FANPRODUKT

Aus dem Armutsbuch der Traviakirche zu Bethana

Eine Spielhilfe zum aventurischen Handwerk

von

Attila Sargin

Redaktion Ulrich Lang

Januar 2008

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2008 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Diese Spielhilfe enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Aus dem Armutsbuch der Traviakirche zu Bethana
eingeschrieben am einundzwanzigsten Tage des Boron im Jahre 2512 des Horas

Asaria Denoyan

Es ward aufgegeben in Erfahrung zu bringen über den Niedergang der Asaria Denoyan, einer honorig Fraue vom Stande der ehrbaren Steinmetze. Diesem sonderbaren Fall wurd geheißen nachzugehen, derob er sich unterschied von vielen in Armut Gefallenen. So sind viele Leut ohne Arbeit und Anstellung in den Städten, finden nicht genügend Betätigung oder es wird ihnen schlecht vergolten. Auf ein ordentlich Handwerk versteht sich selten einer oder wie man hat zu führen ein Geschäft. Wucher in Mieten und Essen verschlingen das dürftige Einkommen. Doch ehrliche Leute sind es und nur in höchster Not lassen sie sich hinreissen zu Diebstahl von Brot und Obst, obgleich die gestrengen Diener des Herrn Praios in Armut nur Lug und Verschlagenheit sehen und kein Schicksalsschlag des Lebens.

All ihr Leben verbrachte Asaria Denoyan in traviatreuen Denken und Handeln. Kein Makel kam über sie und ihre Familie. Gar manches mal verrichtete sie Handwerk in Tempeln der Gänsemutter für geringes Entgelt. Doch ein schleichendes Unglück kam über sie und ihre Familie, die sie behütete. Sie geriet in Not und musste Haus, Hof und Werkstätte verkaufen. An die göttergefällige Erziehung ihrer Kinder in einem Tempel war nicht mehr zu denken, wie sie es zu tun pflegte. Nur noch die Pacht aus einem Weingarten war ihr geblieben, von der ihre Familie das Auskommen fristet. Schließlich begab sie sich in die Dienste eines Kaufmannes, um in einer der vielen Werkstätten, die er sein Eigen nannte, zu arbeiten. Aber ihr abnötigte eine seiner Wohnungen zu Wucher zu nehmen. Sie leistete ordentliche Dienste, für die sie aber nur noch einen Teil ihrer früheren Bezahlung erhielt. Es war kaum möglich, davon die Wohnung zu zahlen. Ihre Armut brachte sie daher aus Wohnung und Anstellung. Sie schlug sich weiter durch mit Mann und Kindern. Niedere Arbeiten eines Tagelöhners und Erntehelfers verrichtete die Familie. Nach zwei Götterläufen des Überlebens in von ihr gezimmerten Hütten vor den Toren Bethanas sucht sie daher die Kirche der Gänsemutter um Hilfe an. Sei es eine Anstellung für sie, ihren Manne oder eines ihrer Kinder. Sei es eine Gabe um eine neue Werkstatt zu errichten. Auch sollen wir Bitte tragen an den Zunftrat sie wieder in die Stadt einzulassen und ihr zu ermöglichen ihr Handwerk auszuführen. Denn auf Geheiß des Meisters der Zünfte ist es ihr und ihrem Manne nicht gestattet in der Stadt Unterkunft zu nehmen oder ihre Profession auszuüben wie es das Los auch anderer Handwerker sei.

Asaria Denoyan übt die ehrwürdige Handwerkskunst seitet mehr 23 Götterläufen aus. Ausgebildet wurd sie von ihren Eltern. In einem Dorfe nahe Arivors besitzen jene eine Werkstatt mit Hof und einige Felder und Weingärten. Sechs Generationen gingen der jetzigen an diesem Orte voran. Ein Fries, von dem Frau Denoyan oft sprach, an welchem jede Generation ihre Vorgänger verewigte, ziert das große Haupthaus im gewaltigen Arivorer Stil. Bis nach Arivor und darüber hinaus ist die Familie hoch angesehen. Dies verdankt sie ihrem Fleiß, ihrem sowohl ehrlichen wie auch herausragenden Handwerke und ihrer Stellung in der Zunft zu Arivor. Es ist in der Familie Brauch, dass die Frau auszieht um Aufträge in der Ferne zu erledigen. Dem Manne obliegt aber zusammen mit den Großeltern dafür Sorge zu tragen, dass die Geschäfte zu hause gut gehen. Dem Manne obendrein wurd aufgegeben in die jährlich gewählte Ratsversammlung der Steinmetze zu Arivor als Schreiber oder Bannerträger bestellt zu werden. Frau Denoyan wuchs in diesem Hause als Viertes von sechsen auf. Nur der Ältesten war es bestimmt das Handwerk im hause fortzuführen, während es die anderen Töchter verlassen mussten. Doch auch sie wurden im Handwerke unterwiesen. Dagegen wurden die Buben entsandt in Anstellung an Höfe in der Umgebung oder gegeben als Lehrlinge zu Handwerkern. Neben dem Handwerke achtete man auf eine gute Erziehung. Die Eltern selbst unterrichteten die Kinder in göttergefälligen Denken und Tun, Rechnen, Zeichnen, Lesen und Schreiben. Gelehrte und Geweihte auf Wanderschaft kehrten manches mal bei der Familie ein und führten die Erziehung fort. Um die Ausbildung der Sitten zu vervollständigen schickte man die Kinder in Tempel. Frau Denoyan wurde unterwiesen im Tempel unserer Gänsemutter. Eine starke Bindung hat sie bis heute behalten. Man hatte die Hoffnung, dass sie als Novizin genommen werde, damit auch sie versorgt wäre. Deshalb sandte man sie gen Aldyra zum Tempel des feurigen Bruders Ingerimm. Doch auch von dort kehrte sie zurück. Statt dessen wurde ihre Schwester Denaya erwählt zum Noviziat.

Ihre Lehre begann unter den Blicken von Vater und Großeltern. Unterwiesen in Malen und Schnitzen lernte sie die Führung der Werkzeuge. Alsbald wurde sie für gut befunden an Gelegenheitsarbeiten wie Stelen, Grabplatten und Türsturzen einfache

Formen einzufügen. Im Winter leitete sie ihre Mutter oder einer der Gesellen an. Mit 13 Jahren zog sie mit ihrer Mutter gen Neetha. Im Wagen mit Kochgeschirr, Werkzeugen, Lebensmittel, Kleidung, Zelten und Fresken, Reliefs, Versatzstücken und Pläne in einem weiteren. In einem Adelshause war eine Wand eingestürzt und sollte wie ehedem hergestellt werden. Im Rondra des vergangenen Jahres hatte die Mutter das Haus inspiziert und aus Bruchstücken und erhaltenen Wandschmuck die ursprüngliche Form rekonstruiert. Pläne und Skizzen fertigte sie noch vor Ort an und legte sie den Auftraggebern vor. Über den Winter fertigte sie mit den Gesellen die wichtigsten Stücke nach den Vorlagen an. Noch während der Reise nach Neetha erhielten sie den letzten Schliff. Angelegt bezogen sie Quartier und zogen mit Tagelöhnern die Mauer hoch und setzten die Zierstücke ein. Schließlich wurde ein Stukkateur hinzugezogen, der den Wandschmuck fertigte, den man aus Stein nicht zu präparieren vermochte. Die Arbeit Frau Denoyans bestand hierin Gerüste aufzubauen, Mörtel anzurühren, Kochen, die Zimmer sauber zu halten, zerbrochenes Werkzeug zu Schmieden zur Reparatur zu bringen, Dienstbotengänge zu übernehmen. An den Stein selbst legte sie noch keinen Finger, doch befleißigte sie sich darin an Bruchstücken und verhauenen Steinen zu üben. An den Feiertagen pflegte man den Göttern zu huldigen. Die freie Zeit nutzte man um sich am Vormittage den Formenschatze Neethas zu besehen, was zugleich eine Lehre für Tochter und Gesellen war um ihnen die Formen zu verdeutlichen und sie auf deren Schaffung und Kombination hinzuweisen. Gegen Mittag kehrte man in einer guten Gaststätte ein, die auch von anderen Handwerkern besucht war um mit Leuten der Zunft und Meistern das Gespräch zu finden. Die Auswärtigen waren stets sehr aufgeschlossen. Dagegen die Einheimischen waren sehr reserviert, da sie andere Handwerker als Konkurrenz verschmähten. Doch für Arbeiten, die in einer festen Frist zu beenden seien, suchten sie tüchtige Hände. So gelang es einige Unternehmungen in Neetha oder der Umgebung zu finden, an denen man zwar nicht als Bauleiter, sondern mit zusätzlichen tüchtigen Händen mitwirken konnte. Mit Geschick versucht die Mutter bereits für das kommende Jahr Aufträge zu gewinnen oder an Vorhaben teilzunehmen. Doch es blieb ihr versagt. Deshalb machte sie sich auch bei der Heimreise Ende Efferd auf den Weg nach Arivor um sich bei der Zunft nach Aufträgen umzutun. Kleine Arbeiten ergaben sich immer. Im Frühling machten sie sich wieder auf um gen Norden Arbeit zu suchen. Mit untrüglichen Gespür wusste ihre Mutter jene Orte auszuwählen, an denen man als Steinmetz wohl gelitten war. Es kam nicht nur darauf an, dass man sich auf sein Handwerk verstand, sondern auch, ob die hießige Zunft Fremde guthieß. In Orten, wo ihre Mutter bereits gearbeitet hatte, waren ihr wohlgesonnene und hilfsbedürftige Kollegen bekannt, seien es Steinmetze, Maurer, Stukkateure, Zimmerleute, Geweihte der Ingerimmkirche oder ehemalige Auftraggeber.

