehen kannst, erklingen lassen.
69	Goldhaut	Deine Haut bekommt eine goldene Färbung
70	Überzeugen	Du kannst mehrere Stunden lang jeden und alles überreden.
71	Wachsein	Du wirst mehrere Tage lang nicht müde.
72	Monsterkraft	Du empfindest für Stunden keine Erschöpfung.
73	Nebel	Wenn dieser Trank auf den Boden getropft wird, entsteht ein dicker Nebel.
74	Leuchtende Augen	Deine Augen leuchten für mehrere Stunden. Ansonsten hat dieser Trank keinen Effekt.
75	Laufen	Du kannst stundenlang schnell laufen.
76	Bewusstlosigkeit	Du wirst ein paar Stunden bewusstlos.
77	Seelenheilung	Heilt deine Willenskraft innerhalb weniger Stunden.

78	Knochenheilung	Heilt deine Knochenbrüche innerhalb weniger Stunden.
79	Wundheilung	Heilt deine Wunden. Je nach Größe der Wunde dauert die Heilung ein paar Minuten oder Stunden.
80	Vergiftungsheilung	Heilt deine Vergiftung innerhalb einer Stunde.
81	Telepathie	
82	Elastizität	Personen ist über Stunden so elastisch wie Gummi.
83	Schwimmhäute	Person bekommt für Stunden Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen.
84	Flohsprung	Person kann mehrmals Springen wie ein Floh.
85	Goldscheißer	Du kackst einen Tag lang Goldnuggets.
86	Pflanzenwuchs	Pflanzen wachsen mit diesem Trunk als wären sie über Jahre gewachsen. Wirkt bei allen Pflanzen.
87	Dopplung	Du nimmst die Form einer anderen Person an. Wirkung hält einen Tag an.
88	Flügel	Dir wachsen Flügel, mit denen du fliegen kannst. Wirkung hält einen Tag an.
89	Scharfes Zeug	Macht dein Essen scharf.
90	Sturm	Dieser Trank lässt es über dir regnen. Egal wo du dich befindest.
91	Abfuhr	Wirkt Abführend.
92	Unsichtbarkeit	Du wirst für ein paar Stunden unsichtbar.
93	Säure	Säure, die fast alles zersetzt. Zerfrisst kein Glas.
94	Kompass	Du findest immer die Richtung zu einem bestimmten Ob-

		jekt.
95	Falscher Tod	Du wirkst, als wärst du Tod.
96	Flecken	Du bekommst am ganzen Körper Flecken. Wirkung hält einen halben Tag.
97	Lachkrampf	Du muss stundenlang wegen jeder Kleinigkeit lachen.
98	Plapperkrampf	Du muss einen halben Tag die ganze Zeit Plappern.
99	Idotie	Du bist für Stunden dumm.
100	Vergiftung	Du bist vergiftet. Je nach Stärke wirst du krank oder du stirbst.

20 Drogen und Heilpflanzen

1	Alkohol (Bier, Met und Wein)	Täglicher übermäßiger Genuss führt zu Sucht. Ein SC oder NSC, der Alkoholiker ist, muss täglich Alkohol trinken oder er erleidet Mangel. Wenn dieser Charakter nicht mindestens einmal Alkohol trinkt, muss er seinem Inventar eine Erschöpfung hinzufügen.
2	Alraune (Mandragora officinarum)	Die Alraune ist eine Gift- und Heilpflanze, die wegen ihrer knollenartigen Wurzel geschätzt wird. Diese enthalten Alkaloide mit einer starken halluzinogenen Wirkung. Sie wird oft zum Lindern von Schmerzen und wegen ihrer ekstatischen Wirkung eingesetzt. Der Saft führt zu Erbrechen. Die Blätter heilen als Umschlag Entzündungen, Abszesse und Hautveränderungen. Alraunen sondern gelegentlich einen üblen Geruch ab. Da ihre Wurzel nicht selten gegabelt ist und Fortsätze an den Seiten besitzt, sieht sie oft aus wie eine menschliche Gestalt.
3	Baldrian	Aus der Wurzel kann ein Sud gekocht werden, der eine beruhigende Wirkung besitzt und bei Einschlaf-

