

Finsterland

SCHAUSTELLERTRUPPEN

von Jens Thomä

Die Schausteller sind die Unterhaltungskünstler des Finsterlandes. Sie sind Gaukler, Schauspieler, Wahrsager, Dompteure, aber auch Logistiker, Pyrotechniker und Bastler finden sich in ihren Reihen.

Jedes Kind sehnt sich nach den jährlichen Tempelfesten oder des Kaisers Geburtstag. Die Schausteller kommen in die Stadt und mit ihnen buntes Treiben. Von einem Tag auf den anderen verwandelt sich die Gemeindegasse oder ein Platz in ein nach kandierten Mandeln duftendes Wunderland voller Attraktionen. Doch so schnell sie auch kommen, so schnell sind sie auch wieder fort und die allermeisten Bürger sind damit sehr zufrieden.

Schausteller werden zwar auf der Bühne gefeiert, doch abseits davon meist misstrauisch beäugt, spielen sie doch völlig ohne Rücksicht auf politische Gegebenheiten heute vor den Leoniden und morgen schon im Feuertal. Wer gerade Ziel ihrer derben Zoten wird, bestimmt einzig der Wunsch des Publikums.

Doch nicht nur die breite Masse, auch die gehobenen Klassen nehmen die Dienste von Schaustellern in Anspruch. Wie kämen sonst die Oper von Alexandragrad zu ihrem Ensemble oder die Theater der Kurfürstenresidenzen zu ihren Akrobaten. Gerne schmückt man sich mit dem Glanz der Schausteller und so gibt es manchen Edlen, aber auch Großindustriellen, der nicht nur Bewunderer, sondern auch regelrechter Förderer großer Künstler ist.

Dennoch sind diese „Sterne“ nur ein kleiner Teil der Schausteller und auch sie wären ohne die Mitglieder ihrer Truppe aufgeschmissen. Denn sie sind es, die trotz schlechter Kritiken und Vorurteile immer zusammenhalten, die die Schau tragen und sie erst möglich machen.

So oder so, als echter Schausteller ist man nur unter Schaustellern zuhause, frei und man selbst. In der Öffentlichkeit trägt man eine Maske und hält sich an das Skript.

Beispiele für Schaustellertruppen:

- Kaiserliche Staatsoper in Alexandragrad
- Tarasischer Staatszirkus
- Zirkus Karl Baum
- Variété Curiosité in Kastills
- Der Musikantenstadl in Felsenheim
- Viele Umherziehende Schauen

Ausbildung:

Schausteller müssen beeindrucken oder sie hungern. Kein Wunder also, dass sie einige der größten Könner des Kaiserreiches hervor bringen.

Ausbildung	EP	Wirkung
Die Bretter, die die Welt bedeuten	3	<i>Als Artist entscheidet man sich früher oder später für seine Spezialität.</i> Man legt <u>eine</u> Handlung fest. Man erhält zwei Würfel mehr, wenn man die gewählte Fähigkeit vor Publikum (10 und mehr) anwendet. Beispiele für diese Handlungen sind Trickschüsse, Sprünge, Witze erzählen oder Balancieren.
Abgang!	3	<i>Als Schausteller lernt man schnell, wo man nicht stehen sollte.</i> Zeigen Würfel des Spielers beim Ausweichen 1er, darf er diese Würfel einmal pro Runde neu werfen.
Die Schau muss weiter gehen	9	<i>Es gibt keinen Ausfall für einen wahren Schausteller.</i> Gibt man mindestens einen Willenskraftpunkt aus, erhält man für den ersten einen Zusatzerfolg anstatt eines Würfels. Klarerweise kann dieser Erfolg nicht Teil eines kritischen Erfolgs sein. Wenn man mehr als einen ausgibt, ist der erste ein Erfolg, die anderen werden normal gewürfelt.
Routiniert	9	<i>Übung macht den Meister.</i> Man wählt ein Spezialmanöver aus. Man erhält für alle Proben, auf die es den erleichterten kritischen Erfolg gibt, einen weiteren Würfel.
Multitalent	15	<i>Im Rahmen seiner Karriere hat der Charakter schon viele verschiedene Tricks gelernt.</i> Man besitzt ein Spezialmanöver, das man für eine Szene festlegen kann. Braucht man also für eine Szene das „Sport“-Spezialmanöver, kann man es für die Dauer der Szene verwenden. Nach Ende der Szene verliert man das Manöver wieder. Man kann diese Fähigkeit zweimal pro Sitzung verwenden.
Auf und davon	15	<i>Ein gut drapierter Degen oder ein richtig aufgehängter Mantel kann einen Angreifer täuschen und man selbst kann fliehen.</i> Man kann einmal pro Sitzung einen Kampf verlassen, wenn man dafür einen Gegenstand (Waffe, Rüstung, passendes Kleidungsstück) zurück lässt und in der nächsten Runde ohne den Gegenstand wiederkehrt. Dabei ist man automatisch in dieser Runde als Erster an der Reihe. Man kann sich aussuchen, in welchem Feld man wieder auftaucht und wird dabei voll geheilt. Der Charakter zählt, als wäre er in seiner ersten Kampfrunde.

