

Der Gaukler

Es herrscht ein buntes Treiben auf dem Dorfplatz, so lebendig, daß es selbst den großen Fischmarkt in den Schatten stellt. Von Scharen aufgeregter Dorfkinder begleitet, aus den Fenstern und den Türen der Schenken heraus mit großen Augen angestarrt, sind die Gaukler in das Dorf gezogen:

Bunt bemalte Holzwagen, von struppigen Pferdchen gezogen, mit Trommelschlag und Flötenspiel, einen furchterregenden Bären mit sich führend. Seitdem will das Lärmen und lachen kein Ende nehmen: Wahrsager, Zauberkünstler, Feuerschlucker, Jongleure und Schelme werden von dem Ausrufer angekündigt, der dumme Falk, der starke Viburn und die Frau mit den zwei Köpfen. Nur dort, neben dem Brunnen, herrscht Totenstille. Mit weit geöffneten Mündern starren die Zuschauer auf die Frau, die regungslos vor der Bretterwand steht, wagen kaum mehr zu atmen. Sie ist bildhübsch, nur mehr mit einem knappen Leibchen, einem flatternden Röcklein bekleidet. Ganz allmählich beginnt der Mann im schwarzen Anzug, der drei Schritt weit von ihr entfernt steht, immer höher zu zielen, kopfwärts, und schon schlägt das Messer tief in das Holz, hautnah am Hals der Schönen vorbei. Mittlerweile ist es Nacht geworden. Längst haben sich die Dörfler in ihre Hütten zurückgezogen, so mancher hat sich nun, da das fahrende Volk im Ort weilt, mit besonderer Gründlichkeit davon vergewissert, daß Tür und Tor fest verriegelt sind. Von den Feuerstellen der Gaukler jedoch klingt Lautenspiel, Gesang und rhythmisches Händeklatschen zu den Steinbauten herüber. Während die Flammen auf den Gesichtern zucken, betrachten die Artisten geradezu andächtige eine tulamidische Tänzerin in ihrer Mitte. Einzig die Miene von Androsch, dem Jongleur, ist finster. »Zwei Wochen noch, dann geht der Jahrmarkt los. Bis dahin mußt du es gelernt haben, meine Liebe«, wendet er sich an seine blonde Begleiterin, »und kein einziger Teller darf mehr zu Bruch gehen, sonst ist alles umsonst gewesen!«

In dem winzigen Zimmerchen in der Herberge „Zum Eber“ stehen drei Männer um eine Frau herum, die auf einer Tischkante hockt, reden aufgereggt auf sie ein. Einer der drei, ein Thorwaler, brummelt: »Eine Eidechse, eine Eidechse - ja und?« Die Frau fährt auf: »Ohne mich! Kein Mensch, dem an seinem Leben liegt, klettert über eine Mauer, über die eine Eidechse gekrabbelt ist!« Sie schaut in die Runde und lächelt plötzlich versöhnlich. »Und überhaupt, wir sind gerade erst angekommen... Erzschorke hin, Schwarzmagier her, der läuft uns schon nicht weg. Können wir uns nicht erst ein wenig die Stadt anschauen?«

Hintergrund

In Aventurien gibt es zahlreiche Dörfer, Städte und Fürstenhöfe, in denen relativer Wohlstand und ein Bedürfnis nach Unterhaltung herrschen. Da kann es nicht verwundern, daß viele aventurische Familien seit Generationen die Zerstreung und Ergötzung der Bürger und hohen Herren zu ihrem Beruf gemacht haben. Mit ihren bunten Wagen ziehen die Gauklersippen durchs Land, um bei Erntefesten, Jahrmärkten und großen Hochzeiten dem Volk mit ihrem akrobatischen Spiel, ihren ausgelassenen Tanz- und Musikdarbietungen Vergnügen zu bereiten. Die Kinder dieser Artisten haben kaum laufen gelernt, da werden sie schon für ihren ersten Auftritt (Ritt auf dem Bornländer oder Spitze einer menschlichen Pyramide) geschult. Mit zwölf oder dreizehn Jahren stehen sie bereits auf dem hohen Seil, springen von der Stadtmauer in den Graben oder dienen dem messerwerfenden Vater als lebende Zielscheibe. Die meisten Gaukler bleiben ihrem Beruf ein Leben lang treu, aber es gibt immer wieder einige, die irgendwann keine Lust mehr haben, zum x-ten Mal die Zelte und das Hochseil aufzubauen. Sie fragen sich, ob denn das Leben nicht auch andere Dinge bereit halten könnte, und ziehen hinaus ins Abenteuer.