		störungen hilft.
4	Bärlauch	Der Bärlauch gehört zu den Lauchkräutern und ist auch als Wildknoblauch bekannt. Bärlauchzwiebeln können in Alkohol eingelegt werden. Der Bärlauch fördert die Durchblutung, ist für den Magen wohltuend und mit der eingelegten Bärlauchzwiebeln können Gelenksverspannungen und Krämpfe gelindert werden, wenn man sie damit einreibt.
5	Beifuß (<i>Artemisia vulgaris</i>)	Beifuß ist ein Bestandteil vieler magischer Rezepturen. Er enthält das giftige Thujon, das halluzinogene Wirkung besitzt. Beifuß gilt aber auch gleichzeitig als Mittel für und gegen Hexerei. Er soll Blitze abwehren und Seuchen fernhalten. Als Medizin wird Beifuß meist gegen Magen-Darm-Beschwerden eingesetzt.
6	Bergarnika	Bergarnika wird zur Behandlung von Prellungen, Blutergüssen und anderen Verletzungen eingesetzt. Sie wirkt entzündungshemmend, schmerzlindernd und kann die Durchblutung fördern. Sie wird in Form von Salbe eingesetzt.
7	Brennnessel	Der Brennnessel wird eine heilende Wirkung bei rheumatischen Erkrankungen, Hexenschuss, Ischias und Haarausfall nachgesagt. Außerdem regt sie die Nieren- und Harntätigkeit an. Sie kann als Suppe oder Sud eingenommen werden.
8	Bilsenkraut (<i>Hyoscyamus niger</i>)	Bilsenkraut enthält Alkaloide, die eine halluzinogene und sedierende Wirkung besitzen. In geringen Dosen wird Bilsenkraut zur Linderung von Zahnschmerzen eingesetzt. In höheren Dosen wird es eingesetzt, um Halluzinationen und Wahnvorstellungen zu erzeugen, die bis hin zum Tod durch Atemlähmung führen können.
9	Blauer Eisenhut (<i>Aconitum napellus</i>)	Der Blaue Eisenhut wurde bereits von den Kelten als Pfeilgift verwendet. Bei Menschen bewirken bereits geringste Mengen Vergiftungserscheinungen und 2 bis 4g der frischen

		Wurzel töten einen erwachsenen Menschen innerhalb von 30 bis 45 Minuten.
10	Engelwurz	<p>Aus der zerkleinerten Wurzel kann ein Sud gekocht werden, der bei Appetitlosigkeit und Verdauungsbeschwerden hilft.</p> <p>Das ätherische Öl hilft bei Erkältungssymptomen wie Schnupfen, Husten und Halsschmerzen. Es besitzt außerdem wärmende, antiseptische, entspannende, abschwellende und auswurfördernde Eigenschaften.</p>
11	Fliegenpilz (Amanita muscaria)	<p>Die rote Haut des Fliegenpilzes enthält das Gift Ibotensäure. Wenn der Pilz getrocknet wird, wandelt sich der Stoff in Muscimol um. Dieser Stoff sorgt für Halluzinationen, lässt den Nutzer Singen oder Fabulieren, erzeugt eine rauschhafte Ekstase und führt kurzfristig zu einer großen körperlichen Ausdauer. Wenn die Wirkung abklingt, stellt sich große Erschöpfung ein.</p> <p>Fliegenpilze werden wegen seiner halluzinogenen Wirkung oft im rituellen Kontext verwendet.</p> <p>Neben seiner berauschenden Wirkung wird der Fliegenpilz auch als Speisepilz geschätzt. Die Ibotensäure befindet sich der roten Haut. Wird sie abgezogen und der Pilz über Nacht in Wasser eingelegt, kann er gefahrlos zubereitet werden.</p>
12	Hanf (Cannabis)	<p>Der Konsum von Hanfblüten und Haschisch erzeugt Euphorie, wohlige Entspannung, Gelassenheit, intensives Sehen, Hören, Riechen, Tasten, erhöht die Kreativität, verändert das Zeitgefühl und sorgt für einen großen Hunger. Außerdem ändert es die Schmerzwahrnehmung, weswegen Hanf als Schmerzmittel verwendet wird.</p> <p>Die Pflanze wird zu Seilen und Kleidung verarbeitet.</p>
13	Hundsrose (Hagebutte)	<p>Die Frucht der Hundsrose enthält viel Vitamin C, was die Abwehrkräfte stärkt. Werden sie getrocknet nimmt der Vitamingehalt jedoch schnell ab. Aus Hagebuttenschalen gebrauter Sud soll Nieren- und Blasenleiden lindern.</p>

