

Das Leben auf PANlayos

Von romantisch bis realistisch: Fantasy und Mittelalter, das klingt zunächst wagemutig, romantisch und grenzenlos abenteuerlich. Das ist es auch und soll es für die Spieler-Charaktere auch sein. Aber wie das so typisch für ein Dominium-Genre ist, sollen realistische Aspekte nicht unter den Tisch fallen. Natürlich gibt es in PANlayos Drachen, Zauberer, Ritter, Piraten und holde Maids in versüßten Tavernen. So sei es! Aber das Spiel wird erst dadurch interessant, wenn die Charaktere auch den gesellschaftlichen Verpflichtungen nachkommen müssen, wenn ihnen klar wird, dass eine Verletzung oder gar eine Erkrankung schwerwiegende Folgen haben kann und wenn es zu verstehen gilt, dass Adel und Armut nicht einfach durch ein Handgemenge besiegt werden können. Um die Hintergründe des mittelalterlichen Lebens nachvollziehen zu können, dazu dienen diese Texte zum Leben auf Panlayos.

Inhalt	Seite
Unterwegs in Panlayos	1
Von Land und Leuten	2
Der Aufbau von Kommunen	4
Adel und Vermögen	5
Die Arbeitszeit der arbeitenden Bevölkerung	5
Das Rittertum	5
Gerichtliche Verfahren	7
Die Komfortzonen	7
Vom Kinderkriegen und vom Verhüten	8
Die ärztliche Versorgung	9
Umgang mit Magie	10
Der Krieg	10
Ein Hofstaat	11
Geschichtlicher Abriss zu Panlayos	12
Begriffe	14

1. Unterwegs in Panlayos

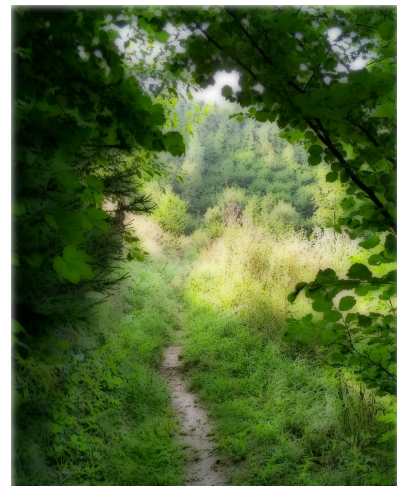
Wer sich auf Wanderschaft oder gar per Pferd oder Kutsche durch das riesige Land Panlayos aufmachen will, dem sei gewahr, wie beschwerlich solch eine Reise sei. Beispielsweise die Wanderschaft! Verlässt man seine Kommune, so bewegt man sich zunächst noch auf einem Weg. Wege sind zumeist ein befestigter Streckenabschnitt, der aus fester Erde besteht. Er wurde zu einem Weg zurechtgetrampelt oder durch Fuhrwerk oder Tiere zu einem begehbaren Untergrund gestaltet.

Wege sind gut begehbar. Ein normaler Humanoid läuft im Schnitt 4 Km/h. Würde er durch Wiesen, Wälder, Dickicht oder Gebirge gehen, käme er nicht so schnell voran. Ein geübter Wanderer kann 6 – 8 Std. laufen. Der Wanderer schafft also am Tag ca. 30 Km und hat zwischendurch mal ein paar kleine Rastpausen eingelegt. Ein ungeübter Wanderer hingegen wird schon nach 2 – 3 Stunden merken, dass ihn die Tour anstrengt. Vielleicht bekommt er sogar Blasen an den Füßen. Das hätte schmerzhafteste Konsequenzen für die nächsten Tage. Und wenn Dreck in die Wunden kommt, kann das sogar noch Krankheiten verursachen.

Wohl dem Wanderer, der vor der Dunkelheit an einen Ort eintrifft, wo er gastfreundlich aufgenommen wird. Eine Gaststube kostet natürlich Geld. Und sollte man um Obhut betteln, besteht auch die Gefahr, dass man an die falschen Leute gerät.

Den falschen Leuten kann man aber auch schon unterwegs begegnen. Denn manchen Personen, denen das Leben nicht so gut mitgespielt hat, entscheiden sich vielleicht auch dafür, auf die schiefe Bahn zu geraten und ihr Einkommen mit Raub oder illegaler Wegzollerpressung zu erlangen. Am Tag trauen sich das nur wenige. Die meisten Räuber überfallen harmlose Wanderer am liebsten dann, wenn nicht mehr so viel los ist und wenn sie dabei nicht so leicht gesehen werden. Also am Abend, wenn der Wanderer ein Feuer anzündet, um sich zu wärmen, kann das Licht auch manch skurrile Gesellen anlocken.

Die Nacht in der Wildnis zu verbringen birgt auch andere Gefahren. Nicht nur, dass das Wetter abkühlt. Auch räuberische Tiere machen sich in der Dämmerung oder früh morgens auf die Jagd. Eine Raubkatze wäre ein Problem, ein größeres Problem wäre ein Rudel hungriger Wölfe, die bei ihrer Jagd äußerst geschickt vorgehen.



Zurück zum Begehen eines Weges. Wege gibt es in gut geführten Landschaften meist in der Nähe von Kommunen. Aber umso weiter man sich von denen entfernt, desto ungepflegter und verwegener wird es. Irgendwann verwandelt sich der Weg zu einem Trampelpfad und schließlich verschwindet im Dickicht. Auf Panlayos gibt es auch einige Fernstraßen. Das sind gut ausgebaute Wege, die für Pferde und Kutschen angelegt wurden. Aber auch hier kann es geschehen, gerade dann, wenn eine Fernstraße weit durch Gebirgsregionen oder Wälder führt, dass diese nicht mehr instandgehalten wurden.

Was ist die Alternative? Querfeldein durch Wald und über Wiese? Wälder sind keine lichten Baumgruppen, sondern verwachsene Vegetationen, in denen Dornenbüsche wachsen, dichtes Dickicht herrscht und umgestürzte Bäume den Weg versperren. Zwischendurch wird man von einem Bachlauf gestoppt. Und auch die Wiesen sind keine abgemähten schönen Felder, sondern hoch gewachsene Krautlagen, mit Brennnesseln oder giftigen Pflanzen und gelegentlich auch überraschenden Sumpflöchern.

Also, das Vorhaben, einfach so in die nächste Kommune zu wandern, kann an sich schon ein Abenteuer werden. Verwendet man ein Pferd, stellt sich zuerst die Frage: Wer kann sich so ein teures Tier und das entsprechende Zubehör (Sattel, Trense, Gehrte, Decke) leisten und kann man es auch reiten?

Ein Pferd läuft im Schnitt 6 Km/h und könnte ebenfalls, bei ausreichend Pausen, 6 – 8 Std. langlaufen. Hier käme man also ein wenig schneller und auch gemütlicher ans Ziel. Würde man das Pferd zum Traben bringen, läuft es sogar 18 Km/h schnell. Danach wäre das Pferd aber erschöpft und hätte Muskelkater. Noch schlimmer wäre der Galopp mit 30 km/h. Das hält ein Pferd max. 4 Min. lang durch und wäre danach lange nicht mehr einsatzfähig. Alternativ ein Esel, der günstiger ist, läuft 5 Km/h und läuft max. 4 – 6 Std. lang. Dafür kommt man mit einem Esel auch durch gebirgisches Gelände. Für ein Reittier muss der Weg aber auch begehbar sein. Wenn es keinen Weg mehr gibt, wird das schwierig. Und für die Fahrt mit einer Kutsche braucht man auf alle Fälle einen befahrbaren Weg.

Es gibt noch viele Probleme, wenn man sich auf den Weg machen möchte: Steinige Gebirge, Kakteenfelder, Regen, Schnee oder einer von diesen vielen breiten Flüssen, die es auf Panlayos gibt und über die nur eine alte Hängebrücke führt. Oder man sucht an einem Fluss kilometerweit, bis man auf ein Fährrloß trifft, mit dem man den Fluss überqueren kann. Und was ist eigentlich, wenn man sich dann verlaufen hat? Diese und viele weitere Strapazen, wenn man sich entscheidet auf Wanderschaft zu gehen.



2. Von Land und Leuten

Panlayos weist geographisch sehr unterschiedliche Lebenssituationen auf.

Der Norden und die Skarden: Im Norden, vor allem in Watterriek, ist das Leben sehr skardisch geprägt. Es ist rau, viele Seeleute, aber auch Piraten treiben sich in den Küstenstädten herum. Und die vielen Inseln werden immer wieder neu von Leuten besiedelt, die sesshaft und unabhängig sein wollen, sich aber auch gegen fremde Angreifer von See her verteidigen müssen. Die Sprache der menschlichen Skarden ist platt und so wird sie auch genannt. Das Platt macht auf gebildete Personen den Eindruck eines niederen Bildungsniveaus und das stimmt leider auch häufig. Aber nicht intelligent zu sein, bedeutet nicht, dass man nicht klug sein kann. Skarden trifft man nicht nur in Tavernen, sondern sie haben sich zu hervorragenden Seefahrern entwickelt. Für die Skarden spielt die Geschlechterfrage dabei keine Rolle. Es ist egal, ob ein skardischer Mann den Herd führt oder eine skardische Frau eine Kapitänin ist. Für manch einen Skarden ist das der Traum von Freiheit: Ein Boot oder Schiff zu besitzen und damit Abenteuer auf hoher See zu erleben. Dieses Treiben zur See hat dazu geführt, dass auch andere Küsten, rund um Panlayos, von skardischen Fischern besiedelt wurden.

Die Wälder: Panlayos ist ein stark walddreicher Kontinent. Je nach Region kann man auf gemischte Laub- und Nadelbäume treffen, auf tiefe, dunkle sumpfreiche Waldgegenden, in den Alpen auf kurz gewachsene Kiefernwälder, und in den niederschlagreichen Gegenden auf Dschungelgebiete und Regenwälder.

In den Wäldern leben viele ganz unterschiedliche Tiere. Das lockt Jäger, Pelzjäger (Waldläufer) und Vogeljäger (Vogeler) in das tiefe Grün. Aber neben Hühnern, Kühen, Rehen und anderen Säugetieren, ist das auch das Jagdrevier von Raubtieren, wie Wölfen, Panthern oder Tigern. Im hinterländischen Walang existieren sogar Dinosaurier, also übergroße und gefährliche Reptilien. Im Fjordland, in den Dschungelgebieten, stellen Amphibien und Reptilien als Lauerjäger eine Gefahr dar, z. B. die Schlange oder das Krokodil. Und im hinterländischen Tollland existieren Riesen und Trolle.

Auch Humanoiden können gefährlich sein. Einzelne Raubbanden überfallen Fernstraßen, die durch Wälder führen und manche Outlaw-Gang hat sich in die Wälder zurückgezogen und sich dort eine sichere Zuflucht errichtet.