Die Verfahrensweise wurde stets eingehalten. Im Herbst pflegte man zuhause einzukehren. Vorwiegend kümmerte man sich um die Werke, die man an anderen Orten zu setzen hatte. Daneben erfüllte man kleinere Bestellungen in der Umgebung. Ab Frühling machte man sich wieder auf um den Auftrag zu erfüllen, an den man im Winter gearbeitet hatte. Noch während man damit beschäftigt ist, sieht man sich um eine weitere Beschäftigung um, sei es im Anschluß oder im kommenden Jahr.

Mit 17 Jahren vollbrachte Frau Denoyan ihr Gesellenstück. Ein Fassadenrelief in einem Schloß nahe Perainidal. Neben ihrem Werk musste sie in vollständiger Anlage Skizzen und Entwürfe, Arbeitsorganisation und Veranschlagung von Material, Zeit und Arbeitskräften vorlegen, nach denen das Relief anzufertigen sei. Anschließend wurde sie einem befreundeten Steinmetz in Belhanka anempfohlen, der über ihre Gesellenzeit wachte, damit sie ihren Weg machen könne. Auf den Hof konnte sie nun nicht mehr zurückkehren, was ihr großen Kummer bereite. Nach zwei Jahren in Belhanka entschloß sie sich als Wandergeselle loszuziehen um neue Stile und Konstruktionsmethoden kennen zu lernen und eine eigene Existenz auf die Beine zu stellen. Ihre bedeutenden Stationen waren Veliris, Horasia, Grangor und schließlich die Zyklopeninseln. Bei einer Arbeit an einem Bürgerhaus lernte sie ihren Mann kennen. Er war aufgewachsen in Mengbilla und kehrte seiner Heimatstadt den Rücken, da er es vorzog im sicheren Horasreich zu arbeiten. Gemeinsam durchwandern sie Almada und das Horasreich bis sie ihr Meisterstück vollendet und genügend Geld angespart hatten. Nahe Bethana erwarben sie einen Hof, den sie nach dem Vorbilde der Familie Denoyan zu einer Werkstatt umbauten. Gekauft hatten sie ihn von einem Wucherer, der die vorhergehende Bauersfamilie in den Ruin getrieben hatte, nachdem sie sich nach mehreren Unglücken Geld leihen mussten. Jener Familie wurde gestattet weiterhin dort wohnen zu bleiben, aber dafür die Äcker und den Weingarten zu bewirtschaften, von denen sie sich ihren ehrlichen Teil nehmen durften. Einen anderen Weingarten verpachteten sie auf zweimal zwölf Jahre. Tsa blickte wohlgefällig auf die beiden und schenkte ihnen in den folgenden neun Jahren vier Kinder.

Doch allmählich hatten sie Probleme, da ihnen die notwendige Beschäftigung versagt blieb. Es blieben ihnen die Aufträge aus, da die Zunft von Bethana ihnen versagte in Stadt und Umland zu arbeiten. An anderen Orten stellte sich das gleiche Problem.

Dann wiederum hatten sie auch nicht ausreichend Bekannte und Kontakte, die ihnen Kunde von Arbeit geben konnten oder sie an andere vermittelten. Selbst in den Tempeln konnte man ihnen nicht weiterhelfen. Sie verarmten zusehends und schließlich kam über sie eine Belastung als ein Auftraggeber verstarb ohne den ausstehenden Lohn zu begleichen und den Aufwand zu decken, die nun die Steinhändler bei ihnen einzutreiben suchten. Auf ihrer Wanderschaft, die sie ebenso pflegen wie es Frau Denoyan von ihren Tagen zuhause kannte, übernahmen sie oft die Anstellung als Tagelöhner oder Erntehelfer um sich Geld zu verdienen. Doch trotz der Armut, der sie ausgesetzt waren, verzagte Frau Denoyan nicht und besann sich stattdessen auf ihre frühe Erziehung im Haus der Gänsemutter. Ingerimm wurde in ihrem Leben durch sie abgelöst und den Trost den die Familie ihr spenden konnte, welchen das Handwerk ihr durch widrige Umstände versagte. Gleichwohl sie eine ingerimmfürchtende Handwerkerin ist, wandelte sich ihre Sicht des eigenen Handwerkes. Sie verspürte keine Drang mehr sich in ihre Handwerk zu vertiefen oder neue Techniken und Stile kennen zu lernen, was alles zum Wohlgefallen des feurigen Meister geschehe, der dabei seine Aufmerksamkeit zeige. Das Fest der Heimkehr wurde für sie zum größten Feste im Gotteslauf, da sie nun endlich wieder zuhause sein durfte bei ihrer Familie. Ihren Mann hatte sie stets bei sich auf Wanderschaft, während die Kinder auf dem Hofe bei der Bauernfamilie blieb. Wie bereits eingangs angeführt, blieb ihr schließlich nichts anderes übrig als den Hof zu beleihen, der ihr durch Wucher genommen wurde. In Bethana begab sie sich in die Anstellung eines Kaufmannes, der es ihr schlecht vergolten hatte.

Einleitung

Dieser Text ist eine inoffizielle Spielhilfe (SH) des Fantasy-Rollenspiels „Das Schwarze Auge“. Sie soll Spielern und Meistern den Hintergrund von Handwerkerinnen näher bringen.
Wer nach neuen Varianten und Werten sucht, wird leider enttäuscht werden. Die SH dient dazu den Hintergrund von Handwerkerinnen zu vermitteln und ihnen Tiefe und Lebendigkeit zu geben. Wie sieht der Alltag eines Handwerkers aus, wie geht das Anfertigen von Werkstücken vor sich, wie ist die Hierarchie innerhalb der Handwerkerschaft, der Zünfte, welche Rolle spielt die Ingerimmkirche und schließlich wie könnte die persönliche Sichtweise aussehen, die eine Handwerkerin auf ihre Arbeit hat?

1. Verschiedene Formen der Handwerksausübung:

Arbeit, Organisation und Religion sind die drei Säulen des handwerklichen Lebens[1]. Die Arbeit ist dadurch gekennzeichnet, dass bestimmte Werkstücke hergestellt und verkauft werden. Handwerker sind in Zünften organisiert und unterteilen sich in drei Gruppen: In Meister, Gesellen und Lehrlinge. Handwerker sind in ihrer Heimat meist angesehene Personen, was sowohl auf ihre Arbeit, als auch auf Reichtum und Einfluss ihrer Zünfte zurückgeht. In einigen Städten stellen Zünfte einen wesentlichen Teil des Magistrats oder stellen eigene Mannschaften für die Stadtverteidigung im Rahmen der Spießbürger, wozu sie nicht nur die Bewafnugn stellen, sondern auch regelmäßige Waffenübungen veranstalten. Ingerimm als Gott des Handwerks kommt eine besondere Bedeutung zu, insbesondere sind die verschiedenen Heiligen zu nennen (vgl. Götter, Kulte, Mythen S. 70). Die Ingerimmkirche übernimmt nicht nur rituelle Aufgaben, sondern zum Teil auch politische. Die Prozessionen von Handwerkern und Geweihten sind in der Öffentlichkeit auch ein Erlebnis, so z.B. am höchsten Feiertag des Ingerimm, dem 21. Ingerimm. Züge von Handwerkern, angetan in bester Kleidung und mit ihren zunfttypischen Insignien bewegen sich durch die Städte. Besonders große und bekannte Prozessionen gibt es in den Pilgerorten wie Angbar und Albenhus oder in Städten mit viel Handwerk (z.B. Gareth).