14	Linden	<p>Von Ende Mai bis Anfang Juli gesammelte Lindenblüten, mitsamt dem Blütenstil, können getrocknet werden. Aus ihnen kann man einen Sud kochen. Der soll bei Husten, Erkältungen, Fieber, Magen-, Unterleibs- und Kopfschmerzen helfen. Außerdem soll er bei Schlafstörungen, innerer Unruhe und Nervosität helfen.</p> <p>Lindenholzkohle wird verwendet indem sie auf eiternde Wunden, Hautflechten oder Ekzeme streut, da sie andere Stoffe gut bindet. Lindenholzkohle soll ausserdem bei Blähungen, Darmerkrankungen, Durchfall oder Verstopfung helfen.</p>
15	Narrische Schwammerl (Psilocybinhaltige Pilze)	<p>Durch den Verzehr von Psilocybinhaltigen Pilzen entsteht das Gefühl von körperlicher Leichtigkeit, Energie. Es kommt zu unkontrollierbarem Gelächter, Freude, Euphorie und die visuelle Wahrnehmung verändert sich.</p>
16	Sanikel	<p>Aus der getrockneten Sanikelpflanze wird ein Sud gekocht. Der wird bei Blutungen im Magen- und Darmtrakt, bei der Behandlung von Wunden, bei Quetschungen und Zerrungen, bei Entzündungen des Rachens oder des Zahnfleisches eingesetzt. Bei offenen Wunden werden die Blätter in Butter gekocht, durch ein Tuch filtriert und wenn es abgekühlt ist wird es direkt auf die Wunde aufgetragen.</p>
17	Schlafmohn (Papaver somniferum)	<p>Die Blätter, Kapseln und Samen des Schlafmohns werden in der Medizin verwendet. Das aus der angeritzten Samenkapsel gewonnene Opium wird als Schmerzmittel oder zu Narkose eingenommen. Das im Opium enthaltene Morphin hat aber nicht nur schmerzlindernde Wirkung sondern kann auch euphorische und sedierende Effekte erzeugen.</p> <p>Mehrfacher Gebrauch führt zu Sucht. Ein SC oder NSC, der Opiumsüchtig ist, muss täglich Opium zu sich nehmen oder er erleidet einen Mangel. Wenn dieser Character nicht mindestens einmal am Tag Opium konsumiert, muss er seinem Inventar eine Erschöpfung hinzufügen.</p>

18	Schwarze Tollkirsche (Atropa belladonna)	Die Tollkirsche wird zu Hexensalben, oft Flugsalbe, verarbeitet, mit denen sich der Nutzer einreibt. Während des Schlafs tritt die Halluzinogene Wirkung ein. Nutzer träumen sie könnten Fliegen und würden sich in Tiere verwandeln. Diese Träume wirken so überzeugend, dass Nutzer tatsächlich glauben sie könnten Fliegen oder sich in Tiere verwandeln.
19	Tintenbeeri (Schwarzer Holunder)	Aus schwarzem Holunder lassen sich Suppe, Tee, Mus und Sirup herstellen. Der Sud wird vor allem bei Heiserkeit, fiebrigen Erkrankungen und speziell bei Grippe getrunken. Bei Mandel- und Rachenentzündungen kann der Tee gegurgelt werden.
20	Zitronenmelisse	Der Sud der Zitronenmelisse wirkt beruhigend und krampflösend. Er wird auch bei Einschlafstörungen und Magen-Darm-Beschwerden getrunken.

Appendix

Diese kurze Einführung in die Welt der Bajuwaren soll dem Spielleiter und den Spielern die Welt von Baiuwari näherbringen. Diese Einleitung soll einen realistischen Einblick in die Welt der Bajuwaren bieten. Baiuwari ist allerdings ein Fantasy-Spiel, das nicht nach den Regeln der Realität funktioniert. Bei der Entwicklung des Spiels wurde daher nicht auf Realismus geachtet und Anachronismen wurden bewusst akzeptiert um das Spiel interessanter zu machen.

Die Bajuwaren

Die Geschichte der germanischen Stämme, wie den Langobarden, Alamannen und den Franken lässt sich bis in die Spätantike zurückverfolgen, Dies ist bei den Bajuwaren nicht der Fall. Im Jahr 551 wird das erste Mal erwähnt, dass die Bewohner zwischen Donau, Lech und den Alpen Baiuvarii genannt werden. Das Stammesherzogtum der Bajuwaren umfasste den Großteil Altbayerns, Österreichs und Südtirols. Bald nach 500 finden sich vor allem in den Landschaften um Regensburg, Straubing und im Großraum München Frühbairerische Ansiedlungen bzw. Gräberfelder. Außerdem das Gebiet um Ingolstadt und Neuburg an der Donau, einschließlich der Zone bis ins untere Altmühltal, sowie die Gegend um Mühldorf am Inn. Diese Gebiete gelten daher als die Kernräume Altbaierns.