Und es gibt humanoide Völker, die auf das Leben im Wald spezialisiert sind. Goblins und Orks leben im nördlichen Kolan-Gebirge, im hinterländischen Dusterwald und Trollland und im südlichen Tufan-Gebirge. Wer im Wald einer Rotte Goblins begegnet, der sollte schnellstens die Flucht ergreifen. Im Fjordland leben die Sauraner in den Sumpfwäldern. Sie haben einen meist schon viel früher entdeckt, als man sie erkennen konnte. Mit Blasrohren und giftigen Pfeilspitzen lauern sie bereits. Es gibt auch mehr oder minder freundliche Bewohner, nämlich die Elben. Die Elben sind Fremden gegenüber meistens zuerst kritisch und vorsichtig, aber dann überaus gastfreundlich. Zu Gast in einer elbischen Kommune ist eine Herausforderung. Alles ist natürlich hergestellt, gespickt mit natürlichen Kostbarkeiten und sauber. Die Elben leben primitiv, aber zugleich sind sie gebildet und schlau. Hier kippt einem niemand den Urinpott vom Fenster aus auf den Kopf. Mit den Orks führen Elben schon seit Jahrhunderten Feindschaften. Aber es gibt auch kriegerische Elben, die auch Fremden gegenüber sehr gefährlich werden können.

Die Berge: Panlayos ist an vielen Orten gebirgig und besitzt große Bergregionen und Berge. Quer durch den Inselkontinent führen die Alpen, die in ihren Höhen schneebedeckt und mit Gletschern versehen sind. Der höchste Berg, der Gigantos, ist 3.700 m hoch. Er befindet sich auf der Alpenkrone, in der das Wetter unbarmherzig und wechselhaft ist. Hier soll angeblich ein Eisdrache hausen.

Berge schützen und grenzen nicht bloß Ländereien ab, sie stellen sich bei der Wanderung häufig dem Ziel in den Weg. Kilometerlanges Umherwandern wäre eine Möglichkeit oder man nutzt den Pfad, der durch das Gebirge führt. Aber wohin führt der Pfad wirklich und welche Gefahren birgt er?

Assoziiert man Berge mit einer Kultur, dann fallen einem zuerst die Zwerge ein, denen es gelingt, ganze Höhlensysteme auszubauen und glanzvolle Königreiche in ihnen zu gründen. Bewacht werden die Eingänge von Wächtern in schweren Rüstungen, denn für die Waffenschmiedekunst sind die Zwerge einzigartig bekannt. Wer die Gastfreundschaft von Zwergen erlebt, wird fröhliche Alkoholgelage erleben. Nur die Skarden können mit den Zwergen mithalten. Aber Zwerge sind zunächst eigenbrötlerisch, kritisch und zynische Wesen. Ihr Vertrauen muss man sich erst verdienen. Im nördlichen Faltengebirge existieren gleich vier Zwergreiche, die in ihrer Art völlig unterschiedlich sind. Da gibt es ein überaus kriegerisches Zwergenvolk und zum Erstaunen auch ein Zwergenvolk, das sich sogar der mystischen Magie geöffnet hat. In Tagon, einem Land im Hinterland, existiert auch ein großes Zwergenvolk, das in den Bergen haust. Sie leben eher zurückgezogen, auch aus Scham, weil sie sich einst in der dunklen Zeit für die falsche Seite, nämlich für Fürst Askowan entschieden haben. Ansonsten existieren Zwerge hier und da, wo sie handwerklich von Nutzen sein können.

Neben den Zwergen gibt es noch das Volk der Dunkelalben, die im Innern von Bergen lebt. Das dunkelalbische Volk Lox lebt im Roten Berg im Norden von Panlayos. Dieses düstere und mysteriöse Volk reagiert aggressiv auf Fremde und es kam immer mal wieder vor, dass die Lox-Dunkelalben ins Rhaltal vorgedrungen sind und dort geplündert haben.

Das Hinterland liegt auf der westlichen Seite der Alpen und beherbergt 15 verschiedene Länder, die durch breite Flüsse und Gebirgswände voneinander geschützt sind. In vielen der Länder herrschen Könige. Die meisten dieser Königreiche sind menschlich geprägt. Die Hinterländer haben einen Dialekt, in dem sie Vokale stärker betonen und teils auch länger strecken. In einigen Orten ist die Sprache sogar schwer von Fremden zu verstehen.

Im Hinterland stellen die Nihona ein eigenständiges Volk dar, deren Land Shanlin im Süden des Hinterlandes liegt, direkt am Fjordland. Das Tennoreich der Nihona ist ein militärisch starkes Volk, mit einer romantischen Lebensart, die aber auch einem starken gesellschaftlichen Leistungs- und Ethikdruck untersteht. Die Nihona sprechen eine eigene Sprache.

Weitere gesondertes Völker stellen die Zwerge in Tagon dar, die oben bereits erwähnt worden, wie auch die Orks im Trollland, die Elben in Elfai, die Negorianer in Milimasitu und die Toronen in Minor.

Im Osten der Alpen befinden sich ebenfalls verschiedene Königreiche, die überwiegend menschlich geprägt sind. Einige dieser Königreiche sind überaus wohlhabend, besitzen starke Armee und Seefloten und werden von Königen oder Kaisern beherrscht.

Besonders zu nennen ist der Stadtstaat Panpolis. Es handelt sich um eine riesige futuristisch geprägte Stadt mit Ausmaßen von 20 Km in alle Richtungen und über 38.000 Einwohnern.

Im Süden existiert das riesige Land Fertil, in dem viele freie Kommunen und einige Stadtstaaten existieren. Der Lebensraum ist dort wesentlich kühler, als an anderen Orten von Panlayos, dafür aber besonders fruchtbar. In Fertil sprechen die vorwiegend lebenden Menschen einen Dialekt, bei dem Vokale eher kurzgehalten werden und die Konsonanten hart zum Ausdruck kommen. Er wird vor allem von den einfachen Leuten des Volkes genutzt und wird abwertend als Sprache des Volkes bezeichnet und namentlich als Fertilischer Dialekt betitelt. Neben Fertil existieren im Süden weitere Länder wie Amazien, dem Land der Amazonen, Tarkos, dem Reitervolk und das mächtige Handelsvolk Kakara.

Zwischen den Alpen, dem Osten und dem Westen befindet sich ein riesiges **Wüstenland**. Karge Gesteinsberge und riesige Sandgebiete dominieren das Bild. Solange bis man an eine Oasenstädte der Nomas kommt. Die blühenden und farbenfrohen Städte laden zum Staunen, aber auch zum Handeln ein. Hier sind die Nomas fortschrittlich und gastfreundlich. Die Nomas, die in den Wüsten ein Nomadenleben führen, können aber auch ganz anders auftreten, nämlich räuberisch und gefährlich.

Das Fjordland existiert im Südwesten von Panlayos. Es ist ein Gebiet voller Fjorde, Berge, Seen, Regenwälder, Wasserfälle und Sümpfe. Die Berge, die oft direkt an den Seen und Fjorden fußen, sind teils über 2.700 m hoch. Die höchsten Berge sind schneebedeckt. Unten in den Wäldern und an den Fjorden ist es feucht-warm, es regnet viel und es herrschen Temperaturen von bis zu 27 °. Das Fjordland wird von reptiloiden Rassen bewohnt. Das macht das Reisen durch das Gebiet gefährlich. Im Osten des Fjordlandes stellen die indigenen Sauraner eine Bedrohung dar. Auf drei westlichen Inseln existieren die Völker der Slinger, Krokonen und Dragoner.

3. Der Aufbau von Kommunen

Als Kommune gilt ein Lebensraum, der eine Verwaltungseinheit bildet.

Die Siedlung

Die kleinste Verwaltungseinheit gilt als Siedlung. Hier lebt ein familiärer Verbund zusammen und wird meist von einem Häuptling oder Ältesten geführt. Siedlungen entstehen durch sesshaft gewordene familiäre Gruppen, die meistens von der Tierzucht, dem Fischfang und der Landwirtschaft leben. Domestizierte Tiere und eine Kleintierzucht gehören auch häufig zu einer Siedlung. Siedlungen sind häufig durch Wälle oder Gräben geschützt. Ein großes Haus, das der Familie gehört, stellt den Versammlungsraum dar.

Nomaden

Neben den Siedlungen existieren noch selten, vor allem aber im nomaischen Gebiet Alharu, frei umherwandernde Nomaden, die mit Zelten unterwegs sind, Tiere mit sich führen und von dem Leben, was die Natur ihnen bietet. Von ihrer Größe her entsprechen sie einer Siedlung oder einem Dorf.

Das Dorf

Ein Dorf ist eine angewachsene Siedlung, die nicht mehr nur aus einem familiären Verbund bestehen muss. Hier haben sich weitere Gruppen angesiedelt, meistens weil der Ort an einem Verkehrsknotenpunkt liegt oder weil hier eine schützende Turmburg entstanden ist oder weil man an dem Ort besonders gut Ressourcen gewinnen kann.

Ein Dorf hat die Größe von mindestens 10 Häusern, in denen Familien beheimatet sind. Ein Dorf kann gut 100 Bewohner haben. Gutshöfe werden von einem Meier verwaltet und geführt. Ein Dorf kann auch von einem Schulze geführt werden. Dieser stammt meist aus einer wohlhabenden Familie, der auch zu den Gründern des Ortes gehörte. Das Amt wird familiär stets weitervererbt.

Typisch für ein Dorf sind dann auch ein Rathaus und ein Gasthaus. Dörfer besitzen befestigte Wege, die meist aus Holz ausgelegt sind, um bei Regen gegen den schlammigen Untergrund zu schützen. Viele Dörfer sind landwirtschaftlich geprägt.



Die Bauern legen in der Umgebung ihre Felder an, die meist quadratisch, gelegentlich aber auch kreisförmig angeordnet sind. Die Äcker werden im jeweils 3. Jahr brach liegen gelassen, damit sich der Boden erholen kann. Bei der Ernte ist es den Armen der Gesellschaft erlaubt, die übrigen Ähren vom Rand des Feldes einzusammeln.

Tiere und Menschen führen hier ein enges Verhältnis. Sie werden zwar geschlachtet, bis dahin leben sie aber nicht nur auf dem Hof, sondern teils auch im Haus, in der Diele, wo sie im Winter auch für nötige Wärme sorgen. Die Diele dient in vielen Häusern als Stube, weil hier auch der Ofen (Herd) steht. Er hat meistens abgehende kleine Räume zum Schlafen und ein offenes Obergeschoss. Hier schlafen die Arbeiter direkt über den Tieren.

Viele Dörfer unterstehen einem Fürstentum oder einem königlichen Stadtstaat. Die Bauern erhalten ihr Land in solchen Fällen nur geliehen und müssen sich dem adeligen Grundherrschaft beugen. Der Grundherr ist das Gesetz.

