



Puppenspiel

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autor

David Frogier de Ponlevoy

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Anna-Lena Schwenkler

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung

Susanne Majewski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Florian Häckh, Steffen Brand

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer

Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,
Marlies Plötz, Markus Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer,

Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz

Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt,

Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster,

Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch,

Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing,

Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski,

Jasmin Neitzel, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth,

Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander

Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges,

Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon,

Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs,

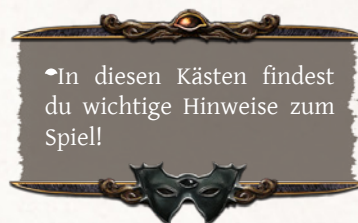
Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger,

Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Anwerbung und Ankunft	4
Die Personen des Abends	5
Der Ablauf des Abends	8
Die Villa	10
Wie man einen Golem fängt	13
Ausklang	15

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind. ○



Stichworte zum Abenteuer: ein wertvoller Kunstgegenstand, eine mysteriöse Villa und viele Verdächtige

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Fähigkeit zur sozialen Interaktion, Ermittlungsgespür und ein Faible für aventurisches Theater

Ort: Mirham

Zeit: 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Wissenstalente

Handwerkstalente

Lebendige Geschichte

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH.

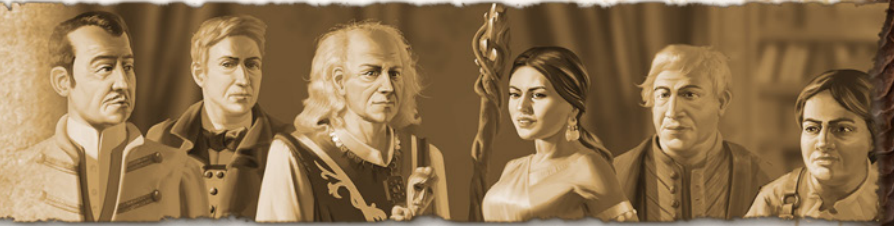
Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an die Testspielgruppe Arion, Foorbie, Nina Jaeschke, Simon Maier und DeadOperator.

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

PUPPENSPIEL



Hintergrund

Einige Generationen zuvor ...

Vor etwa 250 Jahren lebte im südaventurischen Mirham der Handwerker *Alabaster Eternius*, der Puppen und Marionetten herstellte. Er nannte sie, mit Bezug auf seine Heimatstadt: *Mirhamionetten*. Seine Puppen sind nahezu lebensecht, waren aber für den Künstler nicht überzeugend genug. In seiner Gier nach Perfektion wandte sich Alabaster an die *Schule der variablen Form der Unbelebten Materie* zu Mirham, wo ihm ein Magier mit lässiger Arroganz Puppengolems erschuf, die eigenständig ein Theaterstück aufführen können. Schockiert über die spielerische Leichtigkeit der Magie, beobachtete der Handwerker Alabaster in seiner Villa tagelang die Golems bei ihrem Theaterspiel, bis er sich schließlich das Leben nahm. Denn welchen Sinn habe Handwerk, wenn Zauberei solche Kunst erschaffen kann? Der kurzlebige Ruhm seiner Manufaktur geriet mitsamt dem Seitenflügel seiner Familienvilla in Vergessenheit. Die drei Golems aber spielen bis heute weiter. Gemäß ihrem Auftrag wiederholen sie unermüdlich immer wieder dasselbe Theaterstück.

In der Gegenwart

Der Nachfahre des Handwerkers,  *Imaculo Egiliano Eternius* (siehe Seite 5), lebt als verschrobener und exzentrischer Sammler von Kunstgegenständen in der Villa. Diese wurde mehrmals renoviert und umgebaut, zuletzt nach einem Brand in den Wirren der Mirhamer Thronfolge 1035 BF durch den genialischen und ambitionierten Baumeister  *Raffael Santi da Urbino*[•]. Dabei wurde

der alte, verfallene Manufakturflügel teilweise über-

baut, teilweise in die Villa integriert – mitsamt der Puppengolems. Da deren Theaterbühne längst zerfallen ist, nutzen sie inzwischen die gesamte Villa für ihr Theaterspiel. Die immer wieder dumpf zu vernehmenden Monologe und Dialoge ließen die Bediensteten an Geister zu glauben. Nur der schwerhörige Hausdiener  *Emmeran Tannhaus* (siehe Seite 8) hat nie etwas bemerkt.

