

Die Tänzerin (Sharisad)

» Unser Ritt hätte knappe drei Tage dauern sollen, aber wir waren mehr als eine Woche unterwegs gewesen, davon die letzten beiden Tage ohne Wasser. Der blonde Javir Gefährte vieler Jahre, war in einem Sandsturm verschollen, kurz vor Birscha hat der wackere Turkum mein Pferd mit einem Streitkolben erschlagen -es mußte sein, und ich war zu schwach dazu. Am Abend lag ich in Birscha vor einem Brunnen, fühlte mich dem Tode näher als dem Leben, dachte an den mörderischen Ritt und verfluchte die Khom und alles war in ihr kreucht und fleucht, als die Bandurrias erklangen und der Tanz begann. "Wie können sie so eine lärmende Fröhlichkeit entfalten"; dachte ich wütend, "kümmert es sie gar nicht, wie dreckig es mir geht?"; und dann - weiß ich nicht mehr, was ich dachte. Vielleicht hatte ich, als der göttliche Körper der Sharisad sein Spiel begann, zu denken aufgehört. Vielleicht hat der Tanz der Frau einen Weg durch meine Augen direkt in mein Herz gefunden. Ich weiß nur, daß ich es nicht in Worte fassen kann, was mit mir geschah. Daß der Tanz mich berührte wie die zarten Finger einer heilenden Elfenhand und zugleich meine Sinne benebelte als atmete ich mit vollen Zügen Rahjas Hauch... Als der Tanz vorüber war, fühlte ich mich kräftig wie nach einer Nacht tiefen, erholsamen Schlafes: Ich spürte in mir eine nie gekannte Zuversicht und rief schließlich die Geführten zusammen, um die nächste Etappe der Reise zu besprechen. Aus dem Reisetagebuch der Kapitänin Prishya von Rambinnen.

Hintergrund

Bei den Tulamiden gehört der Auftritt einer guten Sharisad (Mz.: Sharisad, seltener Sharisadim) zum Repertoire einer jeden Feier und jedes festlichen Ereignisses - und anders als die oft etwas anrühigen Amüsierdamen des Mittelreichs ist die Tänzerin höchst angesehen: Man schätzt ihre Schönheit und Eleganz, aber auch ihre Intelligenz und Begabung zu geistvollen Gesprächen. Ihre Fähigkeiten sind weitgespannt: eine gute Sharisad beherrscht Säbel-, Schlangen- und Schleiertanz ebenso wie das Vortragen alter Helden- und Liebeslieder, das Führen geistreicher Gespräche und die ungeschriebenen Regeln der Festkultur wie die Künste der Schönheit und ihrer kunstvollen Hervorhebung durch Kleidung, Schmuck und Kosmetik. Dementsprechend ist die Ausbildung für wahr nicht einfach: Sie beginnt schon im zarten Kindesalter, wenn eine erfahrene Tänzerin ein junges Mädchen als Schülerin kauft oder bei sich aufnimmt. Die besten Schülerinnen bringen es nach der Lehrzeit allerdings auch oft bis zur angesehenen und reich belohnten Unterhalterin von Sultanen und Kalifen. Doch auch die nicht ganz so berühmten Tänzerinnen werden mit dem Respekt behandelt, den ein Tulamide einem Künstler entgegen bringt. Ähnliches gilt für die novadischen Tänzerinnen. Eine Tänzerin besitzt weit mehr Handlungsfreiheit und Selbstständigkeit als eine Ehefrau im Serail. Zwar genießen sie in der Regel keine gesangliche Ausbildung, dafür sagt man ihren Darbietungen nach, daß sie noch leidenschaftlicher und sinnverwirrender seien als die ihrer tulamidischen Kolleginnen.