Wer in einem Dorf aufwächst, der bleibt meistens auch sein Leben lang dort und wird dort auch sterben, im Kreise seiner Familie. In einem Dorf hat alles seine Ordnung und alles wird stark beobachtet. Privatsphäre gibt es in einem Dorf kaum. Die meisten Dorfbewohner sind reine Arbeiter und können kaum lesen.

Die Stadt

Eine Stadt ist ein urbanes Zentrum, das einst aus einem oder mehreren Dörfern erwachsen ist. Städte sind Handelsorte, die mit Fernstraßen erreicht werden können. Auf diesen Straßen kann man mit Pferden und Kutschen reisen. Viele Städte liegen an einer Furt eines Flusses oder sind bedeutende Hafenstädte oder sind Verkehrsknotenpunkte zwischen Tälern und Gebirge.

Die meisten Städte besitzen eine Burg, die aus einer Turmburg ausgebaut wurde und die den umliegenden Bewohnern, aber vor allem den Adeligen in der Burg Sicherheit bieten. Eine Stadt wird von einem Schulze geführt, der als Landsherr über Zölle, Steuern und Gesetze entscheidet. Aus seiner Familie wird in der Regel auch der nachfolgende Schulze erwachsen. Für die Verwaltungsaufgabe über Zölle und Steuern stellen die Landsherren großer Städte Vögte ein, die für diese Geschäfte verantwortlich sind.

Wenn eine Stadt über ein Gebiet herrscht, handelt es sich um einen Stadtstaat, der von einem Fürsten oder einem König regiert wird. Städte im Verbund werden häufig von Fürsten (oder Baronen) geführt, die unter einem führenden König stehen. Ganz selten, wenn Städte im Verbund stehen und eigene Könige behalten, steht ein oberer König als Kaiser vor.

Eine Stadt bietet den Bewohnern viel mehr Freiheiten als das in einem Dorf der Fall ist. Auch gibt es beruflich viel mehr Möglichkeiten. Handwerker und Krämer haben eigene Betriebe, ein Markt ermöglicht freien Handel, Medikusse bieten eine ärztliche Versorgung usw. Eine Stadt lockt also allerlei Leute herbei, zu denen auch Aussteiger und Obdachlose gehören. Die Armen leben in den Vororten der Stadt, während die Reichen im Stadtkern oder in der Burg leben und die Führung der Stadt innehaben. In das Patriziat der Reichen wird man fast nur hineingeboren. Nur manchmal ist es möglich, dass man sich besondere Bürgerrechte oder Ritterrechte erkaufen kann, die es einem ermöglichen, Teil des Hofstaates zu werden. So verlockend das Stadtleben für viele auch klingen mag, es birgt auch Probleme, nämlich das Gefälle zwischen Arm und Reich, verschmutzte Straßen, Müllkippen türmen sich, Seuchen können entstehen und Brände können sich leicht über Häuser hinaus ausbreiten.

4. Adel und Vermögen

Das Vermögenswesen wird als Aristokratie bezeichnet. Es ist ein Ständewesen. Reichtum drückt sich vor allem durch Besitz an Land, Vieh und Humanoiden aus. Mächtig ist, wer einen großen Familienverbund führt oder politische Macht besitzt. Die Münzwährung gewinnt immer mehr an Bedeutung. Obwohl Ware gegen Ware getauscht wird, nimmt das Geld eine deutliche Zwischeninstanz ein und ermöglicht Handel über die Dorf- und Stadtgrenzen hinaus. Dabei prägen Stadtstaaten ihre eigenen Münzen, die gelegentlich auch im Raum ihrer Staatsgrenzen mehr wert sind als fremde.

Die Aristokraten sind die Großgrundbesitzer, die einflussreichen Familien, vor allem aber der Adel und ganz oben in der Hierarchie sitzt der Fürst oder der König. Für die Aristokraten gilt eine verschwenderische Offenheit. Umso verschwenderischer ein Adelig ist, desto einflussreicher scheint er wohl auch zu sein. Reiche Freunde aus anderen Städten bringen teure Geschenke und zeigen sich dadurch bereit Bündnisse zu schließen. Ärmere Verwandte und Bekannte werden um politische Unterstützung gebeten, sowie um Hilfe bei der Ernte. Im Gegenzug erhalten sie Schutz oder Darlehen. In diesem Verhältnis spricht man vom Patron und seinen Klienten. Es geht dabei um politische Zuwendung. Ein Seefahrer erbittet beim König um eine Audienz, um seine Seefahrt finanzieren zu lassen. Im Gegenzug verlangt der König den Gewinn der erworbenen Güter. Der Stadthalter braucht eine Wasserleitung und meldet sich als Klient bei seinem Patron, seinem Fürsten oder zunächst bei dem Kämmerer. Im Gegenzug kann der Fürst Soldaten fürs Militär erhalten. In diesem System von Leistung und Gegenleistung gibt es nur wenig Wohltätigkeit. Spenden zu erhalten, bedeutet auch Gegenleistungen erbringen zu müssen.

Nur ein kleiner Teil der Bevölkerung ist Landbesitzer. Der größte Teil des Volkes lebt bescheiden. Wird jemand einem anderen etwas schuldig und kann nicht zahlen, kann er sich selbst vermieten (versklaven). Aber Sklaven werden unwürdig behandelt. Die Reichen hingegen erben ihren Reichtum und müssen wenig dafür tun. Nur wenige müssen sich reich arbeiten, in dem sie z. B. als Bildhauer oder Maler eine Statue errichten oder als besonderer Arzt sich den Reichen anbietet oder als besonderer Lehrer, der durch eine Stiftung bezahlt wird. Auch Händler oder Edel-Prostituierte können sich reich arbeiten.

Getreide ist das wichtigste Gut. Brot ist Essen, Getreide ist Brot, Land ist Besitz. Einige Ländereien werden in Parzellen aufgeteilt und verpachtet. Häufig arbeiten Sklaven oder Tagelöhner auf den Feldern. Lange Trockenzeiten können zu großen Hungersnöten führen. Durch den Transport von Lebensmitteln können Wagenhändler, aber auch die Seeschiffahrt profitieren.

Als adelig gilt der König selbst, die Großgrundbesitzer, die hohen Bediensteter des Königs (Beamte, wie der Kämmerer) und die Ritter. Wer adelig sein will, muss sich einen Adels-Titel erkaufen. Das ist ein Papyrus-Dokument mit königlichem Siegel. Der Kauf eines Adels-Titels kostet Geld. Man nimmt als Adelige an den höfischen Veranstaltungen teil und verpflichtet sich zu höfischem Benehmen und höfischer Ehre.

Die Stände haben einen klaren Rang: 1. An oberster Stelle steht der König. 2. Dem unterstehen die Adligen, nämlich die Fürsten, besondere Gelehrte, wie der Kämmerer, der Konsul und Magistrate, die Adelsfamilien und die Ritter. 3. Unter dem Adel folgen die Reichen, wie Großgrundbesitzer, der Schulze einer Stadt und ähnliche Vermögende. 4. Die Handwerker, die in den Städten eigene Betriebe besitzen. 5. Die Arbeiter und Bauern. 6. Die Armen, zu denen auch Hilfsarbeiter und Obdachlose gehören.

Man ist, was man ist und wird in seinen Stand hinein geboren und hat nur wenig Möglichkeiten aus seiner gesellschaftlichen Schicht aufzusteigen. So verhält es sich auch mit der Bildung. Lesen und Schreiben ist vorrangig den Reichen und Adligen vorbehalten. Knappen bekommen die Gelegenheit Lesen und Schreiben zu erlernen und auch in vermögenden Arbeiterbetrieben kann es sich ein Geschäftsmann leisten, seinen möglichen Erben eine Schulbildung zu ermöglichen. Einfache Arbeiter haben ohnehin nicht das Geld und die Zeit, sich Bildung zu leisten. Sie müssen arbeiten.

In dieser Zeit gibt es keine Absicherungen. Wer Vermögen ansparen wollte, musste dieses an einem sicheren Ort verstecken und evtl. bewachen lassen oder sie einem Kontor anvertrauen. Kontoren sind Banken, von denen es nur sehr wenige gibt. Die wenigen, die gerade am Entstehen sind, sind von Wohlhabenden errichtete Institute, die ihr Geld für besondere Gegenleistungen und mit hohen Zinsen anbieten. Kontoren existieren nur in Panpolis (Lina-Lapid), Polonus (Kakara) und Tharis (Alharu).

5. Die Arbeitszeit der arbeitenden Bevölkerung

Die unteren Stände bestehen aus Handwerkern, Arbeiter und Bauern und schließlich den Armen. Die Armen sind meistens Bettler, die aufgrund gesundheitlicher oder familiärer Umstände auf Almosen angewiesen sind. Unter ihnen gibt es auch noch die Tagelöhner, die ihre Arbeitskraft früh morgens auf dem Markt anbieten und die am Ende des Tages oder der Woche dafür ein geringes Gehalt bekommen.

Die Bauern auf dem Felde und die Viehzüchter arbeiten fast den ganzen Tag lang, weil ihre Arbeit es von ihnen abverlangt. Sie müssen auch an Sonntagen noch mal raus. Auch Gastwirte arbeiten die Woche durch, weil sie stets die Kunden bedienen müssen. Und Wächter arbeiten auch in der Nachtschicht. Die Handwerker hingegen haben eine geregelte Arbeitszeit von ca. 8 – 10 Stunden und von Montag bis Samstag. Der Sonntag ist für sie ein Feiertag.

6. Das Rittertum

Ritter sind die besonderen und treuen Heerführer des Königs, die eine besondere Ausbildung absolviert haben. Ritter kann nur werden, wer aus adeligem Geschlecht stammt oder sich besonders tapfer hervorgetan hat, einen Adelstitel erworben hat und infolge dessen durch einen Fürsten oder König zum Ritter geschlagen wurde.

Schon mit dem 7. Lebensjahr geht ein Edelknabe oder auch Schildknappe genannt als Page an den Hof des Fürsten oder Königs, um dort als Diener die ersten Erfahrungen im höfischen Umgang und bei Zeremonien zu erlernen.

Mit 14 wird er dann feierlich zum Knappen erhoben. Er erhält dabei ein Kurzschwert überreicht. In der nun folgenden Ausbildung macht der Knappe eine strenge und harte Erziehung durch. Er erlernt die ritterlichen Verhaltensregeln, das höfische Benehmen, muss an seiner körperlichen Ertüchtigung arbeiten, lernt das Reiten, den Nah- und Fernkampf, das Jagen, Schwimmen, muss Mutproben bestehen und übt sich in Musik und Poesie. Ebenso lernt er das Lesen und Schreiben.