Abgesehen von ihrem Rang innerhalb der Handwerkerschaft unterscheidet sich das Leben der Handwerker zunächst vor allem durch das Einkommen und dem damit verbundenen Wohlstand. Ist von letzterem doch stark abhängig welcherart die Wohnstatt ist, was zu Essen auf den Tisch kommt, wie er sich kleidet und welche Erziehung er seinen Nachkommen angedeihen lassen kann:

a) Wohlhabende Handwerksmeisterin

Diese Handwerksmeisterin besitzt eine eigene, sehr gut ausgestattete Werkstatt und eigenen Wohnraum. In manchen Fällen mag das in einem Gebäude sein (z.B. ein Schneider, Zuckerbäcker), häufig sind hier aber Wohnhaus und Werkstatt voneinander getrennt, schlicht weil man es sich leisten kann. Dann wohnt sie in gehobenen Wohnvierteln. Gute Kleidung und gutes Essen, darunter mehrmals die Woche Fleisch, sind selbstverständlich. Praiostags wirft sich die Meisterin in ein festliches Gewand, besucht mehrere Tempel und schmaust bei guten Wein und Praiostagsbraten. In der Werkstatt arbeiten mehrere Gesellen und Lehrlinge und womöglich stellt sie für Aufträge weitere Handwerker ein, gelegentlich sogar einen weiteren Meister. Im Haushalt helfen Mägde, während ihre Kinder entweder selber in die Lehre gehen, oder von Lehrern unterrichtet werden. Durch ihren Reichtum ist ihr Ansehen sehr hoch. Womöglich verfügt sie in der Zunft und auch im Stadtrat über Einfluss. Doch obwohl sie sich in den besseren Kreisen der Gesellschaft durchaus bewegt sollte man sie sich nicht als Krämerin oder Händlerin vorstellen, sondern durchaus als jemanden, der noch von seiner Hände Arbeit lebt.

b) arme, niedergelassene Handwerkerin

Unter einem Dach wohnt und arbeitet diese Handwerkerin eng mit ihrer Familie und höchstens vier, fünf Gesellen und Lehrlinge zusammen. Arbeit gibt es sowohl in der Werkstatt, als auch im Haushalt. Auch etwaige Familienmitglieder der Gesellen und Lehrlingen legen mit Hand an. Ihr Haus ist bescheiden, einfach gehalten und unterscheidet sich kaum von zahllosen anderen in der Stadt. Im Erdgeschoss befindet sich die Werkstatt, während man im ersten Stock und unter dem Dach recht dicht gedrängt wohnt. Je nach geschäftlicher Lage kann sie sich zwar mehrere Mahlzeiten leisten, doch nur selten kommt Fleisch auf den Tisch. Was sie selbst ihren Kindern nicht beibringt können diese nur noch im Tempel oder auf den Gassen lernen.

c) wandernde Gesellinnen und Meisterinnen

Sie ziehen umher, weil ihnen das Geld fehlt ein Haus bzw. eine Werkstatt auch nur zu mieten oder aber weil ihnen der Zugang zur Zunft der Stadt verwehrt blieb. Gesellinnen müssen dagegen auf Wanderschaft gehen um Nachweis ihrer handwerklichen Befähigung zu geben. Dieses fast schon nomadisch anmutende Leben bedeutet für sie vor allem Ungewißheit. Wenn es an einem Ort keine weitere Beschäftigung mehr gibt, müssen sie zum nächsten ziehen oder Arbeiten einer Tagelöhnerin verrichten. Wann und wo sie die nächste Anstellung finden, ist ungewiß. An jedem Ort müssen sie bei der Zunft

[1] Ein Wort zur Schreibweise: Mit Bedacht vernachlässige ich die männliche Form oder Mischformen wie HandwerkerIn. Das Gesagte gilt für Frauen wie Männer gleichermaßen. Durch die Betonung der weiblichen Form soll das Augenmerk des Lesers darauf gelenkt werden, dass bestimmte Berufe entgegen herkömmlicher Vorstellung in Aventurien durchaus auch für Frauen vorgesehen sind z.B. die Schmiedin.

vorsprechen, die es ihnen dann erlaubt zu arbeiten oder es untersagt. Meist macht die Zunft diese Erlaubnis davon abhängig, ob es gerade ausreichend Arbeit gibt oder ob die Handwerkerin bereit ist gewisse Zahlungen und Dienste (z.B. unentgeltlich für einige Tage zu arbeiten) zu leisten. Wandernde Handwerker sind nicht reich und werden es auch nur in seltenen Fällen. Ihr Lohn ist meist kümmerlich, kennen sie doch die üblichen Preise vor Ort selten und der fehlende Rückhalt der Zunft macht sich in den Verhandlungen mit den Auftraggebern bemerkbar. Schnell werden ihnen schlechte Löhne aufgezwängt, da ihre Arbeit nicht mit der Qualität der heimischen mithalten könne, mancherorts wird von selbstbewussten Zünften noch nicht einmal versucht einen Grund für die schlechteren Löhne zu finden und einfach alleine deswegen weniger gezahlt, weil der wandernde Geselle auf diesen Lohn angewiesen ist.



Psuede
CC BY-NC-SA 3.0

Von den lokalen Handwerkerinnen werden die fahrenden oft zwiespältig aufgenommen. Sind deren Bücher voller Aufträge, so sind sie willkommene Arbeitskräfte, die einen Teil der Arbeit übernehmen. Oftmals werden sie schlechter entlohnt und müssen die gefährlicheren Arbeiten übernehmen. Sind aber Aufträge rar und das Niveau der lokalen Handwerker dazu noch niedrig, begegnet man den wandernden Handwerkerinnen mit Argwohn. Sie werden dann zur unliebsamen Konkurrenz, die Aufträge wegschnappt und die Preise verdirbt.

Ihre Kleidung ist einfach und funktional. Sehr stark von der Auftragslage sind die Mahlzeiten abhängig. Nur bei guten Aufträgen können sie sich drei Mahlzeiten leisten. Fleisch wird meist ein unbezahlbarer Luxus bleiben. Es ist ihnen auch nicht unbekannt vor der Suppenküche der Traviakirche anzustehen. Ihre Kinder unterrichten sie selbst und schicken sie bestenfalls für ein paar Tage in den Tempelunterricht. Doch bleibt dafür nur selten Zeit, da die ganze Familie mitarbeitet und anderer Arbeit nachgeht, z.B. Feldarbeit und Tagelöhnerei. Ihr Werkzeug führen sie immer mit sich mit, z.B. auf einer Kippe, einem selbst- oder hundegezogenen Karren oder einem Esel, wo auch ihre restlichen Habseligkeiten transportiert werden. Sollten sie vorübergehend Wohnraum beziehen, dann sparen sie am Brennholz. Wie sie einmal ihr Alter bestreiten, wenn sie nicht mehr arbeiten können, ist ungewiss und sie hoffen auf die Unterstützung ihrer dann erwachsenen Kinder.

d) Handwerker, die in jemandes Dienste stehen

Mancherorts bieten Klöster, Tempel[2], Grundherren, Kaufleute, Adlige und andere Vermögende eine Anstellung oder stellen zumindest die Arbeitsgeräte, z.B. die Werkstatt, zur Verfügung. Das ist eine sehr verbreitete Möglichkeit für reiche Leute noch reicher zu werden. Die Abhängigkeit der Handwerker zu ihnen ist natürlich sehr groß, da sie auf Wohl und Wehe von der Gunst der Arbeitgeber abhängen. In dem genannten Beispiel der Steinmetzin war sie gezwungen um die Anstellung zu erhalten von dem Kaufmanne eine Wohnung zu nehmen, so dass sie zweifach an ihn zu zahlen hatte, nämlich Miete für Werkstatt und für die Wohnung[3]. Armut ist demgemäß verbreitet, die Kleidung einfach und die Mahlzeiten spärlich. Jedoch gibt es auch Ausnahmen, so dass Handwerker nur wenig für Wohnraum und Werkzeug zahlen müssen und sich besser ernähren und kleiden können. Gerade Tempel und Klöster bieten noch den Vorteil, dass die Kinder dort unterrichtet werden und zumindest die Mahlzeiten ausreichend sind.

Gerade im Rahmen von Klöstern, Tempeln und auf dem Lande bietet es sich an den Vorteil „*breitgefächerte Bildung*“ zu wählen. In Rondratempeln kann eine Ordensgardistin Waffenschmiedin sein. In Klöstern des *Dreischwesterordens*, der sich der Erneuerung des kriegsverzehrten Landes widmet, bieten sich kämpferische Professionen an. In Diensten eines Grundherren auf dem Lande mögen Handwerker auch Bauern oder Hirten sein.

[2] Im Mittelreich verhält es sich so, dass der Grundbesitz der Kirche eingeschränkt ist.

[3] An anschauliches Beispiel dieser Ausbeutung findet sich bei Le Goff „Bankiers und Kaufleute im Mittelalter“.