Die magiebegabte Tänzerin

Spielen Sie die Magie Ihrer Heldin behutsam und stimmungsvoll aus. Tanzmagie unterscheidet sich völlig von aller anderen aventurischen Magie - sie wirkt nur auf Menschen, und sie ist keine Kampfmagie. Außerdem sind die Gelegenheiten begrenzt, wo eine magische Tanzvorführung angebracht wäre. Das Besondere an dieser Form der Magie ist, daß bei einigen Tänzen eine große Anzahl Menschen erreicht werden kann, nämlich alle, die den Tanz aus nicht zu großer Entfernung beobachten. Wenn Sie Ihre Heldin einen magischen Tanz aufführen lassen, so gestalten Sie dies zu einem kleinen Fest für Meister und Mitspieler. Überlegen Sie sich, wie die Tänze aussehen könnten, und beschreiben Sie Mimik und Gebärden Ihrer Heldin. ,

Die Rolle der Tänzerin

Es kann für eine Sharisad verschiedene Gründe geben, ein umherzschweifendes Leben zu führen: Vielleicht ziehen sie das freie Umherstreifen und viele

wechselnde Engagements an verschiedenen Orten einer festen Anstellung vor, vielleicht ist sie ständig auf der Suche nach Meisterinnen ihrer Kunst, um sich zu perfektionieren, vielleicht ist sie aber auch auf der Flucht: Viele Schülerinnen wurden ihren Eltern abgekauft und mußten eigentlich erst die Kaufsumme im Dienst der Lehrmeisterin abarbeiten. Wenn Sie eine Tänzerin rollengerecht spielen wollen, mischen Sie Mut, Stolz und hitziges Temperament der Tulamidin mit dem fröhlichen und etwas flatterhaften Wesen einer Gauklerin. Die Tänzerin ist höflich und verfügt über gute Umgangsformen. Bei einer schweren Beleidigung, in Bedrängnis oder um ihren Gefährten zu helfen, wird sie durchaus beherzt zur Waffe greifen. Aber sie ist keine Kriegerin, und wenn die Situation es erlaubt, wird sie ihren Charme einsetzen, um einen Kampf zu vermeiden. Etwa ein Zehntel der tulamidischen Tänzerinnen besitzt arkane Kräfte. Wenn Sie die magische Veranlagung auswürfeln wollen, dann wäre bei 1 - 18 auf dem W20 Ihre Heldin eine "ganz normale" Tänzerin, bei 19 - 20 wäre sie eine magie begabte Tänzerin, und beherrschte als solche die sieben magischen Tänze. Für alle Tänzerinnen gilt: Eine erst stufige Tänzerin (16 - 18 Jahre alt) ist einige Jahre in die Lehre gegangen und beherrscht alle tulamidischen Frauentänze; sie hat schon vor Publikum getanzt und ein wenig eigenes Geld verdient. Nach novadischem Maßstab hat sie die vierte Stufe der Vollendung erreicht.

Kleidung und Waffen:

Neben ihrer tulamidischen bzw. novadischen Kleidung besitzt die Tänzerin mindestens ein spezielles Tanzgewand, meist in hellen Farben, am liebsten aus roter, goldgelber oder grüner Seide. Sie führt Fingerschellen oder ein Tambourin mit sich, um ihre Tänze rhythmisch begleiten zu können, wenn keine Musiker zur Stelle sind. Eine Tänzerin bevorzugt als Waffen den eigenen Körper (Ringeln) sowie den schnellen und unauffälligen Dolch, ist aber auch häufig geübt im Umgang mit Säbel oder Khunchomer und trägt eine dieser beiden Waffen.

Stufenanstieg:

Bei jedem Stufenanstieg würfelt die Tänzerin mit 1W6 und kann die Punkte nach eigenem Ermessen auf ihre Lebensenergie oder ihre Astralenergie verteilen, letztere kann aber nicht über 30 Punkte hinaus gesteigert werden. Eine Sharisad verfügt pro Stufe über 30 Würfe zur Steigerung ihrer Talente und über 21 Versuche, um die Fertigkeit in ihren sieben magischen Tänzen zu verbessern (Novadi-Sharisad: 27 Versuche bei 9 Tänzen). Sie kann ihre Tanzfertigkeiten um jeweils maximal 2 Punkte pro Stufe steigern.

Besonderheiten:

Die spezielle Magie der Sharisad folgt eigenen Mustern und hat wenig Berührungspunkte zur allgemeinen Spruch- und Formelzauberei, so daß die Tänzerin nicht in der Lage ist, Formeln aus dem Bereich der allgemeinen Magie zu erlernen. Sie hat keinen besonderen Bonus auf die Magieresistenz, unterliegt aber andererseits auch kaum Beschränkungen, was die Wahl ihrer Waffen angeht. Falls sie jedoch längere Zeit (ganze Tage) eine eiserne Rüstung zu tragen gezwungen ist, verliert sie ihre Tanzmagie für Wochen, wenn nicht gar Monate.