

Klabauterlehrling (+8 GP): Talente: Klettern +1, Schwimmen +2, Sich verstecken +3, Singen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Boote Fahren +2, Seefahrt +2; *Typische Zau-*

ber: Lockruf +2, Meister minderer Geister +3, Visibili +3; Weitere bekannte Zauber: Attributo, Schelmenlaune, Zauberwesen der

Natur; *Empfohlene Zweitprofessionen:* Seefahrer, Handwerker (mit der Seefahrt verbunden)

DIE ZAUBERTÄNZER

Tänzerinnen und Tänzer gibt es in fast jedem Volk, und ihre Bewunderer lassen sich gerne von hervorragender Kunst verzücken – wofür sie sich dann mit begeistertem Applaus und höchster Verehrung erkenntlich zeigen. Die meisten Tänzer sind perfekte Beherrscher ihres Körpers und seiner Bewegungen, manche sind sogar von den Göttern gesegnet, aber nur wenige verfügen über astrale Kraft, die sie dazu befähigt, mit ihren Tänzen Magie zu wirken. Am berühmtesten unter diesen Zaubertänzern und Zaubertänzerinnen sind die **tulamidischen Sharisadim**, denn sie sind am zahlreichsten und angesehensten. Geheimnisvoller erscheint die **novadische Sharisad**. Beide, egal aus welcher der beiden miteinander verwandten Kulturen sie stammen, weben durch jede Bewegung ihres Körpers und kleinste Fingerbewegungen feinste Astralgespinste – wobei die Novadi immer ein oder zwei Schleier, einen Khunchomer oder Kerzen nutzt, während die Tulamidin zusätzlich Finger- oder Fußschellen trägt und nur selten auf Schleier und Säbel zurückgreift. Die Tänzer und Tänzerinnen der Zahori, **Hazaqi** genannt (abgeleitet von dem tulamidischen Begriff für 'Feuerpfau' aufgrund der häufig rot-schwarzen Gewandung), zeigen eine durch Kraft und Stolz geprägte Kunst mit weit ausladenden und teils grotesken Arm- und Handbewegungen und stampfenden Fußfolgen. Mit heißblütigem Temperament zwingen hier Leib und Willen die astralen Kräfte in ihre Form. Die Magie wird zumeist im Solotanz gewirkt, auch wenn der Paartanz weit verbreitet und der Gruppentanz mit wechselnd in den Vordergrund tretenden Tanzenden bei Sippentreffen sehr beliebt ist. Die aranischen **Majuna**, hingegen stehen – zumindest in ihrer Heimat – in dem Ruf, die atemberaubendsten aller männlichen Tänzer zu sein. Sie zeigen ihre betörende und akrobatische Kunst zumeist im Rahmen einer Vorstellung mit bis zu 13 Tänzern – wobei 12 Tänzer den Rahmen für den Haupttänzer bilden, und in der Regel ist auch nur dieser eine in der Lage, Magie zu wirken.



(Gerüchteweise gab es von langer Zeit auch einmal maraskanische Varianten verschiedener Zaubertänze, die jedoch angeblich von den Zaboroniten ausgemerzt wurden, weil sie die Schönheit der Welt nur unvollkommen wiedergaben. Sicher ist dagegen, dass es spezielle oronische Zaubertänze (und Varianten der bekannten) gibt, die auch mit Lebenskraft gewirkt werden können.)

WERDEGANG

Die Ausbildung jedes Magietänzers bedarf langer Jahre und beginnt im frühen Kindesalter. Neben den profanen Grundlagen des Tanzes und den Tänzen seines Kulturkreises nebst gesellschaftlicher Fertigkeiten muss der Lehrling die Bewegungsfolgen jedes magischen Tanzes einzeln zu meistern lernen. Ohne hartes körperliches Training und Selbst- sowie eine kaum nachvollziehbare Körperbeherrschung und einer angeborenen körperlich geprägten Intuition und Magie wird kein Tänzer je die Kunst des Magietanzes meistern können. Zudem ist bisher kein Magietänzer bekannt geworden, der anders als tanzend seine magischen Kräfte genutzt hätte. Da die Tänze jedes Kulturkreises ihre grundlegenden Eigenheiten und Regeln haben, ist es für den Tänzer deutlich leichter, Magietänze seines Volkes zu meistern als die Tänze der Nachbarn, auch wenn sich alle bekannten magischen Tänze aus den alten Tänzen Mhanadistans entwickelt haben. Ein Zaubertänzer kennt und beherrscht nach seiner etwa sechsjährigen Ausbildung bei einer ebenfalls magiebegabten Tanzmeisterin oder einem Tanzmeister Grundlagen in den meisten magischen Tänzen seines Kulturkreises. Die Magie zu wecken, gelingt ihm zunächst erst in wenigen, ausgewählten Tänzen. Der Tänzer strebt während seines aktiven Berufslebens beständig nach Erweiterung und Vervollkommnung seiner Kunst. So kommt es häufig vor, dass Zaubertänzer von Stadt zu Stadt ziehen, um bei verschiedenen Meistern in die Lehre zu gehen. Mancher erlernt dabei gar die Tänze 'fremder' Kulturen – denn die magische Tanzkunst hat ihre Wurzeln im alten Mhanadistan und besitzt trotz der Unterschiede der Kulturen immer noch eine gemeinsame Grundlage. (Dass Novadi-Sharisadim eher weniger reisen und nur gottgefällige Tänze erlernen sollten, versteht sich dabei von selbst ...)