2. Lehre und Ausbildung

Im Folgenden erhalten sie in Stichworten einen Eindruck wie breit die Bildung eines Handwerkers gefächert sein kann und welche Fähigkeit der Planung und der Organisation notwendig sind. Dabei ist natürlich zu bedenken, dass sich die Handwerksberufe in ihrem Lehrinhalt natürlich unterscheiden und es nicht unwesentlich an den Lehrmeister gebunden ist, was man lernt. Das ist jeweils die persönliche Wahl des Spielers. Besonders die fachfremde Lehre kann nach eigenem Gutdünken erweitert werden. Als abgeschlossene Liste ist dieser Punkt nicht zu betrachten.

a) Fachlehre

- Erlernen von Methoden ein Handwerksstück zu fertigen
- weitere Konstruktionsmethoden
- Kunststile
- Abschätzen der Qualität der Rohstoffe und Vorprodukte
- Abschätzen der Qualität der Werkzeugen
- Anfertigung von Skizzen, Plänen und Modellen
- Aufbau von Hilfen (z.B. Gerüste, Flaschenzug, Amboß)
- Organisation der Arbeit und der Arbeitsprozesse, Zuteilung der Werkzeuge und der Arbeitskräfte
- Veranschlagung von Zeit, Material und Kosten
- Erlernen fachfremder Methoden zur Bewertung von Vorprodukten (z.B. Weben und Färben bei Schneidern, Maurern bei Steinmetzen, Fleischer bei Köchen)

b) fachfremde Lehre

- Rechnen
- Rechtskunde
- Handel
- Hauswirtschaft
- Etikette
- Lesen&Schreiben
- Überreden (Feilschen)
- Menschenkenntnis

Weitere Beispiele: z.B. Brettspiel, Menschenkenntnis, Götter&Kulte, Reiten, Heraldik, Waffentalente, Fahrzeug Lenken, Geographie, Geschichtskenntnis

3. Von der Art und Weise ein Handwerksstück zu planen:

Jeder der folgenden Punkte bietet sich dazu an, ihn spezifisch auszugestalten und als Aufhänger für ein Abenteuer zu verwenden, z.B. sollen gestohlene Skizzen wiederbeschafft werden, bei der Baustellenbesichtigung überraschen die Helden einen Dieb, die Überführung eines Werkstücks dient als Grund einer großen Reise usw.

a) Vorveranschlagung:

- Was für ein Handwerksstück ist anzufertigen?
- Sind dazu Vorarbeiten anderer Leute nötig?
- Wie soll es gemacht werden? Sind verschiedene Kunststile zu diskutieren? Sind Vorschläge einzureichen oder ist eine Vorlage gewünscht?
- Muss das Handwerksstück transportiert werden? Wie muss es transportiert werden?
- Welcher Werkstatteinrichtung bedarf es?
- Welche Rohstoffe werden benötigt? Wie viel davon?
- Wie viel Zeit wird veranschlagt? Wie viele Leute werden benötigt?
- Wie hoch werden die Kosten? Welche Summe will man als Handelspreis veranschlagen?

b) Durchführung

- Erstellen eines Modells (kann auch im Kopf geschehen)
  - Absprache mit anderen Handwerkern, falls Vorarbeiten nötig (z.B. die Maurer, die zuerst eine Mauer hochziehen müssen, bevor der Stuckateur kommen kann)
- Werkstatt herrichten oder anmieten
- wenn nötig eine Wohnung nehmen
- Rohstoffe und Vorprodukte einkaufen
- Fertigung einzelner Stücke, wenn das Stück aus mehreren Teilen besteht
- Zusammenfügen und Fertigstellung

In des Königs Stadte sei einem jedem Handwerksmanne und –weibe angetan zu erlernen um zu werden ein ingerimmgefeiler Maurer folgende Ordnung, um zu gereichen bester Ehre dem vornehmen Handwerke und Rufe dero Zunft zu Andergaste:
Dero Kenntnis des hochziehen der Mauer von Haus, Stall und Stadtwalles
Dero Kenntnis des Grabens und Mauerns deso Keller und Katakombe
Dero Kenntnis fein zu mauern, dass keinem Manne oder Weibe von Stande gefällt zu klagen

Um zu ordentlich erlernen des Mauerns, seien nötig:
Dero Kenntnis der richtigen Veranschlagung von Zeit, Ware und Arbeit und zu haben rechtzeitig Meister, Geselle und Lehrling
Dero Kenntnis von dem rechten Aufbaue der Werkzeuge und Gerüste
Dero Kenntnis von der Kunde der Steine

Um nicht zu schaden kommen durch Trug, Hinterlist und schlechte Ware:
Dero Kenntnis zu Rechnen mit und ohne Finger
Dero Kunde von dem Rechte und den Göttern
Dero Kunde Tinte in wohlfeiler Form auf Papier und Pergament zu setzen
Dero Kenntnis seine Ware richtig anzupreisen sowie dem Kunden und Verkäufer richtig einzuschätzen
Dero Kenntnis zu scheiden eine gute von einer schlechten Ware

Um zu machen eine gut Figur vor Manne und Weib, sei zu wissen:
Der göttlichen Ordnung des Herrn Ingerimm zu folgen, ihn zu ehren, den Tempel zu besuchen
Der Zunft zu zahlen ihren Taler, ihre Ratschlüsse zu folgen und nicht in Zweifel zu ziehe
Sich einzufinden einmal die Woche zu üben den Umgang mit Spieß und Bogen
Sich richtig zu verhalten vor Herr, Priester und Stand
Vor dero Leute von niedrigen Stande erhaben zu zeigen, sich gut zu kleiden und nicht in Armut zu fallen
Der Kirche dero Travia zu geben ihren Teil, so dass sie gebe ihren Teil den Armen

Zu schützen deso Handwerke sei angemahnt,
Jedwede liederliche Arbeit zu unterlassen
Nicht zu verwenden Gifte und nicht zu töten seine Konkurrenten von hinten und in Überzahle
Jedwede fremde Handwerksleute zu melden und in Schimpf und Schande zu verjagen

Quelle: Zunftordung der Stadt Andergast

4. Organisation des Handwerkes: Die Zunft[4]

In einer Zunft organisieren sich die Handwerkerinnen einer bestimmten Ausrichtung (z.B. Schmiede, Tischler, Bäcker, Fleischer, Gerber). Haben Grobschmiede und Spitzenklöppler schlicht wenig gemeinsam, betrachten sich näher verwandte Zünfte oder dieselben Zünfte fremder Städte oftmals als Konkurrenten, so kommt es, dass die Zünfte sich meist scharf voneinander abgrenzen.
Nur die mit dem Stadtrecht verbundenen Marktrechte und die schiere Zahl der Kunden bieten die Möglichkeit mehrere Handwerker zu ernähren, so dass hier eine Zunft überhaupt erst möglich ist. Hier in einer Stadt kann sich eine Zunft durch ihre wohl geordnete Organisation häufig auch in die politischen Geschäfte der Stadt einmischen, was einem einzelnen Handwerker auf dem Lande kaum möglich ist. Gibt es einen Magistrat in der Stadt, so sind die wichtigsten Zünfte dort in der Regel auch vertreten.
Hier im Stadtrat arbeiten die Zünfte gelegentlich auch zusammen, so es ihren gemeinsamen Zielen (insbesondere gegenüber den Kaufleuten oder Stadtadeligen) dient. Hier finden allerdings auch die erbittertsten Auseinandersetzungen zwischen den



Zünften statt, wenn es beispielsweise um neue Einfuhrzölle oder dem Bau eines städtischen Gebäudes geht. Jenseits der Stadtmauern hängt ihr Einfluss davon ab, welche Rechte ihnen von den dortigen Herrschern wie Grundherren und Adligen einge-

[4] Bei den Tulamiden sind Zünfte unbekannt und in Al'Anfa verboten. Weitere Informationen zu den Zünften finden Sie auch in der Spielhilfe "Herz des Reiches" S. 113f.

räumt werden. Manchesmal erhalten sie dort das Privileg in einem festen Turnus einen Markt abhalten und ihre Waren verkaufen zu dürfen oder sie werden zu (Bau-)Arbeiten oder als fachkundiger Richter bei Streitigkeiten hinzugezogen.
Handwerker von unfreiem Stand oder Sklaven ist der Zugang zu einer Zunft verwehrt. Dort wo es nicht genug Handwerker einer Zunft gibt (was vor allem in kleineren Städten der Fall ist), schließen sich manchmal die verschiedenen Professionen des ansonsten recht feingliedrig differenzierten Zunftwesens zu einer gemeinsamen Zunft zusammen (z.B. Grob- und Waffenschmiede, Köche und Fleischer).