Woher die Bajuwaren kamen, darüber sind sich die Forscher uneinig. In lateinischen Quellen werden die Bajuwaren als Baibari, Baiobari, Baioarii oder Baiovarii bezeichnet. „Baioarii“ bedeutet etwa so viel wie „die Männer aus Baja“. Wo das Land der Baja lag, ist nicht bekannt. Man geht davon aus, dass es sich um das heutige Böhmen gehandelt haben könnte und dass es sich bei den Bajuwaren um Germanen handelte. Lange Zeit ging man jedoch davon aus, dass es sich um Kelten aus dem Stamm der Boiern handelte. Jedenfalls wanderten die Bajuwaren, wahrscheinlich über Jahrzehnte lang in kleinen Gruppen, in die ehemals römischen Provinzen Raetia Secunda (Rätien) und Noricum ein. Dort lebte bereits eine spätrömische Bevölkerung. Die bestand aus eingewanderten Romanen, Juthungen, Narischer, Elbgermanen Mitteldeutschlands, Ostgermanen aus dem Karpatenbecken und dessen Randgebieten, Goten aus Italien und sogar asiatische Hunnenabkömmlingen.

Die Baja und deren Nachkommen hatten wohl entscheidenden Einfluss darauf, dass sich ein Stamm und eine politische Herrschaft formte und namensgebend wurden. Teile Rätiens und Noricums wurden zum Staatsgebiet der Bajuwaren. Als 536 der Ostgotenkönig Witigis dieses Land an den Ostgotenkönig Theoderich abtrat, muss die Stammesbildung bereits weit fortgeschritten gewesen sein. Theoderich muss dies allerdings ganz recht gewesen sein, denn er wollte an der Nordgrenze seines Reiches sicherlich keine schwachen, unter sich zerstrittenen, Verbündeten haben. Um das Jahr 550 war Altbaiern fast gänzlich mit Bajuwaren besiedelt, ausgenommen die Grensräume im Norden, Osten und Süden.

Seit dem 6. Jahrhundert stellten die Agilolfinger, wahrscheinlich eine fränkische Adelsfamilie, die Herzöge der Bajuwaren und der Alamannen (Schwabern), sowie die Könige der Langobarden. Frühe Mitglieder waren wahrscheinlich als Amtsherzöge von den Merowingern in Bayern eingesetzt worden, danach war ihre Herrschaft erblich und unabhängig von den Merowingern. Die Hauptresidenz der Agilolfinger in Bayern befand sich in Regensburg. Unter der Herrschaft der Agilolfinger Herzöge schmolz diese gemischte Bevölkerung zum Volk der Bajuwaren zusammen.

Wie lebten die Bajuwaren

Wohnhäuser

Die Bajuwaren lebten meist in kleinen Siedlungen, die aus zehn bis zwanzig Gebäuden bestanden. Diese kleinen Gemeinden sind mit modernen Weilern zu vergleichen. Bei den Gebäuden handelte es sich um Giebelhäuser unterschiedlicher Art. Das Wohnhaus eines freien Mannes war ein etwa 6m breites Haus, mit einer Länge von 12 bis 25m. Ein Äußerer und ein Innerer Holzrahmen sorgte für Stabilität. Die Wände wurden entweder aus zusammengeführten Brettern oder Flechtwerk, das mit Lehm abgedichtet wurde, hergestellt. Durch geflochtene Zwischenwände wurde der Raum im Inneren in zwei bis drei Räume, zur Unterbringung von Mensch und Tier unterteilt.

Die Fenster waren sehr klein und der Rauch konnte nur durch ein Loch in der Decke abziehen. Daher müssen diese Wohnhäuser sehr düster und rußig gewesen sein.

Das Dach wurde meist mit Stroh oder seltener auch mit großen Dachschindeln gedeckt. Daneben wurden Häuser auch mit Schilf gedeckt, wenn diese Ressource zur Verfügung stand.

Die Bajuwaren besaßen nur wenige Einrichtungsgegenstände. Dabei handelte es sich meistens um Tische, Bänke, Stühle und Truhen. Die Bewohner schliefen auf einer Lagerstätte aus Stroh, Reisig oder getrocknetem Moos.

Nutzgebäude

Wenn in einer Siedlung viele Menschen lebten, gab es oft Scheunen zum Lagern von Heu und Stroh. Außerdem gab es Stallungen, in denen bis zu 24 ausgewachsene Rinder Platz fanden.

Zur Lagerung von Waren, die feucht und kühl gelagert und im Winter vor Frost geschützt werden mussten, nutzte man Grubenhäuser. Dabei handelte es sich um kleine überdachte Lagerkeller. Der Keller war etwa 80cm tief in den Boden gegraben worden. Oft wurden diese Grubenhäuser auch als Arbeitskeller genutzt. Auf Webstühlen wurde Wolle oder Flachs zu Stoffen und Decken verarbeitet.

Für Waren, die vor Feuchtigkeit und Ungeziefer, wie Mäusen, geschützt werden musste, gab es Speicher. Dies waren kleine rechteckige oder quadratische Gebäude. Sie ruhten auf einem dicken Holzrost, auf Pfosten.