DIE MAGISCHEN TÄNZE

Die Magie der Zaubertänze ist streng ritualgebunden. In ihr werden durch Tanz die astralen Muster gewoben, wobei es für jeden einzelnen Tanz ein festes Grundmuster (nicht im Sinne von bestimmten Schritt- oder Bewegungsfolgen, sondern als astrales Muster) gibt, das der Tänzer mit seinem Körper gleichsam webt.

Je nach kultureller Ausprägung (Tanz-Stil) benutzt der Tänzer dabei sehr unterschiedliche Bewegungsarten. So wirken die feinen Fingerspiele einer Sharisad im *Tanz der Bilder* auf gleiche Weise wie die akrobatischen Leistung eines Majuna, die wehenden Schleier der novadischen Sharisad und die variierten Schrittfolgen und Armbewegungen der Hazaqi Magie, auch wenn der Zuschauer einen völlig anderen Tanz zu sehen glaubt.

Regeltechnisch werden die magischen Tänze über eine Probe auf *Tanzen* sowie eine Ritualprobe abgewickelt, wobei die übrig behaltenen Talentpunkte aus der ersten Probe auf die zweite als Bonus angerechnet werden können.

Erzeugt die Sharisad ihre eigene Musikbegleitung, so ist die Ritualprobe um 3 Punkte erschwert.

Versuchen mehrere Tänzer, gemeinsam eine Wirkung zu erzielen, so ist die *Tanzen*-Probe für jede Sharisad um die Anzahl der Tänzer erschwert (die 12 Majunas einer großen Aufführung sind in diesem Sinn nur schmückendes Beiwerk). In der folgenden Ritualprobe gilt als Gesamtergebnis: Niedrigste RkP* plus Anzahl der Tänzer.

UNTERSCHIEDLICHE 'REPRÄSENTATIONEN'

Die Stile der vier Ausrichtungen der Zaubertänzer sind unterschiedlich genug, um als verschiedene Repräsentationen durchzugehen; sprich: es ist für eine tulamidische Sharisad schwieriger, einen Majuna-Tanz oder die besonders rastullahgefälligen Bewegungen einer novadischen Tänzerin zu erlernen als einen eigenen Tanz. Sie muss zum Erlernen die anderthalbfache Menge an Abenteurpunkten aufwenden und sie kann aus der ersten, der *Tanzen*-Probe nur die Hälfte der TaP* für die Ritualprobe nutzen. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung der Tänze in MWW.

Zaubertänzer (GP nach Variante)

Voraussetzungen: IN 12, CH 13, GE 13, FF 11, KO 12

Modifikationen: MR +1, +6 AsP, +3 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer (mit der Einschränkung auf magische Tänze); Eitelkeit 5

Kampf: Dolche +2

Körper: Akrobatik +3, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +7

Gesellschaft: Betören +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Sagen/Legenden +4, Schätzen +2

Handwerk: Musizieren +4, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ritualkenntnis (Zaubertänze) +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Ausweichen III

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance (bes. Majuna), Feenfreund (nicht Novadi), Magiegespür, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit, Arroganz, Verbindungen, Verpflichtung (bes. Tulamidin und Novadi ihrer Lehrherrin gegenüber)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Reisekleidung ihres Kulturkreises, ein besonderes Tanzgewand, zwei Tanzschleier oder zwei Tanzstöcke, Tamburin oder Fingerschellen, Dolch, Säbel oder Khunchomer oder Papier

Besonderer Besitz: kleiner Wohnwagen mit einem Zugtier *oder* ein Kollektion mehrerer aufwendiger und mit Gold- oder Silberfäden bestickter Tanzgewänder



Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Tulamidische Sharisad (12 GP, zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Aranien oder Südaventurien, SO mindestens 7)

Talente: *Kampf:* Säbel +1; *Gesellschaft:* Etikette +4, Gassenwissen +2, Überzeugen +2; *Wissen:* Brettspiel +2, Geschichtswissen +2; *Sprachen:* Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +6, L/S (Tulamidya) +5

Tänze: Tanz der Ermutigung, Tanz der Liebe, Tanz der Freude, Tanz der Bilder

Novadische Sharisad (10 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Novadi, SO min. 7)

Automatischer Nachteil: Prinzipientreue (Rastullah-Glaube)

Talente: *Kampf:* Säbel +2; *Körperlich:* Reiten +3, Selbstbeherrschung +2; *Gesellschaft:* Betören +1, Etikette +3; *Wissen:* Brettspiel +4

Tänze: Tanz der Ermutigung, Tanz der Bilder, Tanz der Freude, Orhimas Tanz, Tanz für Rastullah

Zahorische(r) Hazaqi (9 GP; zusätzl. Voraussetzungen: Kultur Zahori, SO 3–7)

Talente: *Kampf:* Dolche +2, Wurfmesser +2; *Körperlich:* Akrobatik +2; *Gesellschaft:* Betören +2, Überreden +2; *Sprachen:* Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +4

Tänze: Selinata, Suenyo, Rahjarra, El Vanidad, Zarpada

Aranischer Majuna (12 GP; zusätzliche Voraussetzung: nur Männer, nur Kultur Aranien, SO 5–10)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung (zumeist gegenüber einem aranischen Adelshaus)

Talente: *Kampf:* Kettenstab +2, Stäbe +2; *Körperlich:* Akrobatik +2, Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +2; *Gesellschaft:* Etikette +2, Gassenwissen +1; *Wissen:* Heraldik +2; *Sprachen:* Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +4, L/S (Garethi) +3, L/S (Tulamidya) +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Formation

Tänze: Rondras Mut, Phexens Geschmeide, Firuns Jagd, Hesindes Macht