

Der Schelm

»Dieweil der- hohe Herr noch mahnd sprach von Reue und des Rechtes klarer Sonnen und die Leute ringsum seufzten "Weh!" und `Ach!" war das munt're Schelmlein still entronnen!. -aus einem darpatischen Volkslied

Hintergrund

Der Schrecken aller aventurischen Mütter sind die Kobolde, weil sie zuweilen Neugeborene stehlen und statt dieser ihre eigenen Kinder zurücklassen. Diesen sogenannten Wechselbälgen sieht man zunächst ihre Herkunft kaum an, doch im Laufe der Zeit wachsen sie zu unglaublich häßlichen Quälgeistern heran, die ihre Eltern durch ihre Gefräßigkeit und Faulheit tyrannisieren. Die geraubten Menschenkinder andererseits werden gemeinhin als verloren betrachtet, denn selbst wenn sie das Leben in der Koboldsippe überstehen, so gilt ihr Charakter für alle Zeit als verdorben: Sie werden zu Schelmen! Tatsächlich entwickeln sich viele dieser Kinder zu unglückseligen Wesen, viel zu groß und ungeschickt für das Koboldleben und doch nur dieses gewohnt. Auch sind sie den ständigen Neckereien ihrer Zieheltern ausgesetzt, die zwar -wie man weiß- meistvoller Stolz auf ihre groß gewachsenen, unkoboldisch hübschen Zöglinge blicken, aber sie dennoch nicht anders als eben nach Koboldart behandeln können: Das heißt, daß jeder Anflug von Zuneigung hinter Spott und Schabernack verborgen bleiben muß. Mit dem Erwachsen werden setzt sich gerade bei den klugen und aufgeweckten Kindern, die die Kobolde bevorzugt rauben, am Ende trotz aller Kobolderei in ihrer Umgebung doch die menschliche Natur durch. Dann ist die Zeit zum Abschied nehmen gekommen. Ohne viel Federlesens werden die Jungen und Mädchen aus dem Haus gewiesen und hinaus in die Welt geschickt. Aus einem uns unbekanntem Grunde wollen (oder können) die Kobolde nicht mit einem erwachsenen Menschen ihr Heim teilen. Für die Kobold-Zöglinge beginnt eine harte Zeit: Von einem Tag auf den anderen sehen sie sich in eine Welt geworfen, die ihnen durch und durch fremd ist. Die meisten Menschen, denen sie begegnen, schätzen das Lachen nicht, sie verstehen keine Scherze, reagieren voller Zorn auf jede Neckerei, und hinter dem Spott, den sie hervorbringen, verbirgt sich keine Wärme, sondern nichts als Häme und Schadenfreude. Da erweist es sich als sehr wertvoll, daß die jungen Schelme bei ihren Kobold-Eltern durch eine harte Schule gingen. Sie haben gelernt, daß Wehklagen über all die Wirrnisse ringsumher noch nie etwas bewegt hat, daß aber das Lachen eine wertvolle Hilfe ist, wenn man den Kampf mit der täglichen Absurdität aufnehmen will. Der Schelm betrachtet die Welt vor allem als Chaos, und um sie ertragen zu können, nutzt er das Rüstzeug, das er von seinen Zieheltern mitbekommen hat: Um zu einem Ziel zu gelangen, verwendet er wie ein Kobold lieber List und Tücke als rohe Gewalt und zeitlebens wird er einen Schabernack jeder sinnvollen Tätigkeit vorziehen. Wenn ihm ein gutes Scherzwort in den Sinn kommt, dann muß es über seine Lippen, auch wenn es in den Nachruf auf einen toten Landesherrn hinein platzt. Sein Grundsatz lautet: Das Leben ist zu kurz, als daß man auf einen guten Lacher verzichten könnte. Mit etwa 13 Jahren lernt der junge Schelm die ersten Hexereien der Kobolde anzuwenden, wobei er zunächst unter der strengen Aufsicht seiner Zieheltern steht. Erst kurz bevor er erwachsen wird, darf er seine Künste auf eigene Faust an ahnungslosen Zeitgenossen erproben. Auffällig ist die Zahl der Rothaarigen und Sommersprossigen unter den Schelmen. Außerdem kann jeder von ihnen durch die Zähne pfeifen, mit den Ohren wackeln und mit der Zungenspitze die Nase berühren.

