

Der Streuner

Mit einem schadenfrohen Grinsen stuppst Wirtin Hildelind ihren Mann an und deutet über die Theke hinweg in die lärmende Menge, wo ein junger Mann mit struppigem Haar und einem prächtigen Federhut eifrig gestikulierend auf einen reisenden Kaufmann einredet. »Sieh mal, da drüben«, flüstert sie ihm zu, »Hat Gumblad wieder einmal Beute gemacht...« Stunden später stellt die Wirtin die Stühle hoch. Allein und verlassen lehnt der Kaufmann über dem Tisch, allem Anschein nach stockbesoffen. »Betrogen hat er mich«, jammert er der Wirtin vor, »schamlos betrogen. Hab ihm ein Bier nach dem anderen eingeschenkt, damit er mir mehr über die Sache erzählt. War alles gestunken und erlogen, da bin ich mir sicher... Und plötzlich war er weg, und mit ihm die Dukaten - noch ein Bier, Frau Wirtin...« Die Frau schüttelt nur stumm den Kopf. Die kleine Bauerstochter wirft die dicken blonden Zöpfe zurück, fährt ihre Freundin zornig an: »Ach geh, hör' auf mit dem Geplapper, was weißt du denn schon von den Männern... Ich sage dir...« - und ihre himmelblauen Augen beginnen zu strahlen - »Elgor hat mir ewige Treue geschworen, jawohl. Von dem Geld, das ich ihm gab, kauft er mir ein Brautkleid in der Stadt. In einem Mond, wenn Vater wieder zum Markt fährt, werden wir uns wiedersehen, und dann wird er um meine Hand anhalten... Ach, wenn die Zeit doch nur ein wenig schneller vergehen würde...« - In einer rauchigen Schenke in Salza. Schon so manchen Krug hat der alte Fischer an diesem Abend mit den Fremden geleert. Eine seltsame Gruppe ist es, ein Elf, ein Novadi, ein Thorwaler und ein hübsche dunkelhaarige Frau. Endlich ist der Alte zu Reden bereit: »Im Vertrauen, ich wüßte schon jemanden, der keine Fragen stellt und für ein paar Dukaten... Fragt nach Yazim, dem Streuner, aber seid auf der Hut...«

Hintergrund

Das Leben in Aventurien ist überall hart, aber in den Elendsvierteln der großen Städte ist es noch härter als anderswo. Diese engen, lärmenden, stinkenden Gassen sind die Welt, in der ein Kind zu einem Streuner heranwächst. Die aventurischen Streuner - »Glücksritter«, wie sie sich selber nennen - haben ihre eigene Sicht von der Welt. Wenn sie in eine fremde Stadt kommen, fragen sie nicht nach den gültigen Gesetzen, sondern nach der Macht und dem Durchsetzungsvermögen der Gesetzeshüter. Die erste Lektion im Streunerleben lautet: »Verlaß dich nur auf dich selbst, denn du bist der einzige Mensch, auf den du dich wirklich verlassen kannst.« Der Streuner hat es gelernt, in jeder Situation blitzschnell zu erspüren, ob sie ihm Vor- oder Nachteile bringen kann. Diese Weltsicht unterstellt er auch allen anderen Menschen, ganz gleich, ob diese offiziell als aufopferungsvolle Gottgeweihte oder strahlende Helden gelten. In der freien Natur und in den bürgerlichen Wohnungen ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute. Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Tavernen und Schenken; hier wissen sie, woran sie sind, hier finden sie Opfer für ihr besonderes Talent, das »glücksunabhängige« Glücksspiel, und hier begegnen sie solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine umständlichen Fragen stellt.

Die Rolle des Streuners

In einer Heldengruppe kann es kaum gegensätzlichere Typen als den eines Streuners und den eines Kriegers geben. Gewiß, auch ein Streuner wird sich im Laufe seines Lebens wandeln und erkennen, daß es außer dem Eigennutz noch andere Werte gibt. Wenn Sie aber mit einem jungen Streuner in ein Spiel einsteigen, dann geben Sie ihm die Charakterzüge, die zu einem finster blickenden, zerlumpten Herumtreiber passen. Spielen Sie ihn mißtrauisch, verschlagen und ständig alarmbereit. Doch so ungern sich ein Streuner durch Lippenbekenntnisse an seine Gefährten binden wird, so sind sie ihm doch oftmals rascher ans Herz gewachsen, als es ihm selber lieb ist. Zwar gibt es wohl selten jemanden, den er als seinen Freund bezeichnen würde, aber eine einmal geschlossene Freundschaft ist dem Streuner heilig. Auf jeden Fall weiß er genau, wen er zu seinen Feinden zu zählen hat: Ein Streuner, der, wenn er einen Betrug bei einem Münzspiel wittert, nach den Bütteln ruft, ist seinen Namen nicht wert! Zudem liegt es ihm,