Der Knappe untersteht einem Ritter, dem er beim Anlegen der Rüstung behilflich ist, dessen Waffen er instand hält und Pferde pflegt. Der Knappe begleitet seinen Ritter bei Kriegszügen und Turnieren, reicht ihm dort die Waffen und versorgt ihn. An den Turnier-Massenkämpfen, den so genannten Buhurts, dürfen dann auch die Knappen bewaffnet mitkämpfen, allerdings nicht mit Langschwert und Lanze, denn diese Waffen sind nur den Rittern vorbehalten. Bei diesen Kämpfen und auch sonst in den Schlachten unterstützt der Knappe seinen Ritter. Wenn der Ritter verwundet wird, hilft der Knappe ihm rechtzeitig aus.

Mit 21 wird der Knappe dann zum Ritter geschlagen, wenn er sich als mutig, tapfer und treu erwiesen hat. Diesen Tag nennt man Schwertleite. Am Vortag muss der Knappe ein Bad nehmen und die Nacht fastend in Gedanken verbringen. Beim Ritterschlag muss er den Ritterschlag ablegen und wird mit dem Schwert am Hals geschlagen und erhält dabei den Spruch: „Zu des Königs Ehr, diesen Schlag und keinen mehr! Sei tapfer, ehrlich und gerecht; besser Ritter als ein Knecht!“

Viele Knappen, die aus persönlichen oder wirtschaftlichen Gründen nicht für den Ritterschlag in Frage kamen, dienen als Edelknechte weiter in Truppen und versuchen ein rittermäßiges Leben zu führen. Sie werden jedoch nicht als Adelige anerkannt.

Der Knappe legt beim Ritterschlag den Ritterschlag ab. Dieser kann von Königreich zu Königreich leicht variieren, aber meistens enthält er folgende Schwüre:

- 1) Ich gelobe, König (oder Fürst) und Land treu zu dienen.
- 2) Ich gelobe, bis zum Tod für den König (oder Fürsten) einzustehen und meine Pflichten zu erfüllen.
- 3) Ich gelobe, mein Land und Königreich (oder Fürstentum) zu lieben.
- 4) Ich gelobe, die Schwachen zu verteidigen.
- 5) Ich gelobe, nie vor meinem Feind zu fliehen.
- 6) Ich gelobe, bis zum Tod gegen die Feinde des Königreiches (oder des Fürstentums) zu kämpfen.
- 7) Ich gelobe, niemals zu lügen und zu meinem Wort zu stehen.
- 8) Ich gelobe, allen gegenüber immer freimütig und großzügig zu sein.
- 9) Ich gelobe, immer für das Recht und gegen Ungerechtigkeit und Böses zu kämpfen.

Die meisten Ritter kommen bereits aus adeligem Geschlecht. Wird der Knappe zum Ritter geschlagen, gehört er mit zum Adel. Und als Adelige tragen die Ritter auf ihren Waffen und Rüstungen das Wappen des Königs, die sie zu Ehren des Königs auf eigene Kosten anschaffen. Mit den vielen Geschenken zur Schwertleite rechnet sich das aber schnell wieder auf.

Unwürdige Ritter können vom König geächtet werden. Geächteten Rittern werden der Adelstitel und die Ritterbezeichnung aberkannt. Bewappte Waffen und Rüstung müssen dann an den König abgegeben werden. Diese Ritter gelten als vogelfrei. Häufig handelt es sich um Humanoiden die ohnehin schon so häufig negativ aufgefallen sind, dass es nicht mehr verwundert, dass sie sich zum Raubritter entwickeln.

7. Gerichtliche Verfahren

In einigen Königreichen ist es den einfachen Humanoiden erlaubt, an bestimmten Tagen den König mit Rechtsfragen zu belangen und ein königliches Urteil zu erbitten. Um den König vor der Menge niveauloser Streitfragen zu schützen, werden darum in Städten eigene Richter eingesetzt. Diese Aufgabe wird vom Vogt ausgeführt. Das sind meistens angesehene und wohlhabende Vertreter der königlichen Instanz, die das königliche Gesetz vertreten und juristische Entscheidungen fällen. Ein Vogt nutzt bei seinen Entscheidungen verschiedene Gesetze, handelt aber auch nach eigenem, persönlichem Rechtsurteil. Ritter und Adelige haben das Privileg, sich auf den Richterbeschluss des Königs zu berufen, der sich ihrer Sache dann annehmen muss.

Beschuldigte dürfen vor Gericht nur sprechen, wenn sie dazu aufgerufen werden. Anwälte gibt es bei solchen Verhandlungen nicht, höchstens Helfer, die aber auch leicht mitverurteilt werden können. Vögte haben in ihren Entscheidungen große Freiräume. Dazu gehören einfache Bußgeldstrafen, aber auch schnelle Urteile zum Tode, Versklavung oder Leute an den Pranger zu stellen. Auch das bekannte Fersengeld ist ein richterlicher Bußbeschluss, der sich gegen Soldaten wendet, die vor ihrer Aufgabe geflohen sind. In den meisten Fällen werden Fahnenflüchtige jedoch zum Tode verurteilt.

8. Die Komfortzonen

Die Komfortzone beschreibt den Bereich der Bequemlichkeit und der Risikofreudigkeit, aber auch den physischen und psychischen Wohlfühlrahmen eines Humanoiden. Innerhalb dieser Zone fühlt man sich sicher und geborgen. Aber in einer mittelalterlichen Welt ist mancher Komfort nur schwer zu bewahren. Schon einfache tägliche Situationen können herausfordernd sein.

- Das Schlafen: Die meisten Humanoiden besitzen keine Betten. Betten besitzen nur die reichen Leute. Das einfache Volk schläft auf einfachen Decken. Und wenn diese Decken nicht gepflegt werden, ist die Gefahr Krätze zu erleiden hoch. Es gibt auch kaum Einzelzimmer mit Privatsphäre. Man schläft mit mehreren Leuten in einen Raum. Für Privatsphäre wird dann lediglich ein Stoff zwischen den Schlafenden aufgehängt. Auf Schiffen schläft die Besatzung in Hängematten, um nicht auf dem dreckigen oder nassen Boden zwischen den Ratten zu schlafen. Aber an das Liegen in einer Hängematte muss man sich erst gewöhnen. Die ersten Nächte auf einem Schiff verursachen Müdigkeit. Die meisten Humanoiden schlafen in zwei Schlafphasen, nämlich von 21 – 24 Uhr und von 3 Uhr bis zum Sonnenaufgang, mind. aber bis 5 Uhr. In der nächtlichen Wachphase unternehmen sie meist leichte Tätigkeiten, reden miteinander, denken nach oder aber vergnügen sich oder subversive Personen nutzen die Zeit für Verbrechen.
- Das Waschen und Putzen: Morgens nach dem Aufstehen und abends, nach einem langen Tag, geht man zur Wasserschüssel, auch Kumme genannt. Das enthaltende Wasser befindet sich meist schon seit ein, zwei Tagen dort drin. Hier wäscht man sich den Schweiß ab, auch mit Hilfe von Seife, sofern man so etwas besitzt. Seife wird aus parfümierten Ölen und Salzen gefertigt und mit Kalk gefestigt, der meistens aus Knochenabfällen gewonnen wird. Baden ist eher eine Besonderheit. Badhäuser bieten Holzwanne an, in denen man sich baden kann. Hier hat man Glück, wenn man nicht der Dritte ist, der sich in das gebrauchte Wasser legen durfte. Zähneputzen ist in der einfachen Bevölkerung verpönt. Nur reiche Leute sorgen sich darum, ihre Zähne aufzupolieren und nutzen dafür Bimssteinpaste. Ansonsten werden lediglich Essensreste mit Zahnhölzchen entfernt. Zahnschmerzen sind darum ein leidiges Alltagsproblem.

Auch das Naseputzen gibt es nur bei Adeligen. Ansonsten wird der Schnotter einfach ausgepustet und abgewischt.

Nach dem Stuhlgang putzt man sich den Po mit einer gebrauchten Bürste oder einem Schwamm ab. Ist so was nicht parat, verwendet man die linke Hand zum Abwischen. Eben die Hand, die man nicht zur Begrüßung nutzt. Die linke Seite ist darum ein Synonym für Unglück und ein linkes Verhalten wird somit mit unglücklich verursachendes Verhalten identifiziert; und Linkshänder gelten als behindert.

- Für den Stuhlgang macht man in einen Eimer. In Burgen gibt es Kloräume, in denen Donnerbalken errichtet sind. Auf ausgehöhlten Holzbalken entrichtet man da sein Geschäft, das von einem Turm tief hinabfällt. Donnerbalken gibt es auch in öffentlichen Gebäuden. Dort landet die Notdurft auf dem Boden oder in breiten Eimern. Das es hier stinkt und von Fliegen nur so wimmelt, ist natürlich.
- Kälte und Nässe stellt ein häufiges Problem, vor allem im Süden von Panlayos dar. Vor Regen kann man sich kaum schützen. Die Leute können ihre Arbeit nicht einfach stehen lassen und nach Hause rennen, wenn es regnet. Die Klamotten werden nass und es wird einem kalt. Und eine Folge davon kann eine Erkältung sein. Aufwärmen und die Klamotten trocknen, das geht dann am besten am Feuer.
- Das Feuer ist ein wichtiges Element. Der Herd ist die Feuerstelle im Haus und im Betrieb, die am Brennen gehalten werden muss. Ein Feuer zu erzeugen ist nicht leicht. Feuerschläger werden genutzt oder ein Reibholz, mit dem Funken und Hitze erzeugt werden, mit denen dann meist Birkenrinde, Holzspäne oder Graswolle angezündet wird, bevor man das kleine Feuer auf Holz übertragen kann.
- Zum Trinken steht den Humanoiden zunächst Wasser zur Verfügung. Das ist aber schnell abgestanden. Auch Brunnenwasser ist nicht immer das Beste. Am saubersten ist Wasser aus einem Bergquell. Davon gibt es auf Panlayos zum Glück viele. Um das ältere Wasser dennoch zu trinken, wird es gelegentlich mit Wein gestreckt, um den Geschmack erträglicher zu machen. Kein Wunder, dass so viele Humanoiden den Alkohol bevorzugen. Der verursacht allerdings irgendwann einen Nachdurst. Säfte gibt es auch, aber die löschen nicht so den Durst wie Wasser.
- Lebensmittel gibt es auf Panlayos zur Genüge, ob das nun Fleischprodukte sind, Brot, Käse, Nüsse, Obst, Gemüse usw. Herausfordernd ist jedoch, dass die Produkte möglichst lange haltbar bleiben und nicht anfangen zu schimmeln oder von Fliegen verunreinigt werden. Um Lebensmittel haltbar zu machen, können sie getrocknet werden, geräuchert, gepökelt, vergärt, gezuckert, eingekocht und in Öl oder Alkohol eingelegt werden.
- Hygiene spielt in dieser Zeit noch keine große Rolle. Zum Auswischen der Bierkrüge werden lediglich Lappen und Schwämme genutzt. Richtig ausgewaschen werden sie nur hin und wieder. Man trinkt auch unbedarft aus den gleichen Krügen und Gläsern. Dass dies eine Quelle für Erreger sein könnte, das weiß niemand.
Tiere, sogar die Kühe, werden mit in die Dielen der Häuser geholt, weil es dadurch schön warm wird. Der Kot wird am nächsten Tag ausgekehrt. Der Unrat von altem Putzwasser, die Notdurft und dergleichen, werden in den Städten einfach aus den Fenstern auf die Straßen gekippt. Die Bauern nutzen ihren Unrat, um damit ihre Felder zu güllen. Das lockt allerdings Ratten an und Pflanzen und Tiere können dadurch Krankheiten aufnehmen, die dann wieder in die Nahrungskette geraten.
- Natürlich hilft eine Prügelei manchmal den Alltagsstress abzubauen. Und kaum jemand nimmt es einem übel, wenn man von jemandem mal eine verpasst bekommen hat. Das gehört einfach auch dazu. Wenn aber mal ein Schlag ausferts und jemand dabei ernstlich verletzt wird, kann das lebensbedrohlich sein. Eine Fraktur kann lebenslang Probleme bereiten und manche Verletzungen zum Tod führen. Ein Medikus kostet Geld und nicht immer kann ein Medikus helfen.