~ **Aufbau**: Einer Zunft steht eine **Zunftmeisterin** vor, die als **Repräsentantin** in der Öffentlichkeit in Erscheinung tritt und dem **Zunftrat vorsitzt**. Der Zunftrat besteht aus mehreren Mitgliedern und legt die **Richtlinien** für die Handwerker fest: Preise, Gewichte, Maße, Löhne für Gesellen, Lehrlinge und angestellte Handwerkerinnen, Verarbeitung und Rohstoffe. Im Rat werden Probleme und deren Lösung diskutiert (z.B. Konkurrenz, fallende Preise, Rohstoffversorgung). Wie der Zunftrat **gewählt** wird ist unterschiedlich und ist weder für eine Stadt, noch für eine Handwerksgruppe einheitlich. Es fängt an mit der Zulassung zur Wahl. Dürfen Meister wie Gesellen gleichermaßen wählen, solange sie nur Mitglied sind? Hat jeder die gleiche Anzahl Stimmen oder haben vermögende oder besonders angesehene Handwerker mehrere, oder Gesellen weniger? Was sind überhaupt die Voraussetzungen um als Zunftrat aufgestellt zu werden? Sind es ein Meistertitel, das Vermögen oder das Ansehen? In manchen Zünften setzt sich der Zunftrat gar nur aus den einflussreichsten Handwerkern und deren Mirhamionetten zusammen. Eine weitere Rolle nimmt der **Kämmerer** (oder Syndikus) ein, der der Kasse vorsteht und Ausgaben und Einnahmen überwacht.

~ **politische Einrichtung**: Die Zunft **repräsentiert** ihre Mitglieder und verschafft sich bei Fürsten, Kirchen und im Stadtrat **Gehör**. Sie stellen diesen gegenüber **Forderungen** auf, die die Verwaltung und Wirtschaft der Stadt betreffen. Sie sind aber auch der Ansprechpartner der Mächtigen um die **Pflichten der Zünfte durchzusetzen**. Es seien hier nur einige genannt: Verteidigung der Stadt, Steuern von Mitgliedern einziehen, Brandwehr, Bezahlung von Soldaten oder Aufstellung einer Miliz bis hin zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung durch eigene Stadtbüttel.

~ **juristische Einrichtung**: Zünfte haben das **Recht** über Handwerker, auch zugereiste und fahrende, **Gericht** zu sitzen und sie zu **verurteilen**. Diesem Gericht sitzt die Zunftmeisterin vor, wenn sie nicht ohnehin alleine das Urteil fällt. Die **Rechtsprechung der Fürsten** und Stadträte gegenüber Zunftmitgliedern wird vielerorts **wohlwollender** ausgelegt und ihnen stehen mehr Rechte zu. Sie können in den meisten Fällen mit **Unterstützung** ihrer Zunft rechnen. Vor **Willkür** von Büttel und Herrschern sind Mitglieder weitgehend **geschützt**. All dies gilt natürlich nur in dem Ort, wo der Handwerker lebt. Wandernde Handwerker werden durchaus als missliebige Konkurrenz von der Zunft gesehen und eben nicht unterstützt und können auch keinen Einfluss geltend machen.

~ **Wohlfahrt und Versorgung**: Von ihren Mitgliedern erhalten Zünfte regelmäßige Beiträge, die sie verwenden um ihre vielfältigen Ausgaben zu decken. Zunächst sei hier an die **Wohlfahrt** gedacht. Ist eine Handwerkerin durch Unfall, Krankheit oder Überfall nicht mehr in der Lage selbst zu arbeiten, so wird ihm eine Summe aus der Zunftkasse gewährt um die Zeit zu überbrücken bis er wieder gesundet ist. Für die Zwischenzeit übernimmt die Zunft die Geschäfte und bestellt einen Meister zur Führung der Werkstatt und zur Ausbildung der Gesellen und Lehrlinge. Im Todesfalle der Handwerkerin wird den Hinterbliebenen eine bestimmte Summe gezahlt. Wie es mit dem Betrieb weitergeht ist sehr unbestimmt, weil es zunächst nur die Angehörigen betrifft. Doch können sie natürlich die Zunft um Rat und Hilfe angehen. So gibt es die verschiedenen Möglichkeiten: Ein Geselle rückt nach. Die Werkstatt wird von einem fremden Meister weitergeführt, der womöglich von der Zunft vermittelt wird. Ein Nachfolger aus der Familie wird bestimmt und zeitweise von einem weiteren Meister unterstützt. Die Werkstatt wird verkauft oder verpachtet und von dem Erlös das Leben bestritten.
Weitere Ausgaben aus der Zunftkasse sind für Prozessionen, politischen Einfluss, Wehrübungen, Unterhalt des Zunfthauses und der religiösen Einrichtungen fällig. Überschüsse werden entweder gespart oder angelegt in Häuser, Felder und Werkstätten, die ja wiederum auch Miete und Pacht abwerfen.

~ **Arbeitsvermittlung und Kontakte**: Die grundsätzliche Politik der Zunft um das Wohlergehen seiner Mitglieder zu sichern sieht vor Preise zu ändern. Marktpreise werden erhöht, in dem entweder die Menge reduziert, oder einfach der Preis angehoben wird. Mit dem höheren Einkommen sollte dann das Auskommen besser bestreitbar sein. Darüber hinaus können Zunftmitglieder auf freie Stellen verwiesen werden. Denn wie schon das Beispiel der Steinmetzin gezeigt hat, war ihr Hauptproblem Aufträge zu akquirieren. Es treten neben ansässigen, auch fahrende Handwerkerinnen an die Zunft heran um sich nach Arbeit zu erkundigen. Ob die Zunft dieser Anfrage entgegen kommt, liegt alleine an der Politik der Zunft gegenüber der Konkurrenz. Natürlich

nimmt sie für diese Leistung auch entsprechenden Lohn von den Neuhinzukommenden.

~ **sonstige Aufgaben**: Bank für die Mitglieder (Verwahrung), Anschaffung und Unterhalt größerer Einrichtungen (z.B. Zunfthaus, Hammerwerk)

~ **Zunftwesen**: Ein Zunft weist im besten Fall ein Versammlungshaus auf, in dem man sich zu den Sitzungen versammelt und den Zunftschmaus abhält. Natürlich sind auch alle anderen erdenklichen Feiern möglich, z.B. Geburten und religiöse Zeremonien. Das Zunfthaus wirkt dadurch sehr repräsentativ, ist aber ein Privileg der reichen Zünfte, die sich das auch leisten können. Meistens ist es so, dass man auf einem Platz oder in einem Wirtshaus zusammenkommt. In manchen Fällen kann man auch im städtischen Hochzeits- und Tanzhaus zusammenkommen.
Trotz Zunfthierarchien ist das Zunftwesen meist sehr bodenständig gehen doch selbst die wichtigsten Zunftmitglieder wie der Zunftmeister, Kämmerer und die Ratsmitglieder dem Handwerk nach und sind daher in deren eigenen Werkstatt anzutreffen und meist auch bereit alles die Zunft betreffende zu besprechen.
Viele Zünfte nennen auch eine eigene Kapelle oder zumindest einen Schrein ihr eigen, die sich vielleicht im eigenen Zunfthaus oder im Hause eines angesehenen Handwerkers befindet. Hier finden symbolische Segnungen von besonders gelungenen Handwerksstücken, Anbetung Ingerimms und durchaus auch anderer Götter (Tsa, Simia, Travia), Vortrag aus religiösen Bücher, Einnahme von Speisen und Getränken, Zelebrieren von Feiertagen, Fürbitte bei Ingerimm und ähnliches statt. Von Seiten der Kirche ist häufig eine Akoluthin zugegen und viele Zünfte sehen sich auch als Laienorganisationen der jeweiligen Kirche. Außerdem veranstalten die Zünfte meist auch mindestens einmal im Jahr und zu besonderen Feiertagen religiösen Prozessionen.