für den spontanen Handeln geradezu eine Lebensnotwendigkeit ist, fern, nachtragend oder griesgrämig zu sein - was den jungen Streuner, bei aller Kratzbürstigkeit, in so mancher Lage zu einem angenehmen Begleiter macht. Freilich, die Zuverlässigkeit eines Streuners läßt zu wünschen übrig: Vielleicht wird er später einmal lernen, fremdes Eigentum (und das seiner Kameraden) zu achten, bei Spielbeginn wäre er jedoch kein echter Streuner, wenn er sich eine leichte Beute entgehen ließe - und auch das Dukatenbeutelchen eines schlafenden Gefährten kann man durchaus als leichte Beute bezeichnen. Stets muß man bei ihm auf kleine Streifzüge gefaßt sein, von denen er höchstens die Eindrücke, niemals aber die Beute mit seinen Gefährten teilen würde...

Zitate:

»'tschuldigung, Euer Beuteelchen muß sich an meinem Finger verhakt haben...«
»Lärmt nicht so, wenn Ihr Rahja opfert, mein schöner Herr, sonst wacht Eure Frau noch auf!«
»Auch schmutziges Geld kann dämonisch blinken.«
»Phex sei bei mir!«

Kleidung und Waffen:

Kaum ein junger Streuner kann sich seine Garderobe nach eigenen Vorstellungen aussuchen, er trägt die Sachen, die er erbetteln oder aus einem Waschhaus stibitzen kann. Ist ihm einmal ein guter Beutezug gelungen, so will er das geliebte Stück natürlich immer am Leibe tragen, um sich von jedermann darum beneiden zu lassen - wenn man sich auch darüber streiten mag, ob ein prunkvoll versilberter Gürtel auch dann noch eine Zierde ist, wenn er ein durchlöcherntes Hemd aus Sackleinen zusammenzurrt...

Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen. Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen gesehnt, daß sie zu Übertreibungen neigen (Aber natürlich kann Ihr Streuner - wenn Sie darauf bestehen - einen feineren Geschmack besitzen.) Da Streuner bei den meisten ihrer Unternehmungen Wert darauf legen, unentdeckt zu bleiben, haben sie für Rüstungen wenig Verwendung. Wieviel mehr kann man schließlich unter einem schlichten Umhang verbergen als unter einem prächtigen Brustpanzer... Natürlich legt ein Streuner auch schon einmal ein erbeutetes Kettenhemd an, wenn die Lage es erfordert, aber sehr stimmungsvoll ist so ein hochgerüsteter »Glücksritter« nicht. Streuner nehmen mit fast jeder Waffe vorlieb, die ihnen in die Finger fällt; wenn sie die Wahl haben, bevorzugen sie schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier) und Wurfmesser.

Besonderheiten:

Menschen, die mit Offenheit und Naivität gesegnet sind, erweisen sich oft als besonders anfällig für Beherrschungszauber; diese Schwäche kann man Streunern wahrhaftig nicht nachsagen: Mißtrauen und Gerissenheit verleihen ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:

Alle Streuner sind Stadtkinder und ähneln einander so sehr, daß die Grundausrüstung an Talenten und Fertigkeiten für alle gelten kann. Möglicherweise hat aber Ihr Streuner bereits eine Vorstrafe auf dem Buckel, dann könnten Sie z.B. seine Fachkenntnisse im Bergbau heraufsetzen... Natürlich gibt es auch Streuner, die aus gehobenen Verhältnissen stammen, Kinder von Spielern, Hochstaplern oder Bankrotteuren - in solchen Fällen heben Sie die gesellschaftlichen Talente etwas an, evtl. auch das Falschspiel, und senken dafür Taschendiebstahl und Gassenwissen