9. Vom Kinderkriegen und vom Verhüten

Dass der Charakter auf die Idee kommt, mal fröhlich Sex zu haben, kann tiefgreifende Folgen haben. Mit dem W4 wird ermittelt: Bei einer 1 wird die Frau schwanger. Nun vergehen 9 Monate und vor allem im letzten Monat kann die Frau nicht mehr arbeiten und benötigt Unterstützung. Ob sie und das Kind die Geburt überleben, entscheidet ihr TW auf WS. Misslingt der TW, stirbt das Kind.

Eine Frau wird durchschnittlich 20 x schwanger, aber viele der jungen Kinder erreichen nicht einmal das zweite Lebensjahr, weil sie meistens irgendwelche Krankheiten nicht überstehen. Impfstoffe gibt es keine. Dennoch ist es nicht ungewöhnlich, wenn eine Familie 10 Kinder hat.

Der nicht eheliche Beischlaf, wenn er nicht die Absicht verfolgt, Kinder zu kriegen, gilt abwertend als Prostitution. In gewissen Kreisen, vor allem bei Seeleuten, wird das zwangloser gesehen. Immerhin ist Sex ja auch ein Vergnügen.

Zur Verhütung gibt es einige Methoden: 1. Der Mann schafft vor dem Samenerguss den TW auf WS und ihm gelingt dadurch den Coitus interruptus. 2. Gelingt das nicht, holt sich die Frau schnellstens Rat von einer Kräuterfrau, einer Hexe, einer Hebamme oder einem Quacksalber, der Kräuter verabreicht, die auch in die Vagina eingerieben werden müssen. 3. Besonders gute Kräuterfrauen kennen auch Kräutertinkturen, die vor dem Sex eingerieben werden und verhütend wirken. 4. Eine seltene und noch unbekanntere Verhütungsmethode ist für den Mann die Nutzung eines Schafsdarmes. Dieser schützt zugleich vor der gefährlich ansteckenden Geschlechtskrankheit „Harter Schanker“. 5. Die Alternative Analsex hat den Nachteil, dass sie kaum die Frau befriedigt. Außerdem ist auch hier die Gefahr durch Krankheiten gegeben. Dennoch ist es eine gängige Methode für manche Männer. 6. Oralsex wird meistens von Prostituierten genutzt, bei dem nur der Mann befriedigt wird und die Frau keine Schwangerschaft fürchten muss. 7. Um eine Frau gänzlich vor Sex zu schützen, wurde ihr, meist von einem vornehmen Elternhaus, ein Keuschheitsgürtel umgelegt. Mit handwerklichem Geschick, lässt sich dieser natürlich auch öffnen.

10. Die ärztliche Versorgung

Zur medizinischen Versorgung stehen den Humanoiden verschiedene mehr oder minder qualifizierte Personen zur Verfügung. In einfachen ländlichen geprägten Gebieten oder in Stammeskulturen wird diese Aufgabe meist von einem Kräuterkundler bzw. einem Schamanen durchgeführt. Diese Personen sind die primitiven Ausgaben von städtischen Apothekern, die jedoch nur auf Basis von Heilstoffen, also natürlichen Extrakten, Symptome bekämpfen. Schamanen, meistens also magiekundige Heiler, verwenden dabei auch Magie, was bei vielen Ärzten und in vielen Ländern stark umstritten ist. Ebenso kontrovers sind die Quacksalber, also die reisenden Heiler, bei denen die Wirkung von Arznei oft bewiesen auf Scharlatanerie zurückzuführen ist.

Der Medikus hingegen ist ein Arzt, der medizinisch ausgebildet ist und heilkundig arbeitet. Seine Tätigkeiten beziehen sich auf die Vorbeugung und Erkennung von Krankheiten, auf die Behandlung und auf die Nachsorge. Der Medikus besucht seine Kranken meist in deren eigenen Häusern. Einige Medikusse besitzen auch eine Praxis in ihrem eigenen Haus. Und wenige Orte besitzen Spitäler. Das sind Häuser, in denen viele Kranke von Medikussen und Pflegern behandelt und betreut werden können. Bekannt ist auf Panlayos dafür das Spital in der Stadt Intradom in Fertil.

Doktoren – oder weiblich auch Doktrixen – sind gelehrte Medikusse, die meist am Hof eines Königs tätig sind und auch in der Medizin lehren. Sie werden besonders dann abgerufen, wenn an Orten Seuchen entstanden sind und man ihre Expertisen benötigt. Daher rührt auch der Begriff Pestdoktor. Mit lang gezogenen Schnabelmasken, die mit Kräuterbeuteln gefüllt sind, treten diese auf, wenn der Schwarze Tod aufgetreten ist.



Als Feldscher werden außerdem Medikusse bezeichnet, die sich in einem Krieg um die Verletzten kümmern.

Der klassische Medikus wird tätig, wenn Zähne gezogen werden müssen, bei Entbindungen oder beim Versorgen und Heilen von Wunden oder Brüchen. Brüche werden häufig neu gebrochen und dann geschient. Die Wunden werden mit Alkohol gereinigt, damit sie sich nicht entzünden. Die Blutung wird durch Verband, Nähen oder Verbrennen gestillt und geschlossen. Bei zu starken Verletzungen werden entsprechende Körperteile mit einer Knochensäge entfernt und die Wunde dann ausgebrannt. Die meisten Medikusse kümmern sich außerdem um die Heilung bei Tieren.

Die jüngsten Errungenschaften medizinischer Erkenntnisse stellen die narkotisierende und aufputschende Medizin dar. Zur Schmerzlinderung wird häufig Laudanum genutzt, was aus Opium besteht und eine hohe Suchtgefahr bewirkt. An das Öffnen eines Körpers trauen sich nur wenige Medikusse heran. Die Gefahr, wichtige Organe zu verletzen ist groß und irgendwo im Körper befindet sich die Seele und die will man nicht angreifen. Eine häufige Antwort auf alle möglichen Erkrankungen ist das Aderlassen. Es wird angenommen, dass durch das Auswechseln von Blut der Humanoid wieder gesund werden kann. Beim modernen Aderlassen nutzt man Schläuche aus Tierdärmen und metallische Nadeln werden dazu in die Adern gesteckt. Aber nicht immer passt das Blut zwischen Spender und Empfänger.

Ratlos ist die Medizin noch in Bezug auf Krankheiten. Die allgemeine Auffassung ist, dass der Humanoid vier Lebenssäfte besitzt, nämlich Blut, Schleim, schwarze Galle und gelbe Galle. Wenn diese Substanzen die richtige Menge und Wirkung zueinander haben, ist der Humanoid gesund. Die Lebenssäfte sind abhängig von einer gesunden Lebensführung und von natürlichen Umständen, wie auch vom Einfluss der Gestirne. Und es existieren krankmachende Stoffe, die das Verhältnis der Lebenssäfte aus dem Gleichgewicht bringen. Zu den krankmachenden Stoffen gehören unter anderem Gifte, aber auch untadeliges Leben unterstützt das Ungleichgewicht. Einige Doktoren behaupten, dass es in der Erde und im Wasser unsichtbare krankmachende Stoffe gibt, wodurch Krankheiten entstehen. Andere Doktoren machen die Psinetik Schuld für Krankheiten. Durch unsichtbare Kreaturen und den Einsatz von Magien, vor allem solche, die in den Geist von Humanoiden eindringen, entstehen Krankheiten.

11. Umgang mit Magie

In Fachkreisen werden Magiebegabte als Zauberer bezeichnet, aber im Volk sind sie Hexen und Schamanen. Sie werden in den meisten Kulturen nicht gerne gesehen. Die Magie ist für die meisten Humanoiden eine übersinnliche Fähigkeit und eine dunkle und grausame Kunst bössartiger Humanoiden. Und gerade weil die düsteren Magiebegabten ihre Magie auch zum Schaden anderer Humanoiden einsetzen, ist die Magie auch so in Verruf geraten. Die Humanoiden haben Angst davor, dass ein Magiebegabter in ihr Gehirn eindringen kann und sie zu unnatürlichem Verhalten zwingt. Sie haben Angst davor, dass nachts, wenn man schläft, ein Magiebegabter durch die Wände eindringt und sie ausraubt oder sie als durchsichtiges Wesen beobachtet.

Die Angst vor dem Unbekannten und auch die Seltenheit von Magiebegabten führen dazu, dass Magiebegabte oft auch verjagt, gejagt und ermordet werden. Oft entstehen innerhalb der Bevölkerung willkürliche Ansammlungen, der so genannte Mob, der dafür sorgt, dass Magiebegabte gehängt, ertränkt, verbrannt oder enthauptet werden. Wer magische Fähigkeiten hat, sollte sie besser für sich behalten. Darüber hinaus sind viele der Magiebegabten oft selbst über sich erschrocken, wenn sie erfahren, dass sie diese Fähigkeiten besitzen.

Es gibt aber auch Magiebegabte, die ihre Fähigkeiten studieren und ausbilden, um sich dann schließlich professionell anzubieten. Ein Schamane bietet einem sauranischen oder orkischen Volk seine Dienste als Berater an. Eine Hexe verbirgt sich im Wald und bietet ihre Fluch- und Segenszauber gegen Geld an. Ein Zauberer bietet sich als Schutzpatron und Berater am Hof eines Königs an. Viele der Staatsführer versuchen es geheim zu halten, wenn sie den Rat einer Hexe oder die Unterstützung eines Zauberers annehmen. Die Magiebegabten sollen ihnen dabei helfen, ihr Schicksal oder das Schicksal ihrer Schlachten vorherzusagen.

Für Elben und Dunkelelben sind Magiebegabte nichts Schlimmes. Sie werden in deren Kreisen eher verehrt. Und Orks und Sauraner haben gelegentlich Schamanen unter sich. Vor allem die Skarden und die Zwerge, die eh zu stärkerem Aberglauben neigen, lehnen Magiebegabte strikt ab.