Besondere Ausrüstung:

Als Schausteller nimmt man nur das Notwendigste, das kann schon mal einen Schrankkoffer füllen

Ausrüstung	EP	Wirkung
Überlebenskünstler	3	<i>Ein paar gute Worte, ein guter Trick und schon hat man einen Kanten Brot und eine Bleibe für die Nacht.</i> Man findet immer etwas zu Essen und eine Unterkunft, oft nicht viel und nur für eine Nacht, es reicht aber zum Überleben. Mehr oder weniger.
Zitatensammlung	3	<i>„Bist Du es, Horatio?“</i> Das Wissen um die großen Bühnenkünstler weist den wahren Schausteller aus.
Requisiten	9	<i>„Klar kann ich jedes Schwert schlucken, mein klappbares aber besonders gut.“</i> In der ersten Runde einer Szene kann man eine (eCH+Überzeugen)-Probe machen. Gelingt sie, verlieren alle Gegner, die einen sehen und hören können, für diese Runde ihre Aktion und Bewegung. Diese Fähigkeit kann in Kämpfen und bei sozialer Interaktion eingesetzt werden. Sie kombiniert sich mit „Auf und davon“.

Ausstattung	9	<i>Nicht nur Kleider, sondern auch Schminke macht Leute.</i> Man erhält zwei Würfel zusätzlich auf Versuche, sich zu verstecken und Leute einzuschüchtern oder zu überzeugen. Man kann sich als Mitglied jeder Organisation ausweisen.
Probelauf	15	<i>Ein Blick in die Regieanweisung und schon geht es weiter.</i> Dreimal pro Sitzung darf man einen misslungenen Wurf wiederholen. Das zweite Ergebnis gilt.
Bühnenpreis	15	<i>„Sie kennen mich sicher aus dem Feuilleton des Weltenblicks.“</i> Einmal pro Sitzung kann man allen alliierten Charakteren so viele Lebenspunkte zurückgeben, wie man CH hat. Zusätzlich erhält jeder Charakter einen Willenskraftpunkt zurück. Dazu muss man eine Aktion, Reaktion oder Bewegung einsetzen. Gegner in Sicht- und Hörweite verlieren eCH-Lebenspunkte ohne Schutz. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Ziele mit Strukturpunkten. Zusätzlich verursacht man im Kampf Bonusschaden gleich seinem CH unabhängig von der Art des Angriffs.

Einschränkungen:

Der Spieler muss eine der folgenden Einschränkungen für seinen Charakter wählen, wenn dieser ein Mitglied der Truppe sein soll.

- **Lampenfieber:** Die Person hat panische Angst, sich zu blamieren und schon kleine Fehler, die jemand anderer bemerkt, verunsichern sie sehr. Wenn eine Probe auf Überzeugen scheitert und das Scheitern von jemandem bemerkt wird, verliert man einen Würfel auf alle Aktionen für den Rest der Szene. Man verliert zwei Würfel, wenn man darauf angesprochen wird. Scheitert man bei weiteren Proben, hat das keine weitere Wirkung.
- **Zwielichtig:** Die Person wirkt, nicht besonders vertrauenswürdig. Egal ob es nun stimmt oder nicht, man wird oft und gerne von Beamten und Würdenträgern kontrolliert und schikaniert. Man verliert zwei Würfel im Umgang mit der Obrigkeit.
- **Schaustellerehre:** Schausteller sind eine Große Familie und man tut ALLES für die Familie. Die Person muss Mitgliedern der Organisation helfen, auch wenn es zu ihrem Nachteil ist oder sie in Gefahr bringt. Es handelt sich um eine Art verschrobene Familiensinn. Man macht nicht unbedingt beim Banküberfall seines Bruders mit, man wird vielleicht sogar versuchen ihn aufzuhalten. Ist es aber schon zu spät, wird man ihn verstecken oder ihm zur Flucht zu verhelfen