Praiodan war wie jeden Tag früh wach, bevor das Antlitz Praios seine wärmenden Strahlen schickte. Bis dahin würde es noch eine Weile dauern. Er legte den Arm seiner Frau beiseite ohne sie zu wecken und ging die Stufen aus der Kammer in den Hof. Mit kaltem, klarem Wasser aus dem Brunnen wusch er sich. Er kehrte zurück ins Haus um frisches Brot für seinen Herren, einem Kaufmann, zu bereiten. Während er den Teig knetete, hörte er aus der Nacht eine Stimme und das Schlagen von Stiefeln auf dem Pflaster. Verwundert öffnete er den Fensterladen zur Straße. „Ach, die Handwerker marschieren heute wieder zum Tempel." Schon von der Biegung konnte er das Schauspiel erkennen. Zwei Reihen von Fackelträgern umrahmten das Gros der Handwerker. Der Schein der Feuer warf ein sanftes Licht. Ganz vorne schritt der Ingerimmgeweihte, in einfache Gewänder gehüllt. Er trug nicht mehr als eine wollene Hose, zwar in rot, aber schlicht. Sein Oberkörper war unbekleidet. Körper und Gesicht hatte er schwarz und rot zu Ehren Ingerimms bemalt. Auf Unterarmen und Brust hatte er sich Schnitte zugefügt, aus denen Blut herabran. Unentwegt priess er den Gott des Handwerks und rief seinen Segen herab. Die Menge fiel ein, wenn er „bei Ingerimm" und „unser Handwerk" rief. Als der Fackelzug die Straße herabkam, öffneten sich immer mehr Fenster und mehr oder weniger schlaftrunkene Gesichter blickten auf sie herab. Praiodan konnte einen besseren Blick auf sie werfen, als sie näher kamen und ein Lied anstimmten. Auch die Handwerker trugen nur einfache, meist weißgraue Hosen und zeigten ihre bemalten Oberkörper. Nur einige hatten sich wie der Geweihte Schnitte zugefügt. Daneben und dazwischen gingen die Familien einher, Kinder und alte Leute. Jede Zunft hatte sich um ihr Idol versammelt. Während die Schwarzschmiede einen massiven Hammerkopf, mit roten Bändern an einem Stück Holz gehalten, präsentierten, zeigte die Zunft der Glasbläser und Silberschmiede eine runde Platte. Sie war aus durchbrochenen Glas, mit verschiedenfarbigen Glassteinen besetzt und mit Silberbändern durchwoben. Die Bäcker zogen mit dem Bildnis des fröhlichen Ingerimm, der seinen schweren Schmiedehammer in die Ecke stellte um Kuchen und Törtchen zu verspeisen und aus verschmitzten Augen blitzte. Zwar ein interessantes Motiv, das aber weder durch seine Masse, noch durch seine Pracht glänzte. Als der Zug der Handwerker vorbei war, der letzte Fackelträger hinter dem nächsten Haus verschwunden war, und nur noch ihre Lieder zu hören waren, schickte Praiodan sich weiter das Frühstück zu machen. Welchen Zweck es hatte alle Zünfte in einem großen Zug zu versammeln und sich obendrein selbst das Fleisch aufzuschneiden, wunderte er sich. Denn es war seiner Meinung nach kein hoher Feiertag. Doch bald würde es durch die schwatzhaften Knechte und Bediensteten an sein Ohr kommen und er könne zum besten halten, dass er den Zug vorrübermarschieren sah.

Anders verlaufen die Prozessionen, die zu Ehren der Bürger der Stadt abgehalten werden. Wenn die einzelnen Gruppen und Honoratioren der Stadt aufmarschieren, fehlen auch sie nicht. Getrennt nach Zünften, geschmückt und in ihren prächtigsten Gewändern angetan, mit den eindeutigen Insignien ihrer Zunft (z.B. eine Schere&Band für Schneider, eine Säge für Zimmerleute) und der Zunftfahne marschieren sie auf. Auf die verschiedenen Festlichkeiten gehen die Handwerker mit ihren Familien und in ihren Zünften geschlossen, auch wieder um ein eindrucksvolles Auftreten zu zeigen.
Eine ganz andere Art des Auftretens innerhalb des Zunftwesens ist die Wehrübung. Sie wird auf öffentlichen Plätzen oder auf freiem Feld abgehalten. Übungen im Nahkampf und Schießen finden statt. Wohl der Zunft, die über kompetente Leute verfügt, die sich ein wenig auf die Kriegskunst verstehen. Sie können ihren Handwerkskollegen ein wenig Taktik, Formationsverhalten und Marschierdisziplin beibringen. Denn natürlich kann es sich keine Zunft leisten dafür Spezialisten anzuheuern. Im Verteidigungsfalle müssen sie die Mauern bemannen und Widerstand leisten. Im Kriegsfalle können Zünfte dazu herangezogen werden Sonderabgaben zu leisten und ein bestimmtes Kontingent Kriegsleute selber zu stellen, auszurüsten oder zu bezahlen.

5. Kontakte und Aufträge

Während die Bauern sich durch ihre eigene Hände Arbeit selber versorgen können, sind die Handwerker darauf angewiesen ihre Waren zu verkaufen, denn essen können sie ihre Ware meist nicht. Eine Handwerkerin muss ihre Wohnung, den Zunfttaler und Steuern zahlen. Für ihre Arbeit muss sie Rohstoffe einkaufen und natürlich muss sie essen und sich kleiden. Sie muss also Geld erwirtschaften wozu ihr zwei Wege offen stehen:

(1) Sie verkauft direkt ab Werkstatt. Nur in wenigen Fällen hat sie dazu in einem Vorraum einen Laden eingerichtet. Vielmehr werden Geschäfte innerhalb der Werkstatt abgewickelt, zwischen Arbeitsgerät, Waren, Rohstoffen und während im Hintergrund jemand arbeitet. Das Auskommen, also wieviel man verdient, richtet sich dabei danach, wie viele Menschen in den Laden kommen um dort einzukaufen. Die Lage des Ladens an einer belebten Straße oder in einer entlegenen Gasse, konkurrierende Handwerker, die Bekanntheit der Handwerkerin und ihre Fähigkeit die Waren an den Mann zu bringen sind die wichtigsten Faktoren für das Florieren des Geschäftes. Die Qualität der Erzeugnisse spielt nur dahingehend eine Rolle, dass sie zur Bekanntheit der Handwerkerin beitragen kann. Zufriedene Kunden werden öfter einkaufen und die Handwerkerin weiterempfehlen. Liegt der Laden an einer belebten Straße, so kommen auch mehr Kunden oder behalten den Laden im Auge. Hat die Handwerkerin keinen Verkauf in der Werkstatt, so verkauft sie am Markt bzw. eines der Familienmitglieder macht das. Der Erlös richtet sich auch da wieder ganz an den oben genannten Kriterien, nur muss sie dann noch den Markttaler berappen.

(2) Wer keinen Laden besitzt lebt meist von Auftragsarbeiten. Hierbei ist unerlässlich, dass die Handwerkerin den Markt kennt und weiß, wer gerade Handwerker sucht und gegebenenfalls auch fleißig Klinken putzt, um an Aufträge zu gelangen. Nur in den wenigsten Fällen wird ein Auftraggeber direkt an eine Handwerkerin herantreten. Die Handwerkerin mag wegen ihrer guten Arbeit bekannt sein, so dass man sich um sie bemüht. Aber das ist nur die Ausnahme. Und natürlich hat solche Wertschätzung seinen Preis, so dass Auftraggeber gewillt sind lieber nach unbekannten Handwerkern zu suchen, die dann freilich billiger sind. Ein anderer Fall ist, wenn eine Handwerkerin bereits in vergangener Zeit zur vollsten Zufriedenheit des Auftraggebers ein Werkstück hergestellt hat. So wird dieser sich an sie erinnern, sobald er ein neues Handwerksstück möchte und sie weiterempfehlen, sollte in seinem Bekanntenkreis nach einem kompetenten Handwerker gesucht werden.

Gerade die fahrenden Handwerkerinnen sind darauf angewiesen, dass sie ständig neue Aufträge requirieren. Andernfalls haben sie keine Arbeit und kein Auskommen. Die Zunft spielt hier eine Rolle, da viele Auftraggeber an diese herantreten um einen fähigen Handwerker zu finden. Sie zahlen der Zunft dann einen Beitrag und sie vermittelt den offenen Auftrag weiter. Natürlich wird die Zunft vornehmlich an ihre Mitglieder die Aufträge weitergeben oder hohe Vermittlungsgebühren verlangen.

Besonders der Vorteil *Verbindungen* kommt hier zum tragen. Denn sie können eine Handwerkerin in Lohn und Brot vermitteln, zumindest erhöht es die Chancen enorm. Andernfalls muss sie an jedem Ort bei den Zünften vorsprechen, ehemalige Auftraggeber anfragen oder auf Gerüchte, Ausrufer und Aushänge ihre Hoffnung setzen.