Auf Panlayos herrscht besonders in Bezug auf Hexen eine rege Phobie. Die Jagd auf die Hexen wurde eröffnet, als der König von Ranos so genannte Inquisitoren (Parajäger) einsetzte, die gegen Hexen und auch gegen Vampire, Werwölfe und andere Kreaturen auf Jagd zu gehen. Seitdem etabliert sich zunehmend der Beruf freier Inquisitoren, die Kommunen besuchen und ihre Dienste anbieten. Aber auch unter ihnen gibt es Scharlatane, die im Vorfeld ein Phänomen vorbereitet haben, um sich dann zu engagieren. Und gelegentlich tarnen sich sogar Psinetiker als Inquisitoren, um eine angebliche Gefahr zu bannen oder auch um andere Psinetiker zu eliminieren. Denn befindet sich ein Psinetiker nah an einem gerade gestorbenen Psinetiker, erlangt er dadurch zu noch stärkerer Macht.

Eine besondere Herausforderung im Umgang mit Magie stellen magisch begabte Kreaturen dar, so genannte Para-Kreaturen, zu denen die Dämonen als größte Gefahr gelten. Aber auch magische Artefakte sind umstritten. Während Heilige Waffen hilfreich im Umgang gegen Para-Kreaturen eingesetzt werden können, werden sie doch durch Magie hergestellt. Und um den Umgang mit Magie zu beherrschen, nutzen starke Magier Grimoire's. Das sind seltene Zauberbücher, mit denen man Psinetiken erlernen kann und in denen Zauberer ihre Erkenntnisse hinterlassen haben, z. B. über Dämonen und Hexen. Grimoire's sind unter Magiern begehrte Objekte.

12. Der Krieg

Kriege kann es in unterschiedlichen Ausmaßen geben. Dabei kann es sich um Fehden zwischen Sippen handeln, um Überfälle von Plünderern auf Siedlungen und deren Familien, aber auch um Heerkriege, die meistens abseits von besiedelten Orten stattfinden und bei denen sich die Kontrahenten auf dem Kriegsfeld treffen. Der König hat verschiedene Methoden, gewaltsam gegen seine Feinde vorzugehen. Er kann Spezialtruppen schicken, um z. B. Wege zu kontrollieren, Attentäter schicken, um politische Widersacher zu eliminieren, ein Handelsembargo verhängen, Ländereien belagern lassen oder sein Heer in die Schlacht führen.

Heerfahrt und Tross: Wenn ein Heer ausgesandt wird, spricht man einer Heerfahrt. Eine Heerfahrt besteht aus ausgebildeten Soldaten und wird begleitet von einem so genannten Tross. Der Tross besteht aus Zivilisten, die das Lagerleben der Soldaten versorgen. Dazu gehören Zeltbauer, Barbieri, Köche, Viehhüter, Feldscher und viele andere Professionen.

Heerbann: Der Heerbann ist der Aufruf des Königs, auf das waffenfähige Bürger in den Krieg ziehen müssen. Sofern die Bürger eines Staates ihrem Staatsführer positiv gesonnen sind, führen sie diese Aufforderung auch bereitwillig aus. Oft wird ihnen und ihren Angehörigen eine Entlohnung, wie Land oder Steuerbefreiung angeboten. Die relativ untalentierten Kämpfer ziehen mit Knüppeln und Mistgaben in den Kampf. Von der Aufforderung sind befreit: Alte, Behinderte, Kranke, Kinder, jene die ein Kind bekommen, jene die jüngst ein Haus oder einen Betrieb aufgebaut haben und Feiglinge.

Das Heer: Das Heer kann aus verschiedenen Truppen bestehen, die systematisch aufgestellt sind. Da gibt es die Bogenschützen, die weiter hinten postiert werden, aber die erste Attacke ausführen, um die Gegner zu schwächen. Dann gibt es die Kavallerie, die überaus schnell das Kampffeld durchquert und gewaltsam durch die Reihen der Gegner zieht. Und es gibt die Infanterie, die entweder hochwertig bewaffnet ist und aus erfahrenen Kriegeren besteht oder es sind ruchlose und brutale Kämpfer, die als Bauernopfer in den Kampf geschickt werden. Schließlich gibt es noch die Artillerie, die ebenfalls in die hinteren Reihen des Kampffeldes gesetzt werden und von dort aus ihre Geschosse hinter die feindlichen Linien einschlagen lassen. Manche Könige planen ihre Schlachtzüge auf gefertigten Miniaturbrettern und halten ihre wertvollen Entscheidungen und Schlachtpläne als Notizen auf Papyrus fest. Sie schicken ihre Ritter als Anführer oder treten persönlich bei einer Schlacht auf. Meistens aber stehen die Fürsten und Könige abseits der Schlacht, beobachten und geben von dort aus die taktischen Befehle. Sie spielen Schach mit lebenden Humanoiden.

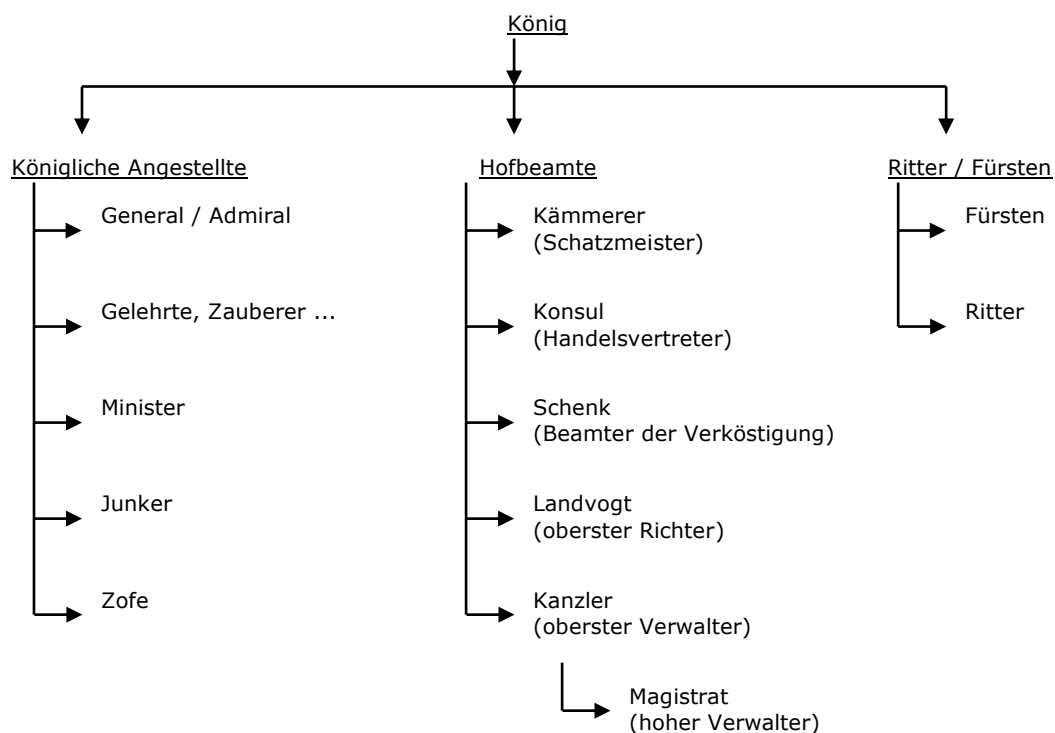
Die Waffen in einem Kampf: Der einfache Pöbel zieht mit Forken und Knüppeln in die Schlacht. Krieger nutzen hingegen stählerne Waffen, wie Schwerter und Pfeil und Bogen. Sie können mit Schilden und Rüstungen geschützt sein. Das alles ist allerdings eine Frage der Ausstattung und des Geldes. Als Artilleriewaffen gelten Katapulte und Ballisten. Der Stadtstaat Panpolis nutzt die Erfindung des Schießpulvers und ist in Besitz von Kanonen. Die geheime fortschrittliche Waffentechnik hat Panpolis allerdings auch an die nordische Stadt Bookt Haven verkauft, die damit seitdem ihre Schiffe mit Kanonen bestückt. Panpolis hat außerdem eine geheime Waffenart, nämlich die handlichen Donnerbüchsen. Damit bestückt Panpolis eine besondere Infanterieeinheit.

Seegefechte stellen eine besondere Art der Kriegsführung dar. Bewaffnete Krieger in Kanus stellen die kleinste Einheit dar. Danach folgen Boote und schließlich die Schiffe, die in ihren Größen klassifiziert sind. Auf den Kriegsschiffen sind die Seeleute bereit, mit ihren Waffen bei Enterungen anzutreten. Die Schiffe besitzen aber auch Katapulte. Und nur die zwei Staaten Bookt Haven und Panpolis, sowie wenige Piraten, sind in Besitz von Kanonen. Von See aus eine geschützte Küstenstadt anzugreifen, stellt jedoch ein wagemutiges Unterfangen dar.

Sieg oder Niederlage: In den meisten Fällen finden die Schlachten außerhalb bewohnter Räume statt. Die Heere treffen sich auf Wiesen oder in Wäldern. Die Fronten stehen sich gegenüber und der Krieg – Sieg oder Niederlage – soll über das Schicksal des Staates entscheiden. Weise Staatsführer lassen den Krieg also über die Krone entscheiden und verschonen dadurch das Leben ihrer Bürger, die Zuhause auf das Ergebnis warten. Entweder zieht das eigene Heer zurück nach Hause, verwundet, dezimiert, aber als Sieger oder ein fremdes Heer zieht nun ein und gibt sich als der glorreiche Gewinner. Diese edle Vorgehensweise, in dem ein König seinen Verlust eingesteht und dann seine Krone abgibt, tritt leider nur selten ein. In den meisten Fällen kämpfen die Herrscher bis zum Fall der Mauern und es finden Belagerungen und danach brutale Plünderungen statt, in denen die Soldaten ihre Traumata ausleben und dadurch noch mehr Traumata verursachen. Wenn ein Krieg verloren wurde, muss das aber nicht gleich heißen, dass ein Königreich alles verloren hat. Häufig muss der Verlierer einen großen Teil seiner Ressourcen und seines Schatzes abgeben und sich für viele Jahre als Vasallenstaat seinem Gewinner unterordnen.

13. Ein Hofstaat

Diese Aufstellung präsentiert den Hofstaat eines ausgebauten Königreichs.



14. Geschichtlicher Abriss zu Panlayos

Dimiourgia

So bezeichnen die Elben die Entstehung der ersten humanoiden Arten auf Panlayos. Nach einem alten elbischen Mythos sollen sich demnach aus tiefen sumpfigen Wäldern heraus die Pantanoen entwickelt haben, jenen Vorfahren der Dunkelelben und Orks. Diese zwei Rassen entwickelten sich. Die Orks bewohnten weiterhin die dunklen Sumpfwälder und die Dunkelelben zogen in die Berge, wo sie Zuflucht in den Höhlen fanden.

