

MIDGARD Charakterklasse

von Octavius Valesius (www.midgard-forum.de)

Der Gaukler (Ga)



Vorwort

Als ich versuchte einen Wanderzirkus/Wandermarkt zusammenzustellen, stieß ich bei den M5-Klassen an Grenzen. Die sieben vorhandenen Kämpferklassen haben unterschiedliche Schwerpunkte und einige kann man auch sehr gut als Basis für ein Mitglied eines Zirkus benutzen: z.B. den Barbar als Dompteur von Pferden oder Tanzbären, mit 4 LE Freiland für Abrichten etc. Bei anderen Archetypen stößt man dann aber an Grenzen. Beispielsweise bräuchte ein Messerwerfer Scharfschießen, aber die ganzen Freilandfertigkeiten des Waldläufers wären mir deutlich zuviel. Das fahrende Volk hält sich nunmal mehr in der Zivilisation, als in der Wildnis auf. Was bei Pferden und Bären funktioniert, kann ich mir bei einer Hundedressur aber nur schwer vorstellen, wie einen Barbaren mit Chow-Chows. Und bei einem Waldläufer gibt es zuviele Punkte in Freiland und Scharfschießen, was bei einem Dompteur aber nicht passt. Daher stelle ich euch eine neue Kämpferklasse vor, den Gaukler. Er ist wesentlich weniger spezialisiert kann sich aber zu einem wahren Bewegungskünstler entwickeln.

Gaukler

Zum, von Geheimnissen umwitterten, fahrenden Volk zählen Akrobaten, Tänzer, Possenreißer, Schauspieler und Dompteure. So manche romantische Legende rankt sich um ihr Leben. Doch in Wirklichkeit ist ihr Dasein viel eher geprägt von den Entbehrungen der staubigen Straße, ewig schlammigen Marktplätzen und missgünstigen Stadtwachen. Doch alle Härten sind vergessen, wenn sich die Zuschauer um die Wagen scharen und mit offenen Mündern die Kunststücke bewundern. In diesen Momenten leben die Gaukler nur noch für die Begeisterung ihres Publikums, für Hochrufe und den Beifall.

Auch wenn man Gauklern einen starken Aberglauben und Unzuverlässigkeit nachsagt, so gelten sie doch als heiter und zuversichtlich. Der Mangel an Respekt vor anderer Leute Eigentum, den man den Gauklern nachsagt, resultiert weniger aus Goldgier als aus einem fast schon kindlichen Begehren nach allem, was ihre Aufmerksamkeit erregt hat.

Dem Kampf versuchen Gaukler im allgemeinen auszuweichen. Sollte es sich nicht vermeiden lassen, kämpfen sie bevorzugt mit Wurfmessern und anderen Wurfgeschossen. Dem Nahkampf entziehen sie sich so weit wie möglich durch ihr artistisches Können.

Diese Wesenszüge behalten sie auch, wenn sie ihre Wagen verlassen und ein noch abenteuerliches Leben suchen – zur Freude oder zur Verzweiflung ihrer Begleiter.

Die Geburt eines Gauklers

Ein Gaukler wird nach den Regeln des Kodex S. 20ff erschaffen. Um sein volles Potential ausschöpfen zu können, sollten besonders charakteristische Eigenschaften über dem Durchschnitt liegen. Welche dies sind hängt von seiner Profession ab.

Akrobat, Messerwerfer	
Possenreißer	Gs, Gw
Dompteur	Gw, pA
Schauspieler	In, pA
Tänzer	In, Gw
Wahrsager	In, Zt

Heimat, Glaube, Stand und Ausrüstung

Der neue Abenteuertyp ist bei der Wahl seiner Heimat weniger eingeschränkt als viele andere Abenteurer. Akrobaten, Spaßmacher und Schauspieler gibt es in fast allen Kulturen Midgards.

Je nach Kulturkreis können Schausteller hoch angesehen Personen sein oder mit Misstrauen beäugt werden. Im Allgemeinen kann man aber davon ausgehen, dass eher das einfache Volk sich zu einem Leben auf Wanderschaft berufen fühlt als ein Adliger. Gaukler erhalten daher einen Abzug von **-10** auf ihren W%-Wurf bei der Bestimmung des **Standes**.

Ihren **Glauben** können Gaukler frei aus dem Angebot ihrer Heimat wählen. Meist sind sie aber zusätzlich noch sehr abergläubisch.

Die **Ausrüstung** des neuen Abenteurers bei Spielbeginn wird nach den Regeln des Kodex, S. 46 bestimmt. Die **Kleidung** ist einfach, aber neuwertig und meist schreiend bunt. Er kann bis zu drei unterschiedliche **Waffen** wählen. Als Messerwerfer erhält er für eine der Waffen drei Wurfgeschosse für seine Vorstellung.

Lerneinheiten bei Spielbeginn

Gaukler (Ga)

Typische Fertigkeit: *Abrichten*+8 (pA) und *Tierkunde*+8 (In) oder *Scharfschießen*+5 (Gs) (nur Wurfaffen)

Alltag: **2 LE** Halbwelt: **6 LE** Kampf: **2 LE**,

Sozial: **4 LE** Wissen: **2 LE**

Waffen: **20 LE**

Lebenslanges Lernen

EP-Kosten für 1 Trainingseinheit (TE)

Alltag:	20	Freiland:	20	Halbwelt:	10
Kampf:	10	Körper:	30	Sozial:	20
Unterwelt:	40	Waffen:	20	Wissen:	20