Für die Wasserversorgung nutzte man Flüsse. Wenn sich kein Fluss in der Nähe befand, wurden Brunnen gegraben. Um das Nachrutschen von Erdreich in den Brunnenschacht zu verhindern, wurden die Mauern mit Holzbrettern ausgekleidet.

Für die Lebensmittelproduktion gab es überdachte Backöfen. In Manchen Siedlungen gab es sogar Eisenschmelzen, in denen Eisenerz oder Roheisen weiterverarbeitet wurde.

Umzäunung

Zur Einfriedung von Gehöften wurden sie mit Hecken oder einem Zaun umgeben. Der Zaun wurde entweder aus Holzlatten, dünnen Stämmen oder Flechtwerk errichtet. Dies tat man in erster Linie zum Schutz vor wilden Tieren.

Landwirtschaft

Die Bajuwaren betrieben Landwirtschaft. In ihren Gehöften legten sie Gemüse- und Obstgärten an. Beliebte Obstsorten waren Äpfel und Birnen. Verbreitet war auch der Anbau von Wein. Den konnten sich jedoch nur wenige reiche oder Adelige Familien leisten, die auch über eine entsprechende Anzahl von Unfreien verfügten, um Weintrauben anzubauen und Wein herzustellen.

Auf ihren Feldern bauten die Bajuwaren hauptsächlich Mischgetreide, wie Roggen, Gerste und Hafer an. Aus dem Getreide wurde nicht nur Brot und Brei hergestellt sondern auch Bier gebraut. Daneben wurden Gemüse wie etwa Rüben, Kohl, Gurken, Erbsen, Fenchel und Linsen angebaut. Dazu kamen noch Nutzpflanzen wie Flachs und Nesseln.

Die eingesetzten Anbaumethoden sorgten jedoch dafür, dass die Böden recht schnell ausgelaugt waren. Daher begann man damit die Felder nur alle zwei Jahre zu bestellen. In der Zeit, in der die Felder brach lagen, nutzte man sie als Viehweiden.

Das wichtigste Tier war der Ochse. Er wurde als Arbeitstier eingesetzt, um die Felder zu bestellen. Man nutzte Ochsen auch um Bäume aus dem Wald zu schleppen. Reiche Bauern und Adelige konnten sich für diese Aufgabe Pferde leisten. Daneben hielt man Schweine, Schafe, Ziegen, Rinder, Enten, Hühner und Gänse.

Eine Notwendigkeit war der Besitz von Honigbienen. Den Honig nutzte man zum Süßen von Speisen und zum Heilen von Wunden. Außerdem produzierte man aus dem Bienenwachs Kerzen und mit dem Honig braute man Honigwein (Met).

Der Hund war bereits der beste Freund des Menschen. Die Bajuwaren züchteten mindestens neun verschiedene Rassen. Manche Rassen eigneten sich am besten, um das eigene Gehöft zu bewachen und andere zur Jagd. Für die Jagd auf Kraniche, Wildenten und Wildgänse richtete man allerdings auch Sperber ab.

Ein besonderer Luxus war der Besitz von Vögeln. Durch menschliche Unterweisung sollen Waldtiere gezähmt worden sein, die zahm im Hof der Familie herumflogen.

Wie sahen die Bajuwaren aus

Die Bajuwaren waren in der Regel nicht viel kleiner als heutige Menschen. Die Männer waren etwa 1,70m groß und die Frauen 1,60m. Es scheint auch so, dass Frauen bereits damals älter wurden als Männer. Das Durchschnittsalter der Männer lag bei 28 Jahren. Es gab natürlich auch Bajuwaren, die so alt wurden, wie heutige Menschen. Die Kindersterblichkeit war allerdings so hoch, was das Durchschnittsalter sehr stark nach unten drückt.

Haartracht

Die Bajuwaren trugen ihr Haar meist kurz, so dass der Nacken frei blieb. Während der Merowingergzeit galt langes Haupthaar als Zeichen männlicher Angehöriger des fränkischen Königshauses.

Bärte waren keine Seltenheit. Oftmals trug man einen Kinn- und Oberlippenbart, während die Wangen rasiert wurden.

Kleidung

Kleidung wurde aus Leinen, Baumwolle, Nesseln und sogar Seide hergestellt. Manche Hosen wurden aus Leder hergestellt. Je nach Qualität der Stoffe, waren sie einfacher oder komplizierter gewebt. In besonders wertvolle Stoffe wurden Goldfäden eingewebt.

Die Stoffe waren meist gefärbt. Oft wurden sie mit Mustern verziert. Ein oft verwendetes Muster waren Längsstreifen. Die Kleidung war oft mit reich verzierte Zierborten besetzt.