6. Was ist eine Handwerkerin?

Was Handwerker anbelangt, sollte man sich für seine Darstellung folgende Frage stellen: Wer ist der Handwerker eigentlich den man spielt bzw. darstellen möchte? *Welches Verhalten legt er an den Tag? Wie ist er geworden, was er ist?*

Welche Erfahrungen hat er gesammelt, wovon ist er beeinflusst, in welcher Umgebung wurde er zum Handwerker. Selbstverständlich gibt es hierbei unzählige Varianten:

~ **Ausbildung**: Zunächst sei bedacht, dass man in seine Handwerksausbildung wenn kein Geld, so doch Zeit investiert. Jahrelang geht man dieser Tätigkeit nach und sammelt Erfahrungen. Diese Zeit und diese Tätigkeit gehen nicht spurlos an einem vorbei. Es gibt keinen 8 Stunden Arbeitstag, sondern vielleicht 12 bis 14 Stunden. Man verbringt die meiste Zeit des Tages in der Werkstatt mit dem Meister, Gesellen und Lehrlingen. Dabei ist man im Werkstattbetrieb in mehr oder weniger nahen Kontakt zu ihnen. Wie allen Menschen ist ihnen ein besonderes Verhalten eigen, das mal mehr, mal weniger aufgeschlossen, sympathisch oder für das Wissen des Handwerkers befruchtend ist. Wenn man soviel Zeit seines Lebens mit ihnen verbringt, dann hat das auch einen gewissen Einfluss, der einem prägt. Wie dieser Einfluss auf einen wirkt, muss jeder selbst entscheiden. Handelt es sich um einen sehr autoritären Meister, kann man das als Ideal übernehmen oder vollkommen ablehnen, weil man selber darunter gelitten hat, z.B. *„Wie mein alter Meister schon gesagt, wer nicht arbeitet, soll auch nicht essen.“*

~ **Armut und Reichtum**: Eine ganz andere Erfahrung ist die des Einkommens. Armut und Reichtum liegen vielleicht dem Sprichwort nach für einen Räuber nahe beieinander, doch nicht für die Masse der aventurischen Bevölkerung, die sich ihren Lebensunterhalt erarbeiten muss. Armut bedeutet Not und Mangel; Mangel an Geld, Essen, Unterkunft, Kleidung, einer Werkstatt und Werkzeug. Krankheit, ungeheizte

Räume, und Fenster, durch die es zieht, sind auch nicht gerade selten. Aber jeder Mensch und natürlich jede Handwerkerin interpretiert diese Situation für sich. Wie ist sie dahin gekommen? Wie kommt sie da wieder heraus? Wie stellt sich für sie das Handwerk dar? Ganz anders sieht es natürlich aus, wenn sie wohlhabend wäre oder sich doch zumindest keine Sorgen um ihre Zukunft und das Leben machen muss. Sie ist dann nicht von existenziellen Sorgen bedroht, hat ein gewisses Maß an Muse. Damit ist doch schon die eigene Stellung in der Gesellschaft eine ganz andere. Ist die Arme ein Niemand, die zum Heer der Hungernden gehört und nicht weiß wie sie sich ihr Brot verdienen soll, ist die andere ein jemand, die sich um ganz andere Sachen ihre Gedanken macht, auch wenn sie genauso arbeitet wie die Arme. *Welche Bedeutung hat für solch einen Menschen das Handwerk?* Das ist eine Frage, die nicht ich beantworten will, sondern jeder Spieler für sich selbst. Dazu werde ich unten noch weitere Anregungen geben.

„Arbeit ist ja schön und gut, aber ohne Lohn werde ich auch nicht satt."

Genau wie mit Armut, verhält es sich mit Krieg. Welchen Einfluss hat der Krieg auf einen? Hat man selber Opfer erlitten? Hat man alles verloren und musste fliehen? Wie steht man zum Krieg und der Bereitschaft jemanden zu töten?

~ Wie verhält es sich mit der **persönlichen Einstellung** der Handwerkerin gegenüber der eigenen Fähigkeit ein **Handwerksstück** zu fertigen? *Dient es allein dazu den Lebensunterhalt zu verdienen oder erarbeitet sie sich das Handwerk um seiner selbst willen?* Hier schließen sich durchaus religiöse Fragen an wie jene der spirituellen Erfahrung der Ingerimm-Kirche. Kann man im Angesicht des reinen Schweißes und dem Streben nach Perfektion eine spirituelle Erfahrung machen? Ist die Anfertigung eines Werkstücks im Angesicht des eigenen Schweißes eine religiöse Angelegenheit? Liegt vielleicht gerade in der Erschaffung und Perfektion eines Stückes ein heiliger Akt, in welchem sich Schöpfung, Form und Funktion vermischen? Zwerge verkaufen ihre besten Stücke gar nicht, sondern stellen sie aus oder opfern sie gar in Feuerschlünden Angrosch. Bei den Menschen verhält es sich ebenso. Auch sie stellen besonders gute Stücke in Tempeln zur Schau (z.B. von Rhys dem Schnitter in Abilacht). Das unterstreicht einmal mehr den religiösen Charakter des Handwerks.
Aber genauso, kann für eine Handwerkerin das Handwerk nur das Mittel sich ihr Brot zu erwerben. Ein rein pragmatischer Zweck, losgelöst von religiöser Vorstellung, statt dem Streben nach Vollendung eines Werkstückes.
Die Frage, die man sich hier stellen sollte, ist jene, wie es zu dieser Einstellung gekommen ist? Eine erste Antwort wäre darauf die Not, die gar keinen Spielraum für die Entwicklung religiöser Gefühle und schöpferischer Ideen lässt. Man muss eben seine Arbeit täglich verkaufen. Da kann man es sich nicht leisten Wochen und Monate an einem einzigen Werkstück zu arbeiten. Den bis dahin ist man schlicht verhungert und die Familie ins Elend gestürzt. Ganz anders ist es, wenn man von Unwissenheit ausgeht. Genauso könnte sich dem Handwerker aber auch diese Form der ingerimmgefälligen Spiritualität schlicht verschließen, weil er sich durch persönliche Erfahrungen oder familiäre Traditionen eher einem anderen der Zwölfe verbunden fühlt, sei es dass er gar nicht dem zwölfgöttlichen Glaube anhängt.

7. Arbeitsauffassung

Das Leben und Arbeiten der Handwerker ist häufig durch den Charakter der ihnen nahe stehenden Götter geprägt.

~ **Aves**: Wer diesen Halbgott zu seinem Favoriten wählt, wird auf Wanderschaft und Unternehmensfreude Wert legen. Wandergesellen, reisende Handwerker und viele andere, die Lust auf Unternehmungen haben, werden sich hier wiederfinden. Reisen in andere Städte und Regionen und das Kennenlernen all dessen mag eine Motivation sein. Das Bedürfnis sich durch Reisen die Hörner abzustoßen, mag auch ein Grund sein. Auch mag einen die Fernweh treiben, selbst wenn man noch in einer Werkstatt sitzt und Reisen nur als wagen Plan gefasst hat. Leibeigene Handwerker und Sklaven mögen ihn erwählen, da er ihnen zu einer erfolgreichen Flucht verhilft und ihre Schritte zu einer neuen Existenz lenkt. Die Arbeit werden sie dem Kennenlernen von Unbekannten unterordnen. Sie können Gefallen finden in unterschiedlichen Gruppen über Land zu ziehen und viele neue Leute kennen zu lernen. Vielleicht bleiben sie auch gar nicht beim Handwerk, sondern eignen sich neue Fähigkeiten an. Werden sie mit neuen Methoden und Kunststilen konfrontiert, haben sie keine großen Bedenken sie anzunehmen. Geld sieht diese Handwerkerin nur als Mittel zum Zweck, d.h. um sich zu versorgen und gelegentlich für die Götter einen Taler springen zu lassen. Sie nimmt jedwede Arbeit an, gleich ob gehobenes Handwerk oder schnödes Arbeiten auf dem Acker.

~ **Hesinde**: Handwerkerinnen, die sich anschicken neues Wissen zu entdecken, sei es in Bibliotheken, auf Reisen oder durch eigenes nachsinnen, experimentieren und erforschen, mögen sich Hesinde erwählen. Auch wenn sie noch in der Lehre sind oder Lehrlinge und Gesellen anlernen, können sie der Göttin des Wissens und der Lehrkunst zugeneigt sein. Sie arbeiten lange an Werkstücken, verwenden viel Zeit zum Nachsinnen darüber und experimentieren mit neuen

Anwendungen und Herstellungsweisen, z.B. als Köchin mit verschiedenen Kräutern und Gewürzen in Speisen, mit verschiedenen Mineralien als Glasbläserin oder suchen nach effizienteren Hebevorrichtungen als Maurerin. Hesindeverehrung mag nur eine zeitweise Erscheinung im Leben einer Handwerkerin sein bis sie die gewünschte Innovation erreicht hat bzw. alles gelernt hat.

~ **Ingerimm**: Ingerimm ist der Gott des Handwerks und des Feuers. Die hergestellten Waren, Werkzeuge und der Prozess der Fertigung werden ihm zugeordnet. Wer ihn verehrt, verehrt den Beruf in der Herstellung der Ware. Haltbare Waren von hoher Qualität sind das Ideal. Am Ende gar etwas dauerhaftes zu erschaffen. Ziele innerhalb dessen kann das Streben nach einem vollendeten Objekt sein, all die Erfahrung anzusammeln um ein Stück zu perfektionieren. Ganz anders sieht man es, wenn man die Mystik des Schaffensprozesses betrachtet. Das Schaffen eines Objektes beansprucht Zeit und gilt als ingerimmheiliger Vorgang in dessen Entwicklung sie sich vertieft und aufgeht.
Lange Zeit des Schaffens wird die Handwerkerin darin investieren um perfekte Stücke herzustellen. Ihre Arbeit sieht sie nicht als notwendige Last an oder als Mittel zum Zweck, sondern als den eigentlichen Zweck bis es ihr gelingt ihr Stück zu Ende zu stellen. Perfektion ist das Ziel ihres Strebens, Geduld und Beharrlichkeit der Weg, mit dem sie es verfolgt. Geld spielt zwar keine große Rolle, aber für ehrliche Arbeit, soll auch ein anständiger Preis gezahlt werden. Ihre besten Stücke wird sie nicht irgendjemanden verkaufen, sondern einem, der sie zu schätzen weiß bzw. Ingerimm opfern, da er das Schaffen am besten einschätzen kann und nicht mit schnöden Gedanken nach Geld und Angeberei korrumpiert.