Die Rolle des Schelms:

Wenn Sie in unserem Buch der Zauberformeln die Sprüche der Schelme vor allem darauf untersucht haben, wie gut sich diese im Kampfeinsetzen ließen und wie schwer man mit dem Koboldzauber einem Widersacher schaden kann, dann ... dann ist der Schelm kein Typ für Sie. Einen Schelm zu führen erfordert eine besondere, heitere Einstellung zum Rollenspiel. Ein gut gespielter Schelm kann Meister und Mitspielern dicke Lachstränen in die Augen treiben, aber zum schreckensverbreitenden Monsterbezwinger eignet er sich nicht. Das soll nicht etwa bedeuten, daß Schelme nicht mutig wären. O nein, die meisten kennen überhaupt keine Furcht - darum stecken sie ja auch ständig in Schwierigkeiten. Aber ebensowenig wie die Furcht kennt ein Schelm den Haß. Darum sollten Sie als Spielleiter alle Schelmenzauber scheitern lassen, mit deren Hilfe der Spieler

einem Gegner eine schwere Verletzung zufügen will. Fast alle Schelmenzauber gehören zur Gattung der magischen Schabernacks - und sinnloses Blutvergießen ist kein Schabernack! Übrigens ist auch ein Schelm - das mag manchen Leser überraschen - nicht immer lustig! Gerade die fast zwanghafte Neigung zum Frohsinn, der der Schelm unterliegt, kehrt sich bisweilen in ihr Gegenteil, und der Schelm wird von tiefem Ernst, manchmal sogar von düsterster Melancholie erfaßt. Das Lachen ist seine Waffe gegen die Willkür des Schicksals, und es ist eine gute Waffe gegen Gardistenschikanen, Dauerregen, Achsenbrüche, Nasenbluten und ähnlichen Unbill, aber bisweilen versagt es seine Dienste. Wenn angesichts großen Elends, Todesnot, des Waltens der Götter oder tiefen Liebesleids dem Schelm das Lachen im Halse stecken bleibt, dann erweist er sich als ernster und verletzlicher als viele seiner Getährten. Dann erlebt er Zeiten tiefster Mutlosigkeit und bedarf der Hilfe und der Wärme seiner von ihm so manches Mal gefoppten Freunde, damit er wieder der alte wird: der lachende Spaßvogel, den scheinbar nichts erschüttern kann.

Zitate

>„Wenn's auch glotzt wie ein Stier und blökt wie ein Schaf, ist es doch kein Getier, sondern unser Herr Graf.«

»Raridaridommel - der Pfaff' fliegt in den Tommel!«

»Lach drüber, wenn's zum Weinen nicht langt!«

Kleidung und Waffen:

Auffällig und geschmacklos - so läßt sich die Garderobe eines Schelms am besten beschreiben.. Bunt muß sie sein und große Taschen soll sie haben, da ein Schelm sein Hab und Gut am liebsten immer bei sich trägt. Ein Glöckchen am Hutzipfel kann nie schaden, aber eine gebogene Hahnenfeder tut es auch. Ein Schelm im Kettenhemd oder gar im Schuppenpanzer käme vor Lachen über die komische Erscheinung, die er bietet, gar nicht zum Kämpfen. Nur wenn ein Schelm fest davon überzeugt ist, daß es in nächster Zeit für ihn um Kopf und Kragen gehen könnte, ist er bereit, eine Lederrüstung zu tragen. Viele Schelme lieben schlanke Stichwaffen wie Degen und Florett, weil man mit den biegsamen Klingen einem tölpelhaften Gegner so herrlich das Hinterteil verzwiebeln oder den Hut vom Kopf spießen kann.

Besonderheiten:

Alle Schelme beherrschen eine Geräuschhexerei, eine Variante des Bauchredens, die sie keine Astralenergie kostet und daher nicht in unserer Zauberformelsammlung aufgeführt ist: Schelme können eine Vielzahl von Geräuschen wie Husten, Türenknarren, Geschirrklopfen u. ä. nicht nur täuschend echt nachahmen, sondern auch außerhalb ihres Körpers entstehen lassen; auch die Illusion kurzer Ausrufe kann so erzeugt werden, echte menschliche Sprache oder ganze Sätze sind nicht möglich. Ein Schelm trägt keine schweren Rüstungen (RS höher als 3). Da er nicht einmal bereit ist, die hohe Kunst der Magie ernstzunehmen, erhält er einen Bonus von 3 Punkten auf seine MR. Wenn er in seinem späteren Leben einmal wieder in Kontakt zu den Kobolden kommt, kann er von ihnen -als einziger magischer Heldentyp- die sogenannten Großen Schelmereien erlernen.

Ausgestaltung der Talente:

Die Erziehung des Schelms durch seine Koboldeltern verläuft in sehr ungewöhnlichen Bahnen, die wenig zu tun haben mit der Region, in der der Schelm aufwächst, oder dem Menschevolk, das in seiner Umgebung wohnt. Daher ist es prinzipiell unnötig, spezielle regionale Anpassungen im Talentsatz des Schelms vorzunehmen, was Sie natürlich nicht daran zu hindern braucht, durch den Austausch entsprechender Talentwerte einen speziellen tulamidischen oder nivesischen Schelm zu erzeugen.

Stufenanstieg:

Schelme können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+2 würfeln und das erreichte Resultat nach eigenem Ermessen auf LE und AE verteilen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Schelme 30 Versuche, zur Verbesserung ihrer Zauberfertigkeiten 20. Ein Austausch der Steigerungsversuche ist nicht möglich. Sie können alle Schelmenzaubereien um 3 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen Formeln und Sprüche um 1 Punkt.