Über der Kleidung wurde meist ein Mantel getragen, der aus einem großen rechteckigen Stück Wollstoff bestand, der mit einer Fibel zusammengehalten wurde. Manche dieser Mäntel besaßen am Rücken Fransen. Bajuwaren wurden ohne Fibeln bestattet. Dies lag wohl daran, dass der Mantel als Leichentuch, zum Zudecken des Verstorbenen, diente.

Der übliche Schuh, war der traditionelle germanische Bundschuh. Dieser wurde aus einem Stück Leder gefertigt, hatte keine verstärkte Sohle und wurde mit einem durch Löcher oder Schlaufen gezogenen Riemen verschnürt. Es wurden auch reich verzierte Metallschnallen gefunden. Diese wurden oft aus Gold und Silber hergestellt. Meist wurden sie jedoch aus einem anderen Metall hergestellt und vergoldet.

Männerkleidung

Die Tracht der Männer war meist einheitlich. Es wurde eine lange Leinenhose getragen und darüber ein knielanges Gewand aus Leinen oder Wolle, das mit einem Gürtel zusammengehalten wurde. Um die Waden wurden schnallen-besetzte Wadenbinden, gebunden. An den Füßen trugen sie Lederschuhe oder Stiefel. Reiterstiefel waren mit Sporen versehen.

Männer trugen eine Dreiteilige oder Vierteilige Gürtelgarnitur, die mit sehr aufwändigen Riemenzungen aus Eisen, Silber oder Gold verziert waren. Da die Kleider keine Taschen besaßen, nutzte man den Gürtel, um daran Lederbeutel zu befestigen. In solchen Lederbeuteln wurde alles transportiert, was ein Bajuware täglich benötigte: Eisenmesser, Feuersteine mit eisernem Schlageisen, Rasiermesser, Pinzette und einen Kamm.

Reiter trugen Stiefel aus weichem Leder, die bis zur Mitte der Wade reichten. Sie besaßen eine weiche Sohle. Um den Stiefeln Halt zu geben, wurden sie, am Knöchel und Schaft, fest mit einem Lederriemen umwickelt. Manchmal besaßen sie einen Sporn.

Frauenkleidung

Frauen trugen meist einen wadenlangen Rock, der mit einem Gürtel zusammengehalten wurde. Darüber wurde ein Leinen- oder Wellhemd getragen. Anstatt Socken wickelten sie sich Leinenbinden um die Waden. Mit verzierten Eisenschnallen und Lederriemen wurden die Wadenbinden vor dem Verrutschen gesichert. An den Füßen trugen sie weiche Lederschuhe. Diese konnten entweder geschnürt oder mit Schnallen verschlossen werden.

Die Bajuwaren müssen sehr abergläubisch gewesen sein. Mit Lederriemen wurden zahlreiche Amulette, als Glücksbringer und zum Schutz vor Bösem und Unheil, am Körper befestigt. Diese Amulette gab es in unterschiedlicher Form. Verzierte Scheiben aus Metall, Kugeln aus Bergkristall oder Knochen und sogar Kaurischnecken vom roten Meer. Die Amulette waren meist durchbrochene Scheiben aus Eisen oder Bronze. Sie waren meist mit geometrischen Mustern oder Tierornamenten verziert.

Ein besonders beliebtes Schmuckstück war die Fibel (Brosche). Sie dienten als eine Art Sicherheitsnadel und wurden auf dem Obergewand getragen. Daneben trugen die Frauen häufig Halsketten aus bunten Glasperlen. Manchmal wurden diese Perlenketten mit antiken Münzen bereichert. Vielfach wurden auch Armreisen mit verdickten Enden getragen. Fingerringe waren jedoch eher selten.

Die Haare wurden mit Haarpfeilen nach oben gesteckt. Manche Mädchen trugen auch Stirnbänder. Bei Kindern reicher Eltern waren diese Stirnbänder mit Goldfäden durchwirkt.

Begräbnis

Bajuwaren beerdigten ihre Toten in niedrigen Flachgräbern, die immer als Reihengräber angelegt waren. Die Toten wurden immer mit dem Kopf nach Westen beerdigt, damit sie zur aufgehenden Sonne blicken konnten. Meistens befanden sich diese Gräber entlang von Flüssen.

Frauen wurden immer mit ihrem Schmuck begraben. Den Männern wurden ab dem 5. Jahrhundert Waffen als Beigaben ins Grab gelegt. Ein Brauch, der im Altsiedlungsgebiet der Germanen, der Germania magna, zu dieser Zeit unbekannt war.

