

DER TULAMIDISCHE GAUKLER

„ICH BIN SCHON
VOR KAISERN
UND KÖNIGEN
AUFGETRETEN!“



Aus den drei unteren Stockwerken des Bergfrieds züngelten Flammen, aus den Dachfenstern quoll Rauch. Schon lange, viel zu lange, waren die Schreie des kleinen Mädchens verstummt.

„Wenn er es schafft, wiege ich ihn in Gold auf“, murmelt der Mann mit dem schwarzen Bart. „Und bei den Zwölfen, wenn nicht, dann lass ich ihn köpfen“, fügte er bitter hinzu.

Gebannt starrte die Leute nach oben zu dem Seil, das mit einem Wurfhaken im Dachfenster des brennenden Haupthause hing und in Schwindel erregender Höhe hinüber in ein Fenster des Bergfrieds führte. Ein Raunen ging durch die Menge: Am verqualmten Fenster sah man einen Mann. In den Armen trug er ein schlaffes Bündel – das Mädchen!

„Shafir, bitte ... oh Herrin Tsa, hilf!“, hauchte eine Thorwalerin unten in der Menge. Der Zwerg und die Elfe, die neben ihr standen, blieben stumm, doch sie fühlten genauso wie ihre Gefährtin.

Shafir betrat nun das Seil. Er geriet leicht ins Schwanken und benutzte den reglosen Kinderkörper wie eine Balancierstange. Schritt für Schritt überquerte er den tiefen Abgrund zwischen Palas und Turm. Auf der Mitte der Strecke musste er husten und drohte abzustürzen, aus der Menge erhoben sich Aufschreie, Stöhnen. Doch dann fing er sich wieder, mit knapper Not, und erreichte schließlich das Fenster im Bergfried, wo man ihm die reglose Last aus den Armen zog.

Zusammen mit der Thorwalerin, der Elfe und dem Zwerg kam auch der bärtige Mann die Treppe heraufgerannt. „Sie lebt“, sprach Shafir zu dem Grafen. Dann wandte er sich breit grinsend seinen Freunden zu: „Ich hab's doch immer gesagt, ich bin der Größte.“

HINTERGRUND

Meist wird man Gaukler aufgrund einer alten Familientradition, doch bisweilen nimmt das fahrende Volk auch jugendliche Ausreißer auf, die vor dem strengen Familienvorstand oder dem jähzornigen Lehrmeister geflüchtet sind. Auch diese Kinder müssen allerdings für ihren Lebensunterhalt sorgen, sprich bei der Vorstellung mitwirken, und werden daher im Feuerschlucken, Seiltanzen oder anderen Kunststücken unterwiesen.

Das Tulamidenland ist die Wiege des Gauklerberufs. Zum einen sind die Menschen dort lebensfroh, mögen Zerstreung und sind auch bereit, mit klingender Münze dafür zu zahlen, zum anderen sind jene Tulamidensippen, in deren Adern Waldmensenblut fließt, durch ihren kleineren und athletischen Wuchs körperlich bestens für die Artistik geeignet.

Viele Gauklertruppen sind miteinander seit langer Zeit bekannt. Man trifft sich auf den Straßen, gastiert zufälligerweise im gleichen Dorf oder begegnet sich regelmäßig auf dem großen Gauklertreffen zu Khunchom. Bei diesen Zusammenkünften werden allerlei Neuigkeiten ausgetauscht: wer wen geheiratet hat, wer gestorben ist, wo sich Nachwuchs eingefunden hat. Aber man erzählt sich auch von Ländern, die man bereist hat, so dass der Gaukler besser als manch anderer aventurischer Stand über die Geschehnisse in der Welt informiert ist.

DER TULAMIDISCHE GAUKLER BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 28 MR 3 MU 12 KL 10 IN 13
CH 14 FF 14 GE 13 KO 11 KK 11 SO 4

Vor- und Nachteile • Gefahreninstinkt +3,
Aberglaube 7

Talentspiegel • Dolche +3, Hieb Waffen +0,
Raufen +5, Ringen +2, Säbel +6, Stäbe +1,
Wurfmesser +4, Gaukleien +8, Akrobatik +3,
Athletik +3, Klettern +5, Körperbeherrschung
+5, Reiten +1, Schleichen +0, Schwimmen +0,
Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +1, Singen
+0, Sinnenschärfe +3, Stimmen imitieren +3,
Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zechen +1,
Betören +5, Etikette +1, Gassenwissen +4,
Menschenkenntnis +6, Sich verkleiden +2,
Überreden +6, Fährtensuchen +0, Orientierung
+0, Wildnisleben +0, Brettspiel +1, Geographie
+1, Götter und Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/
Legenden +5, Schätzen +3, Tierkunde +2,
Sprachen kennen [Tulamidyä] +8, Sprachen kennen
[Garethi] +6, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4,
(Lesen/Schreiben [Tulamidyä] +0,) Ackerbau +1,
Falschspiel +7, Musizieren +2, Fahrzeug lenken
+3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +0,
Kochen +1, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0,
Schneidern +2

Kampfwerte • Dolche 10/7, Hieb Waffen 7/7,
Raufen 10/9, Ringen 8/8, Säbel 11/9, Stäbe 8/7,
Wurfmesser 12

Ausrüstung • weites, rotes Hemd mit gelbem
Kragen, hellblaue Hose, Gürtel mit vielen
Täschchen, drei Jonglierbälle, drei Jonglierkeulen,
zwei bunte Tücher für Zaubertricks, drei Wurfmesser,
Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch mit einfachem
Landwein, drei Amulette, 10 Heller

Allen Gauklern ist eine scharfe Zunge zu eigen, und gerne reißen sie Witze auf Kosten anderer – was in ihren Kreisen üblich ist, aber sonst nicht immer mit Humor aufgenommen wird. Zudem sind viele Gaukler abergläubisch, und Zuverlässigkeit zählt nicht zu ihren hervorragendsten Eigenschaften.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein dezenter mausgrauer Wollumhang, dazu mittelbraune Wollhosen – nein, das kommt als Kleidung eines Gauklers nicht in Frage. Er will schließlich auffallen, denn gerade die bunte Pracht der Gewandung lockt erst viele Zuschauer an. So kommt es, dass das fahrende Volk schreiende Farben und auffällige Muster bevorzugt. Die Kleidung sollte eng anliegen und die Beweglichkeit nicht einschränken.

Dolch und Wurfmesser werden von Gauklern gern im Stiefelschaft oder in der Kleidung versteckt getragen. Bisweilen führen sie auch einen Degen oder gar ein Rapier bei sich.

Da sich der Gaukler mehr auf seine Behändigkeit als auf einen hohen Rüstungsschutz verlässt, wird er sich höchstens in eine Lederrüstung zwingen, und das auch nur in größter Not.

ZITATE DES GAUKLERS

„... da sind die Leute unvorstellbar geizig. Selbst wenn die leibhaftige Rahja dort nackt tanzt, kratzen die nicht mehr als zwei Heller zusammen.“

„Applaus für Hamud, den stärksten Mann der Welt! Und nun noch etwas viel, viel Erstaunlicheres, man glaubt es kaum: Mirhibans Wundertropfen, hier für nur 1 Silber die Flasche erhältlich ...“

„Ich bin schon vor Kaisern und Königen aufgetreten!“