~ **Phex**: Streben nach Reichtum mag eine Motivation sein sich dem Gott der Händler zu verschreiben. Doch auch die Fähigkeiten jemanden zu überreden eine Ware zu kaufen und um den Preis zu feilschen sind Aspekte, die es erst ermöglichen seine Ware erfolgreich an den Mann zu bringen. Eine ganz andere Seite zeigt sich, wenn man bedenkt, dass auch Phex der Gott der Diebe ist. Übertölpeln und blanker Betrug sind hier zuhause. Bei all dem gibt es auch einen Maßstab und gewisse Kodizes, die es z.B. nicht erlauben arme Menschen auszunehmen oder bewusst Unfälle in kauf zu nehmen. Ob man sich dieser verpflichtet sieht, ist eine ganz andere Frage, was sich schließlich in ausgeprägter Goldgier und Geiz widerspiegelt. Die Arbeit als solche spielt hier keine Rolle, sondern ist nur Mittel zum Zweck. Man hat die Fähigkeit entwickelt etwas zu produzieren und darüber hinaus einige andere, um damit Geld zu machen.
Doch es sei auf eine sympathische Seite verwiesen, der Spötterei. Manche Handwerkerinnen lieben es ihre Werke mit Spottversen auszuschmücken, insbesondere, wenn Knauser oder Heuchler ihre Auftraggeber sind. Was würde jemanden nicht besser in der Öffentlichkeit bloßstellen als Spott. So werden auch die gezwungen sich gesellschaftsfähig zu verhalten, die es sonst nicht sind, oder gegen deren Macht der einfache Bürger und Bauer nichts unternehmen kann. Z.B. kann ein Schmied den Knauf eines Schwertes statt mit einem Löwenhaupt, mit einem Narrenkopf schmücken.

~ **Praios**: Praios ist der Gott, der unhinterfragten Anerkennung von Autorität. Jeder hat seinen Platz in der Gesellschaft und Autoritäten und Traditionen werden geachtet. Lehrlinge und Gesellen haben zu gehorchen, so wie die Familie auch. Alleine kraft des Alters und der Stellung muss man sich fügen. Einwände werden abgetan. Aber auch die Gerechtigkeit findet ihren Platz. So wäre es nicht verwunderlich, wenn wandernde Gesellen und Meister diese auf ihre Fahnen heften, wenn sie in fremden Städten ungelitten sind und man ihnen Arbeit neidet.

~ **Tsa**: Neuanfang, Innovation und der Gedanke etwas zu erschaffen sind Motivation Tsa zu bevorzugen. Wer gerade in einen Ort kommt um eine neue Existenz aufzubauen, Haus und Werkstatt zu erwerben, kann sich ihr durchaus verbunden fühlen, denn Tsa steht für den gelungenen Neuanfang. Innovationen innerhalb des Handwerks, der Produktion und der Waren können ein weiteres Streben sein. Da jede Ware auch zu einem Stück einzigartig ist und man es mit seinen eigenen Händen erschafft, ist dieser Gedanke auch nicht von der Hand zu weisen, sich ihr hinzuwenden.
In Simia, der Tochter von Ingerimm und Tsa, fließen die Eigenschaften der Eltern zusammen. Neuanfang, Schöpfungsgedanke und das Handwerk verbinden sich.

~ **Travia**: Diese Göttin steht für das Herdfeuer und ein wohliges Heim, das Geborgenheit vermittelt. Nicht Materialismus, sondern Familie und Beisammensein, ein Dach über dem Kopf und ausreichend zum Leben sind ihre Vorstellung. Arme Handwerker werden sich hier wiederfinden, da ihre existenziellen Sorgen genommen werden und sie einem Ideal neben dem Materialismus nachgehen können. Armut hat nicht nur viele Gesichter, sondern viele Ursachen: Keine Arbeit, mangelnde Aufträge, Opfer von Brand oder Raub, Verletzungen, unterqualifizierte Ausbildung. Daneben gibt es auch die Leute, die auf Wanderschaft gehen, weil sie keine Existenz an einem Ort haben, das aber vermissen. Die beschriebene Steinmetzin ist hier anzusiedeln, genauso wie sie auch Opfer der Armut wurde. Aber auch Vertriebene und Kriegsflüchtlingen

sind hier zu nennen. Handwerkliche Arbeit erfüllt in dieser Not nur noch das Mittel zum Zweck. Man muss sich sein Auskommen sichern und wendet das an, was man kann.

Bedenken sollte man dabei auch, dass man über all die Jahre vielleicht seine Meinung ändert und vielleicht mehreren Göttern zugeneigt ist. Nehmen wir als Beispiel eine Glasbläserin. In jungen Jahren durch ihre Ausbildung Ingerimm nahegekommen, macht sie sich auf die Suche nach neuen Glasbläsermethoden und wird daher eher Hesinde zugeneigt sein, damit die Göttin ihr hold ist für neue Herstellungsverfahren.

8. Abenteuerplots

Großteils handelt es sich um Szenarien, die weniger mit Gewalt zu tun haben als mit Kommunikation und Detektivarbeit. Am Ende der Spielhilfe *Aventurische Götterdiener* findet sich eine Aufstellung von Ideen für Abenteuern für den Gott Ingerimm.

a) Meisterstück verhindern oder bewachen
b) Zunftstreitigkeiten (z.B. um das Marktrecht oder Richtungsstreitigkeiten)
c) Raub in Zunfttempel oder –schrein: Ein Idol oder ein religiöser Gegenstand wird geraubt. Dahinter können fahrende Handwerker oder konkurrierende Zunftmitglieder stecken, die damit den Zunftvorstand oder die ansässigen Handwerker brüskieren möchten.
d) Eidbruch bei Großprojekten: Ein Handwerker verläßt eine Großbaustelle und soll daher bestraft werden. Man muss ihn dem Zunftrichter oder dem Ingerimmgeweihten vorführen.
e) schlechte Ware wird geliefert: Die Helden sollen herausfinden, wer an die Händler schlechte Ware verkauft hat. Die schlechte Ware ruiniert den Ruf in wichtigen Absatzmärkten.
   Es ist auch vorstellbar, dass nur noch minderwertige Rohstoffe geliefert werden und die Zunft die Helden beauftragt den Grund herauszufinden.
f) Verdrängen fahrender Handwerker: Fahrende Handwerker werden von den ansässigen Handwerkern und/oder der Zunft nicht gut gelitten, da man in ihnen Konkurrenz sieht. Sie haben sich aber organisiert um dadurch an Einfluss auf Priester des Praios und des Ingerimm zu gewinnen. Schließlich wurde ein Mordversuch auf den Vorsteher der fahrenden Handwerker verübt. Die Helden sollen herausfinden, wer dafür verantwortlich zeichnet. Sollten die Helden nicht ganz so heldenmütig sein, dann sollen sie den Auftrag zu Ende führen, andernfalls kann man sie auch mit der Verfolgung und Verhaftung der schuldigen Personen betrauen.
g) Ermittlungen hinsichtlich Wucher: Die Ingerimmkirche oder eine Zunft beauftragt die Helden herauszufinden, ob Handwerker ausgebeutet werden, oder Kaufleute zu hohe Summen verlangen. Eine verdeckte Ermittlung wäre möglich wie auch die Reise zum Rohstoffabbau (z.B. ein Bergwerk, Steinbruch, Färbemittelsammler)
h) Einbruch in die Bank der Zunft
i) Mirhamionette im Stadtrat will sich von einflussreichen Handwerkern emanzipieren und braucht nun Schutz
k) Ein junger Meister hat sich mit einem Spottvers den Unmut einer hochgestellten Person zugezogen. Die Helden sollen die Vorwürfe in den Versen überprüfen, ansonsten wird der Handwerksmeister aus der Stadt gejagt.

9. Literatur

Fernand Braudel (1985). Der Alltag.
Jacques Le Goff (1990). Der Mensch des Mittelalters
~ ders. (1989) Kaufleuten und Bankiers im Mittelalter
Arno Borst (1973). Lebensformen des Mittelalters
Eugen Wirth (2000). Die orientalische Stadt.
Albrecht, Peter / Wolniak, Horst: Die Geschichte des Handwerks
Rudi Palla (1997): Fälkner, Köhler, Kupferstecher – Ein Kompendium untergegangener Berufe