Die Stände

Die Bajuwaren waren in Stände unterteilt. An der Spitze stand der Herzog. Er stammte immer aus dem Geschlecht der Agilolfinger, da die Herzogswürde vererbt wurde. Das Gesetzbuch der Bajuwaren, die „Lex Bajuvariorum“, erklärte hierzu, dass der Herzog weder „Taub“ noch „Blind“ sein durfte und dass er „die Waffen kraftvoll führen“ musste.

Die "staatlichen" Leitungsfunktionen des Herzogs beschränkten sich jedoch weitgehend auf die Führung des baierischen Heerbanners im Krieg und auf die oberste Rechtsprechung im Frieden.

Dem Herzog folgten in sozialer Rangordnung fünf namentlich genannten Adelsgeschlechter. Dann die Freien, die Freigelassenen und schließlich die praktisch rechtlosen Unfreien. Daneben existierte eine breitere Adelschicht, die sich oft im Amt eines Grafen und Richters befand, sich im Rechtsstatus jedoch noch nicht von den Freien unterschieden.

Die Adeligen (nobiles)

Die mächtigsten und einflussreichsten Adeligen, nach dem Herzog, entstammten den Adelsgeschlechtern der „Huosi“, der „Drozza“, der „Fagana“, der „Hahilinga“ und der „Anniona“. Den Mitgliedern dieser Adelsgeschlechter standen Sonderrechte zu.

Die Freien (liberi)

In Friedenszeiten durften die Freien an wichtigen Volksversammlungen teilnehmen, wurden zu wichtigen Entscheidungen befragt und durften an diesem Mitbestimmen. Allerdings mussten sie teils hohe Abgaben leisten. Sie durften Waffen tragen und wurden zum Kriegsdienst herangezogen. Die einfachen freien Bauern mussten ihren Hof vernachlässigen, wenn sie in den Krieg ziehen mussten.

Die Minderfreien und Freigelassenen (Frilaz)

Sie dienten meist als Knechte und besaßen keine politischen Rechte. Zu ihnen zählten die Barschalken, die nur in Baiern existierten. Hauptaufgabe der Barschalken war die selbständige Bewirtschaftung des Landes mit Abgaben und Leistungen an den Eigentümer, darin vergleichbar mit den „behausten Knechten“ (servi casati) der germanischen oder den an ihren Grund gebundenen Dauerpächtern (Coloni) der Spätantike. Barschalken waren ursprüngliche Freie, die in einer aus einer Landvergabe stammenden Unabhängigkeit an ein abgabepflichtiges Land gebunden waren. Sie konnte mit der Hufe, dem landwirtschaftlichen Gut, veräußert werden. In Kriegszeiten wurden sie zum Kriegsdienst herangezogen.

Die Unfreien (servi)

An der untersten Stufe standen die Unfreien (Leibeigenen). Es gab zwei Kategorien: Die Hofarbeiter (mancipia) und die Unfreien mit Kleinhof (manentes). Sie besaßen keine politischen Rechte, durften daher nicht Volksversammlungen teilnehmen und hatten keinerlei Einfluss. Auf ihnen lastete die gesamte Arbeit und sie waren ihrem Herrn völlig ausgeliefert. Sie konnten wie Sachen oder Tiere gekauft und verkauft werden.

Hofarbeiter durften den Hof, auf dem sie arbeiteten, nicht verlassen. Unfreie mit Kleinhof waren an drei Tagen der Woche verpflichtet auf dem Herrenhof zu arbeiten. Allerdings mussten Unfreie mit ihrem Kleinhof verkauft werden.

Ein großer Teil dieser Halbfreien und Unfreien waren Nachkommen der einheimischen romanisch-keltischen Restbevölkerung oder Kriegsgefangene.

Die Herrscher der Bajuwaren

Herrschaft	Name	Bemerkungen
ca. 548–595	Garibald I.	erster nachgewiesener Herzog von Bayern
ca. 595–610	Tassilo I.	
ca. 610–630	Garibald II.	
ca. 630–640	Fara	
ca. 640–680	Theodo I.	
ca. 680	Lantpert	
ca. 680–716	Theodo II.	
ca. 711–719	Theudebald	
ca. 715–725	Grimoald II.	
ca. 716–719	Tassilo II.	
ca. 719–725	Theodbert (Theodo III.)	

ca. 725–737	Hugbert	
ca. 737–748	Odilo	musste 744 die Oberherrschaft der Franken anerkennen
ca. 748	Grifo	Usurpator, Karolinger, aber über seine Mutter mit den Agilolfingern verwandt
ca. 748–788	Tassilo III.	788 durch Karl den Großen abgesetzt