Die Rolle des Gauklers

Wenn Sie einen Gaukler rollengerecht spielen wollen, sollten Sie den Charakter und die Eigenarten eines typischen fahrenden Artisten berücksichtigen. Legen Sie die Betonung auf Leichtlebigkeit und Rastlosigkeit. Auch einen ehemaligen Gaukler hält es nicht lange an einem Ort. Er folgt eher einer spontanen Eingebung, als gründlich über ein Problem nachzudenken und umständlich die allgemeine Lage zu analysieren.

Eine scharfe Zunge ist vielen Gauklern zu eigen, und so neigen sie dazu, durch kleine Sticheleien für Stimmung sorgen zu wollen - ein Verhalten, das ihnen bei

ihresgleichen niemand je übel angerechnet hätte, das aber nicht in jeder Runde auf Verständnis stößt...

Bei fast allen Gauklern ist der Aberglaube ein besonders ausgeprägter Charakterzug, was man von seiner Zuverlässigkeit nicht eben behaupten kann. Es kann ihm leicht geschehen, daß er sein ganzes Geld beim Hahnenkampf verwettet, während seine Freunde ein paar Straßen weit entfernt ungeduldig auf ihn warten. Dennoch ist der Gaukler in der meisten Abenteuergruppen gerne gesehen, da er ohne zu zögern gewagte Risiken auf sich nimmt und durch seine natürliche Fröhlichkeit und verblüffende Gaukeltricks auch die düsterste Stimmung sofort aufhellen kann. Kaum einen Gaukler gibt es, den man guten Gewissens als 'wortkarg' bezeichnen könnte - viel eher schon wird seine Neigung zur Anteilnahme, seine Mitteilungsfreudigkeit von Gefährten verschlossenen Naturells als lästig empfunden.

An das Leben in der fahrenden Sippe gewöhnt, wird er auch die anstrengendsten Passagen der Reisen hindurch die gute Laune bewahren und so mancher Heldengruppe ein umgänglicher Begleiter sein - zumindest, solange man keine Zweifel an seinen »künstlerischen« Fähigkeiten anmeldet! Denn so spielerisch die Darbietungen auch wirken mögen, sie sind das Ergebnis jahrelanger Arbeit, und für jeden Gaukler stellte das Verfeinern seiner Künste bislang den Mittelpunkt des täglichen Lebens dar - wen wundert's unter diesen Umständen, daß er Ball und Wurfreif so ernst nimmt wie der Krieger sein Schwert...

Zitate:

»Das müßt Ihr gesehen haben!«

»Ich bin zu Höherem geboren.«

»Man soll den Wein trinken, bevor er zu Essig wird.«

»Wer stets auf seine Gesundheit achtet, stirbt auch.«

»Lieber die Füße voller Straßenstaub, als die Hände voller Ackerdreck.«

Kleidung und Waffen:

Auch wenn ein Gaukler das Abenteuererleben gewählt und seinem Gewerbe den Rücken gekehrt hat, kann man ihn häufig noch an seiner Kleidung erkennen. Die Wirtung einer jeden Darbietung, das ist in Gauklerkreisen bekannt, hängt entscheidend von der rechten Bekleidung ab; und so hegt wohl jeder Gaukler eine Vorliebe für aufwendige, wenn auch wenig dezente Kleidungsstücke. Er bevorzugt buntgemusterte Stoffe und eng anliegende Gewänder, die ihn nicht behindern und seinen durchtrainierten Körper gut zur Geltung bringen. Hinzu kommt allerdings, daß Sparsamkeit nicht eben zu den Tugenden eines Gauklers gehört: Bei einem gemeinsamen Marktbesuch gilt es - im Interesse der Reisekasse - ein wachsames Auge auf die junge Gauklerin zu halten...

Alle Arten von Rüstung findet der Gaukler extrem hinderlich. Nur in Notsituationen wird er sich in eine Lederrüstung zwingen. Der Dolch ist seine Lieblingswaffe, aber er trägt auch andere Stich- und Wurf Waffen.

Besonderheiten:

Der Aberglaube ist beim fahrenden Volk besonders ausgeprägt und bestimmt viele seiner Entscheidungen. Als Spieler sollten Sie, wenn Ihnen Stimmung vor Effektivität geht, Ihrem Gaukler auch im späteren Leben einen hohen Aberglaubenwert belassen und diesen Charakterzug, wann immer möglich, im Spiel berücksichtigen.

Ausgestaltung der Talente:

Die meisten Mitglieder einer fahrenden Gauklertruppe sind "Alleskönner", das heißt, sie beherrschen unterschiedliche Tricks und treten mehrfach am Abend als Soloakteure oder Bestandteil einer akrobatischen Nummer auf. Solche Vielfachbegabungen sind in unserem Talentspiegel dargestellt. Wenn Sie einen Gaukler darstellen wollen, der sich auf Kraftakrobatik oder Tierdressur spezialisiert hat, sollten Sie entsprechende Umstellungen an den Talenten vornehmen.