Panlayos war zu der Zeit für die ersten Humanoiden ein gefährlicher Ort. Reptilien und andere Kreaturen beherrschten das Land, die Lüfte und die Meere.

Erst viele Jahrhunderte später entwickelten sich aus den Dunkelelben die Elben, die neue Lebensräume für sich in den großen Wäldern fanden. Ihre Hautfarbe passte sich durch die Jahrhunderte hinweg dem Tageslicht an, denn die Elben waren nunmehr keine Wesen der Dunkelheit und der Nacht.

Aus den Orks gingen die Goblins hervor und auch die Oger. Manche Elben glauben bis heute, dass die Oger aus der Verpaarung von Ork und Troll hervorgegangen sind. Zu der Zeit beherrschen noch viele Unholde und Kreaturen die Landschaften.

Die Ära der Ahnen

Als Ära der Ahnen wird ein geschichtlicher Abschnitt benannt, in dem sich die Elben, aber auch die Orks in vielen Stämmen über Panlayos ausbreiten. Wo sie aufeinander stießen, kam es zu furchtbaren Kriegen.

Die Erfindung des Feuers war eine der wichtigsten Errungenschaften, mit denen sich die Elben gegenüber ihrer Umwelt zuerst behaupten konnten. Sie entwickelten die Jagdtechnik mit Pfeil und Bogen. Sie wurden zu Sammlern und Jägern, die sich von Pflanzen, Früchten, Nüssen, Samen, Wurzeln, Pilzen, Honig, Eier, Fleisch, Fisch und Weichtieren ernährten. Und allmählich wurden sie sesshaft.

In dieser Zeit entstand auch das mächtige elbische Königreich Chrona im Osten von Panlayos. Die Chrona-Elben setzten Stein auf Stein und eine gewaltige Burg entstand. Aber auch diese mächtige Dynastie, die viele hundert Jahre währte, ging ihrem Untergang entgegen. Seuchen rafften die Elben dahin und der Angriff von Drachen zerstörte die riesige Burg.

Andere Elben erforschten das Meer und entdeckten auf den südlichen Inseln andere Rassen seltsamer Herkunft, die im Entstehen waren, eine humanoide Kultur zu werden. Es waren insektenartige, fischartige und reptilienartige Wesen. Sie besiedelten die südlichen Inseln und später auch das Gebiet der Fjorde von Panlayos.

Die Elbische Blüte

Jahrzehnte vergingen und die elbischen Stämme blühten auf und besiedelten viele Landstriche von Panlayos. Sie entwickelten Agrarkultur, allgemeine Stammeskulturen und entwickelten im rasanten Tempo hölzerne Siedlungen. Dabei stießen sie immer wieder auf die Orks. Neue Kriege entbrannten, aber die Elben organisierten sich und schlugen die Orks in die westlichen und südlichen Wälder zurück.

Panlayos wurde das Land der Elben und erhielt von ihnen auch den Namen Panlayos. Die reptilischen Völker blieben im Fjordland und stellten für die Elben keine Gefahr dar. Mit einigen sauranischen Stämmen herrschten sogar freundschaftliche Beziehungen. Von ihnen erfuhren die Elben, dass die reptilischen Völker im Fjordland gegeneinander im Krieg seien.

Der lange Winter

Das Elbische Zeitalter wurde beendet, als der lange Winter einbrach. Ganz Panlayos fiel jahrelang in eine Katastrophe von Schnee und Eis. Die Täler boten keine Nahrung mehr und so zogen sich die elbischen Stämme in die Wälder zurück, in denen sich auch die Tiere zurückzogen. In dieser Zeit entwickelten die Elben ein besonderes Gespür für die Natur und die Tiere.

Die Elben hörten davon, dass die reptiloiden Völker sehr unter der Winterzeit litten. Die Orks lebten weiterhin in ihren düsteren Wäldern. Und unerwartet stießen Elben gelegentlich nun auf die Dunkelelben, die ihre Höhlen verließen, um in der Dämmerung und in der Dunkelheit ihre Umgebung zu erkunden. Die Begegnungen waren meist von Gewalt geprägt.

Die Zeit der menschlichen Siedler

Nach den Jahren des Winters wurde Panlayos zunehmend von einer neuen Rasse besiedelt, die den Elben zwar ähnlich waren und sie hatten auch helle Haut, aber auch viel kleinere Ohren und sie verfügten nicht über so gute Sinne. Sie nannten sich Menschen. Andere Siedler nannten sich Zwerge. Woher die Menschen und Zwerge kamen, weiß heute niemand. Aber sie kamen mit Kanus, lange über das Meer gereist.

In kleinen Gruppen kamen sie ausgehungert an die Küsten und entdeckten das reichhaltige Angebot an Nahrung. Dennoch war die Zeit für die Menschen nicht leicht. Viele Krankheiten wurden von den Menschen mit nach Panlayos gebracht und sie waren sich selbst oft uneins und so kam zu Fehden unter ihnen.

Zu den Elben war die Begegnung ganz unterschiedlich. Einige der menschlichen Siedlungen freundeten sich mit den elbischen Stämmen an, manche behandelten sie wie eine unzivilisierte Rasse, die man skrupellos betrügen und verdrängen konnte.

Zwischen Elben und Zwergen war das Verhältnis immer angespannt. Die Zwerge misstrauten den Elben, auch aufgrund der Zugewandtheit der Elben zur Magie, die von den Zwergen als Bedrohung abgelehnt wurde. Sie sahen in den Elben dämonische Wesen.

Naturgeister hat es auf Panlayos schon immer gegeben. Die Elben akzeptierten sie und ihre Lebensräume. Aber dämonische Wesen kamen erst mit den Menschen nach Panlayos. Die Menschen fürchteten sie, dafür paktierten sie gelegentlich mit den Naturgeistern, was auch schwerwiegende Konsequenzen haben konnte, wenn man sie verärgerte.

Die Zeit des Metalls

Es waren die Zwerge, denen es als erste gelang, Erze zu schürfen und sie zu Metall zu verarbeiten. Die Menschen machten es ihnen gleich. Es entwickelten sich Dörfer und ein reger Handel setzte ein, der dazu führte, dass sich die Menschen immer weiter ausbreiteten. Es entstanden Gemeinschaften unter den Dörfern bestimmter Landteile. Die Menschen entwickelten auch eine Münzwährung, die den Tausch von Waren ablöste. Dadurch kam es zu einem gesellschaftlichen Wandel, der Reichtum und Armut unter den Menschen verursachte und Machgefälle hervorbrachte, die wiederum mit Kriegen gelöst wurden.

Dies war eine kurze Zeitepoche, die durch die heutige Epoche, der Königsepoche abgelöst wurde.

Die Königsepoche

Geprägt wurde diese Epoche durch die Entwicklung des Städtewesens und dem Einhergehen der Entstehung verschiedener Königreiche. Die Menschen entwickelten das Schrifttum, auch wenn dem bis heute nur Gebildete mächtig sind. Und zu Hofe wird Philosophie betrieben.

Die Städte entstanden an Verkehrswegen und entwickelten eigene Verwaltungs- und Versorgungsstruktur. Heute sind die Städte davon geprägt, dass immer mehr Menschen hier leben wollen. Sie suchen Schutz in den befestigten und von Burgen geschützten Städten und suchen auch nach Arbeit. Der Handel wurde ausgedehnt durch Waren mit Salz, Pelzwerk und Töpferkunst. Und auch das Meer wird genutzt. Neben den Fischerbooten bewegen sich nun auch Handelsschiffe und Kriegsschiffe auf dem Wasser.

Die Stadtstaaten sind meistens ethnisch abgegrenzt und werden politisch von Fürsten oder Königen geführt. Den ersten König gab es im nomaischen Volk, der bis heute als Sultan bezeichnet wird. Kriege wurden geführt, unter dem Einsatz von Dolchen, Streitäxten, Schwertern und Bögen. Ein geordnetes Kriegswesen mit Rängen und das Reiterkriegerturn wurden organisiert. Es kam in den letzten Jahren immer wieder zu Feldzügen, Invasionen und in Folge dessen zu Hungersnöten und Völkerwanderungen.

Steampunk in Panpolis

Die Entwicklung fand auf Panlayos unterschiedlich statt. Im Osten konnten sich starke Staaten etablieren, so z. B. auch der riesige Stadtstaat Panpolis. Ein multikultureller Ort, an dem verschiedene Rassen leben. Panpolis ist dem Fortschritt zugewandt. Sie bezeichnen ihre Ära als Steampunk, bei dem es darum geht, Erfindungen so zu nutzen, dass sie das alltägliche Leben nützlich prägen. Über Panpolis schweben manchmal Ballons, ausgebaute Straßen führen durch die Stadt, Märkte begeistern die Händler und Panpolis hat das Schießpulver erfunden. Sie besitzen als einziger Staat eine Einheit von Soldaten mit Donnerbüchsen. Und sie besitzen Kanonen.

Inselkolonialismus in Watteriek

Im Norden von Panlayos gründete sich die skardisch geprägte Stadt Bookt Haven, die ein Magnet für Händler aus aller Welt wurde. Diesen Umstand verdankte es der Stadtstaat auch, dass es ihm gelang, Kanonen aus Panpolis zu erwerben, wofür Bookt Haven in der Gunst von Panpolis stand und bis heute noch steht.

Auf den vorgelagerten vielen Inseln im Watteriek landen immer wieder Schiffe und Boote. Die Seeleute, unter denen auch viele Piraten sind, besetzen dann so eine Insel und beanspruchen sie für sich. Sie gründen dort eine Kolonie und versuchen ihre Insel gegen andere Piraten zu schützen. Gelegentlich wird so eine Insel dann aber wieder neu annektiert und die Regierung des Inselstaates wird gestürzt. Das passiert auf den Inseln immer mal wieder, darum werden die Gewässer rund um die Inseln mit Booten und kleinen Kriegsschiffen der Insulaner geschützt und infolge dessen kommt es dort auf hoher See zu häufigen Seegefechten. Es bleibt aber ein lukratives Unterfangen, mit einer Mannschaft eine unbewohnte Insel zu finden, um dort einen eigenen Inselstaat zu gründen.

Die Dunkle Zeit im Hinterland

Die westlichen Länder jenseits der Alpen werden als Hinterland bezeichnet. Einige der Länder sind durchaus fortschrittlich. Vor 15 Jahren ermächtigte sich ein dunkler und mächtiger Magier über das Hinterland. Er stammte aus dem nordöstlich gelegenen Land Kakaja, ließ sich dann aber im benachbarten Dusterwald nieder und benannte sich dort als Fürst Askowan. Askowan war ein Grauelb. In Dusterwald hatte er die Macht über dort lebende Dunkelelben, Koblode, Orks und Sauraner gewonnen. Mit denen stellte er eine brutale und erschreckende Armee auf, die er mit weiteren grausamen Kreaturen verstärkte, die er durch seine Magie gewinnen konnte. Mit diesen Armeen eroberte er das Hinterland, ein Land nach dem anderen. Einige der Länder unterwarfen sich ihm oder zahlten an ihn Tribut.