Religion

Als die Bajuwaren zum ersten Mal erwähnt wurden, war der christliche Glaube nur wenig verbreitet. Irische Wanderbischöfe kamen ab dem Jahr 615 nach Baiern um die Bevölkerung zu bekehren. Nicht selten bezahlten sie hierfür mit dem Leben. Während die Bevölkerung langsam zum Christentum bekehrt wurde, blieb der Glaube an die alten germanischen Götter eine lange Zeit lebendig. Aufgrund der Aufzeichnungen einer Kirchenversammlung weiß man, dass die Bajuwaren Tempel besaßen und heilige Orte in den Wäldern, an denen es heilige Steine gab. Viele Bajuwaren nutzten heilige Amulette, betätigten sich im Nestelknüpfen um Andere zu verzaubern. Sie opferten in einem Opferbrunnen. Wahrsager lasen aus den Innereien von Vögeln oder Pferden und aus dem Kot von Kühen. Wenn Seuchen ausbrachen, zündete man Nodfeuer an. Sie beteten Götzenbilder an, die oft aus Mehlteig oder aus Tuch hergestellt wurden.

Um das Jahr 700 entstanden katholische Bistümer im bajuwarischen Herzogtum. Das älteste davon Salzburg (696), Regensburg (um 700), Freising (716), Passau (739) und Eichstätt (Mitte bis 2. Hälfte des 8. Jahrhunderts). Die letzten Heiden wurden wohl im Jahr 774, nach dem Sieg der Franken über die, mit den Bajuwaren eng verbundenen, Langobarden zu Konversion gezwungen.

Krieger

Freie Bajuwaren besaßen in der Regel ein Sax, ein kurzes Kampfmesser. Ab dem 5. Jh. nutzten viele Krieger die Franziska, ein Wurfbeil. Ab dem 7. Jahrhundert kam die Franziska aus der Mode und wurde nur noch sporadisch verwendet. Reiche Krieger konnten sich eine Spatha, ein Langschwert, leisten. Helm oder eine Rüstung konnten sich ebenfalls nur die Reichen Bajuwaren leisten. Beides konnten sich nur die Eliten leisten. Daher war es nicht unüblich, dass Bajuwarenkrieger mit freiem Oberkörper in den Kampf zogen.

Nachbarn

Die Nachbarvölker der Bajuwaren waren:

- Thüringer im Norden
- Franken im Nordwesten
- Alemannen im Westen
- Romanen im Süden
- Langobarden im Süden
- Awaren im Südosten
- Slawen im Osten

Quellen:

Webseiten:

Wikipedia (2023, 04. September) Theoderich der Große. Wikipedia. Abgerufen am 31. März 2024, von https://de.wikipedia.org/wiki/Theoderich_der_Gro%C3%9Fe

<https://www.sagen.at/texte/sagen/oesterreich/salzburg/pinzgau/trud.html>

<https://encyclopaedia.fandom.com/de/wiki/Bajuwaren> 10.06.24

<https://www.historisches-lexikon-bayerns.de/Lexikon/Barschalken> 04.05.25

https://www.historisches-lexikon-bayerns.de/Lexikon/Fr%C3%BChmittelalterliche_Grundherrschaft 04.05.25

Bücher:

Dr. Kolb, Peter und Vogt, Manfred (Museumspädagogisches Zentrum München (MOZ), 1988), Wer waren die Baiuwaren?, 1. Auflage, München

Arbeitsgruppe der Bajuwarenausstellung 1988 (Freistaat Bayern, vertreten durch die Prä-historische Staatssammlung München und Land Salzburg, vertreten durch das Amt der Salzburger Landesregierung, 1988) Die Bajuwaren - Von Severin bis Tassilo 488-788, 1. Auflage, München, Salzburg

Helmer, Friedrich (Haus der Bayerischen Geschichte Bayerische Staatskanzlei, München, 1989), Bayern im Frankenreich (5.-10. Jahrhundert), Politische Geschichte Bayerns, 1. Auflage, München

Strassmeir, Andreas und Gagelmann, Andreas (Zeughaus Verlag, 2020), Das Fränkische Heer der Merowingerzeit – Teil 1: Bekleidung, Trachtzubehör, Persönliche Ausrüstung, Rüstung, 2. Auflage, Berlin.

Strassmeir, Andreas und Gagelmann, Andreas (Zeughaus Verlag, 2020), Das Fränkische Heer der Merowingerzeit – Teil 2: Schild und Schwert, 2. Auflage, Berlin.

Strassmeir, Andreas und Gagelmann, Andreas (Zeughaus Verlag, 2020), Das Fränkische Heer der Merowingerzeit – Teil 3: Beilwaffen, Sax, Stangen- und Bogenwaffen, 2. Auflage, Berlin.

Terhart, Franjo (Parragon Books Ltd., 2006) Jenseitswelten – Leben nach dem Tod 1. Auflage, Bath, UK