

## ***Der Vagabund:*** (Schelm)

Koboldzöglinge sind nicht von vornherein gefährlich für das Spiel, doch unpassend gespielt, können sie das schnell werden - im Horasreich beruht nun einmal sehr viel auf dem Einhalten ungeschriebener Regeln und Beachten teilweise unsinnig erscheinender Bräuche, und wenn ein Schelm wie ein Wirbelwind durch das Szenario stürmt und alles durcheinanderzubringen droht, mag schnell die Frage kommen, ob Sie als Meister lieber den Helden oder den Hintergrund opfern ... Eine `angepätere' Variante wäre jedoch die folgende:

### **Der Vagabund:**

Unzählige Tagelöhner und Bettler gibt es im Horasreich, und die meisten führen ein tristes und kurzes Leben, stets ergeben auf den nächsten Schicksalsschlag wartend. Nur einige haben trotz (oder dank ihrer Armut und niedrigen Geburt den Drang und die Gabe, es mit einem feindseligen Schicksal aufzunehmen und ihm zu entreißen, was es bereitwillig nicht hergeben will - und diese Fähigkeiten verdanken sie fast immer der Tatsache, daß sie mit den kleinen und ebenso unsteten Kobolden im Bunde stehen. Selbst wenn sie in Arivor gepackt und auf einige Monde in ein Besserungshaus gesteckt werden, so reißen sie doch bei nächster Gelegenheit Richtung Methumis oder Grangor aus und versuchen dort, sich mit Betteln, Gelegenheitsarbeiten und der einen oder anderen Schelmerei über Wasser zu halten. Der Vagabund ist nicht der richtige Charakter, wenn man es auf Ruhm und Reichtümer abgesehen hat, doch wie andere Schelme auch besitzt er ein fast unerschütterlich sonniges Gemüt und kann ein sehr angenehmer Begleiter sein, wenn man sich auf seine Marotten und Streiche einläßt. Im Vergleich zum `herkömmlichen' Schelm ist er jedoch weit eher ein Kind dieser Welt: Viele Schelme gehen eher wie koboldische Besucher der seltsamen Menschenwelt durch das Leben - der Vagabund hingegen ist mehr ein heiterer, trotz seiner Annut unverwüstlicher Tagedieb und Landstreicher mit gerade so viel Magie, daß er der humorlosen Obrigkeit immer wieder ein Schnippchen schlagen kann. Die Regeln der Menschenwelt kennt er wohl und versucht auch, sich mit ihnen zu arrangieren, auch wenn er es mit der Gesetzestreue nicht so hat ...

### **Stand der (menschlichen) Zieheltern:**

1-16 unfrei, 17-20 arm

### **Kleidung und Waffen:**

Ungeachtet dessen, was er gerne tragen würde - und da gibt es praktisch keine Beschränkungen -, ist der Vagabund zu Beginn seiner Heldenzeit vermutlich in schlichteste, oftmals aus den Gaben mildtätiger Geweihter zusammengewürfelte Kleidung gehüllt. Ohne Rüstung und fast ohne Waffen versucht er nach Möglichkeit, Kämpfen durch List oder Zauberei aus dem Weg zu gehen, doch wenn es sein muß, greift er zum Messer, zu einem Knüppel oder anderen einfachen und billigen Waffen.

Jedem Vagabunden steht kostenlos eines der Berufstalente Bauer, Bettler, Fuhrmann oder Grobschmied (als Messerschleifer, Kesselflicker etc.) mit dem TaW 3 zu. Der Punkt für das Talent Sprachen Kennen muß zum Erlernen des Füchsisch verwendet werden. (Diese Geheimsprache, die vor allem aus in Hauswänden, Pfähle o.ä. geritzten Symbolen - sogenannten `Zinken' - besteht und die Bettlern und Tagelöhner über die Besitzer von Gutshöfen und Herbergen sowie der Freigebigkeit oder Vorsichtsmaßnahmen aufklärt, sollten Sie im Spiel ausgedehnt verwenden, um einer der wenigen Stärken des Vagabunden Bedeutung zu geben.