Diese Schreckensherrschaft von Fürst Askowan dauerte 10 Jahre an und seine Absicht bestand klar darin, ganz Panlayos einzunehmen. Andere große Länder oder Staaten wie Watteriek, Intradom, Panpolis, Pries oder Chrona hatten davon zwar gehört, nahmen das aber nicht als Bedrohung ernst. Dem nördlich von Dusterwald gelegenen Land Kajana war es zu verdanken, dass ein Putsch einiger Länder aus dem Hinterland ausgeführt wurde. Bei einer Seeschlacht, an der Fürst Askowan selbst teilnahm, stießen für ihn überraschend die Flotten von Kajana und rebellischen Ländern aus dem Hinterland zu und Askowan kam dabei ums Leben. Sein Reich zerfiel und seine komplette Familie wurde entmachtet.

Das Hinterland konnte sich seitdem neu aufbauen. Der magische Rat der Maxianer aus dem Land Kajana warnt jedoch noch heute davor, dass eine neue Dunkle Zeit anbrechen könnte. Laut einer Prophezeiung hätte Askowan drei junge Nachkommen gehabt, die sich einst erneut erheben würden, um den Anspruch der Weltführung an sich zu reißen.

15. Begriffe

Abdecker:	Beruf; zuständig für das Beseitigen von Tierkadavern. Abdecker leben außerhalb der Stadt, weil die Geruchsbelästigung hoch ist.
Admiral:	General, der einen Flottenverband der Marine führt.
Amme:	Beruf, der von Frauen ausgeführt wird. Sie helfen bei der Geburt, stillen auch das Kind und unterstützen bei der Erziehung.
Amtmann:	Vom Landmann eingesetzter Verwalter über Gutshöfe und Dörfer.
Auswischer:	Zuständig für das Auswischen von Kanonen auf einem Schiff im Kriegsfall.
Barbier:	Friseur und Bartscherer.
Bader / Stübner:	Angestellter eines Badehauses, der auch heilkundig sein kann.
Barde:	Dichter und Sänger, der meist als Reisender unterwegs ist und Geschichten vermittelt.
Beinschnitzer:	Beruf; Knochenschnitzer; der auch Messergriffe u. ä. herstellt.
Binge:	Eingestürzter Berbautunnel.
Böttcher:	Handwerker, der Behälter und Gefäße aus Holz herstellt.
Bogner:	Bogenbauer
Bootsmann:	Beruf eines Seefahrers, der zuständig für die Wartung und Instandhaltung der Schiffsausrüstung ist.
Companion:	Höhergestellte Prostituierte, die auch als Begleiterin von Adeligen und Reichen engagiert werden kann.
Edelknecht:	Adeliger Erwachsener, der noch nicht zum Ritter geschlagen wurde.
Falke:	Aufgabe eines Seefahrers, der im Ausguck sitzt.
Färber:	Beruf; befasst sich mit dem Färben von Stoffen und Ledern.
Feldscher:	Medikus, der sich bei Kampfhandlungen um die Verwundeten kümmert.
Fehn:	Begriff für eine Siedlung im Moor.
Flößer:	Beruf; jemand der Baumstämme oder Baumteile zu einem Floß herstellt.
Gaukler:	Schausteller und Unterhaltungskünstler, der vor allem auf Märkten auftritt.
Gerber:	Beruf des Lederherstellers
Gouverneur:	Gewählter Vertreter einer Kommune; dieses Amt existiert nur im hinterländischen Grootfang.
Gürtler:	Handwerker, der Gürtel herstellt, aber auch Metalle und Schmuckgegenstände verarbeitet.

...

Hörwächter:	Aufgabe eines Seefahrers, der am Bug auf mögliche Gefahren hin lauschen muss.
Inquisitor:	Berufsbezeichnung für den Parajäger.
Junker:	Adeliger junger Bediensteter, der auf dem Weg dahin ist, ein Ritter werden zu wollen und zunächst am Hofe das Leben studiert.
Kämmerer:	Schatzmeister eines Hofes und einer der höchsten Hofbeamten. Er hat auch die Aufsicht über die Garderobe und Gemächer und ist der Vorsteher aller Finanzmitarbeiter.
Kanzler:	Hofbeamter und oberster Verwalter.
Kate:	Ärmliche Behausung.
Knappe:	Junger Mensch, der bei einem Ritter in Ausbildung ist und diesen stets begleitet und für ihn dienstbar ist.
Köhler:	Hersteller von Holzkohle, der eine Köhlerei betreibt.
Kürschner:	Handwerker, der Tierfelle zu Pelzbekleidung und anderen Produkten verarbeitet.
Konsul:	Oberster Handelsvertreter eines Königreiches, mit Prokura-Vollmacht.
Landsknecht:	Zu Fuß kämpfender Söldner.
Landmann:	Adeliger Landbesitzer; Fürst
Magistrat:	Bezeichnung für einen hohen Verwalter am Hof; untersteht dem Kanzler, sofern es diesen gibt.
Meier:	Gutshofbesitzer; gelegentlich auch Vorsteher eines Dorfes; Ältester, der sein Amt wird stets weitervererbt.
Minister:	Vorsteher eines Ressorts in einem Königreich, der diesen eigenständig verwaltet. Er gehört zu den Beratern eines Königs.
Mitgift:	Güter, die von den Eltern einer Braut mit in die Ehe ihrer Tochter bzw. des künftigen Gemahlen eingebracht werden.
Müller:	Beruf; Hersteller von Mehl, Gewürzen, Pflanzenöl und Futtermitteln; auch der Inhaber einer Mühle (falls es so eine schon gibt).
Munt:	Person, die eine Vormundschaft über Frau, Kinder und Gesinde ausübt und Schutz und Haftung trägt. Ab dem 21. Lebensjahr darf ein Sohn einen eigenen Hausstand gründen.
Mutterkorn:	Giftiger Ansatz an Getreide, der stark halluzinogen und lähmend wirkt. Er wird auch zur Abtreibung eingesetzt. Schon 5 – 10 gr. können tödlich sein.
Palaver:	Lange, oberflächliche Gesprächsform, die in manchen Kulturkreisen allerdings als Vorbereitung politischer oder wirtschaftlicher Unterhaltungen dient, um sich besser kennenzulernen. Diese Gesprächsform wird von Nomas sehr geschätzt.
Panacea:	Ein angebliches und mythisches Allheilmittel.
Parley:	Von der gleichen skardischen Wortherkunft wie Palaver lässt sich Parley mit „sprechen, reden“ übersetzen und gilt in der Schifffahrt, vor allem unter Piraten, als ein vereinbartes Treffen verfeindeter Parteien, um über das weitere Vorgehen zu verhandeln.
Präzeptor:	Lehrer bzw. Hauslehrer; der die Schüler von Reichen und Adeligen unterrichtet.
Prise:	Beute einer Kaperfahrt. Für die Aufteilung einer Prise galt, dass die Beute zu gleichen Teilen unter der Besatzung aufgeteilt wurde, aber der Kapitän den zweifachen Anteil und seine rechte Hand den 1 ½-fachen Anteil erhalten.
Quacksalber:	Volkstümlicher Heilkundler, der ohne Befugnis und Qualifikation tätig ist.
Radel:	Ackerunkraut
Rudergänger:	Tätigkeit auf einem Schiff; zuständig für das Ruder und der Signalgebung
Sattler:	Handwerker, der Reitgeschirr und Sattel aus Leder und Stoffen herstellt.
Scharfrichter:	Vollstrecker, der nach einem Gerichtsurteil die Todesstrafe ausführt, meist durch Enthauptung oder Strick.
Scharlatan:	Person, die vortäuscht Wissen und Fähigkeiten zu besitzen, um dadurch Geld, Ruhm oder andere Vorteile zu erlangen.
Schellenknecht:	Angestellter Almosen-Sammler, der z. B. im Auftrag eines Spitals betteln geht.
Schelm:	Beiname für einen Scharfrichter oder kriegerischen Ritter, der „Todbringer“ bedeutet.
Schenk:	Einer der höchsten Hofbeamten, der für die Aufsicht der Wein- und Bierkeller verantwortlich ist. Häufig muss er auch als Vorkoster des Fürsten oder Königs herhalten.
Schlupfhure:	Prostituierte, die Zuhause ihre Freier empfängt.
Schulze:	oder auch Schultheiß; Vorsteher einer Stadt; Ältester, der sein Amt weitervererbt.
Seemannsmär':	Ausgeschmückte Geschichte eines Seefahrers.
Seiler:	Handwerker, der Seile herstellt; häufige Tätigkeit bei der Seefahrt.
Sheriff:	Polizeilich betrauter Amtmann, der für das Rechtssystem eines Fürsten eintritt.
Smut:	Koch- und Küchenkraft auf einem Schiff.
Smutje:	Oberster Koch auf einem Schiff.
Spinner:	Handwerker, der aus tierischen oder pflanzlichen Produkten Fäden herstellt, meist mit einer Handspindel oder einem Spinnrad.
Steinmetz:	Handwerker, der am Tragwerk von Gebäuden arbeitet oder Statuen oder Grabsteine herstellt.
Steuermann:	Leitendes Mitglied an Bord eines Schiffes, der für die Navigation verantwortlich ist.
Takler:	Beruf eines Seefahrers, der für die Tagelage zuständig ist, also für den Bau von Segelmasten und für das Aufstellen und die Verspannung der Masten.
Tjostieren:	Langenreiten, bei der Ritter gegeneinander antreten.
Truchsess:	Vorgesetzter eines Trosses und der Vorsteher einer fürstlichen Tafel. Er gehört zu den höchsten Hofbeamten und gilt auch als Vertreter, wenn der Fürst oder König nicht zur Verfügung steht.
Vasall:	Person, die im Gehorsam in einem Treuverhältnis zu einem Schutzherrn steht.

...

Vogt:	Advokat und Rechtssprecher, also ein Richter, der für einen Fürsten oder König tätig ist. Der Landvogt ist die höchste richterliche Instanz.
Wagner:	Handwerker, der Räder, Wagen und andere landwirtschaftliche Geräte aus Holz herstellt.
Weber:	Handwerker, der aus Garn Gewebe herstellt. Spezialisierte Weber werden Tuchmacher genannt.
Winzer:	Beruf des Weinbauers.
Zensor:	Beruf eines eingesetzten Vermögensschätzers. Er untersteht dem Vogt.
Zofe:	Hochgestellte Angestellte, die der Adelsfamilie, meistens einer Königin dient. Der Zofe können weitere Burgfräuleins untergeordnet sein