[•]Raffael Santi da Urbino ist ein Architekt und Künstler, der im Zuge des Neuaufbaus von Mirham nach dem Thronfolge-Bürgerkrieg um 1035 BF zu Einfluss gekommen ist. Er ist für zahlreiche der Mirhamer Prunkvillen, Pyramiden und Mausoleen verantwortlich. Der Architekt spielt für dieses Abenteuer keine weitere Rolle.

Was geschehen wird

Der Sammler Imaculo Egiliano Eternius hat bei einem entfernt liegenden Kunsthaus einen neuen Kunstgegenstand erworben: eine Ahnenstatuette der Waldmenschen, die menschenähnlich aussieht und in etwa so groß ist wie die Puppengolems. Da er in Geldnot ist, will Imaculo die Statuette in einem kleinen Kreis von Kunstliebhabern versteigern lassen. Die Heldinnen werden als Boten und Beschützer angeheuert, um die Statuette nach Mirham zu liefern (siehe Seite 4). Bei der Ankunft stellt sich heraus, dass der Käufer zu klamm ist, um die Heldinnen für den Lieferdienst zu bezahlen, sie müssen also die bevorstehende Auktion abwarten. Diese wird jedoch dadurch gestört, dass die Puppengolems die Statuette fälschlicherweise für einen verlorenen Puppengolem halten, sie entführen und in ihr Theaterstück mit einbeziehen. Um die Versteigerung noch stattfinden lassen zu können, müssen die Heldinnen die Statuette wiederfinden (siehe Seite 8). Erschwert wird die Suche durch die Tatsache, dass durchaus einige der Gäste Diebstahlmotive haben könnten (siehe Seite 5). Auch die Villa selbst ist mit ihrer Sammlung an Kuriositäten und Artefakten nicht einfach zu durchsuchen (siehe Seite 10). Am Ende wird es nicht nur darum gehen, die Golems zu finden, sondern auch darum, sie dazu zu bringen, die Statuette wieder aufzugeben (siehe Seite 13).

Auswahl der Heldinnen

Für das Abenteuer eignen sich alle Heldinnen, die über ausreichend soziale Kompetenz und Benehmen verfügen, um mit einer Runde teils gehobener Abendgäste Gespräche zu führen. Wie üblich in Detektivgeschichten könnten Hellsichtzauberer, Geisterbeschwörer oder Heldinnen mit ähnlich übernatürlichen Fähigkeiten mit deutlichen Abkürzungen an Wissen gelangen. In diesem Fall ist das aber weniger ein Problem, da sich die Schuldigen nicht unter den menschlichen Anwesenden befinden.

Anwerbung und Ankunft

Ein Auftrag für die Helden

Die Helden können in einer beliebigen Stadt Aventuriens von einem Kunsthaus oder Kunsthändler angeheuert werden, der sie bittet, einen Kunstgegenstand zu seinem neuen Besitzer zu liefern. Das Kunsthaus wird dabei alle Spesen für die Reise übernehmen; den Lohn für die Lieferung übernimmt anschließend der Empfänger. Du kannst den Helden hier 25 Dukaten pro Person in Aussicht stellen. Imaculo hat die Statuette über Bankwechsel für etwa 200 Dukaten erstanden und hofft, bei seiner Versteigerung über 1.000 Dukaten zu erzielen. Falls du die Aufmerksamkeit nicht zu früh auf die Statuette lenken willst, kann es sich beim Kauf auch um eine komplette kleinere Kunstsammlung handeln, der Rest ist allerdings Ramsch. Das Kunsthaus erwartet bei der Lieferung keine besonderen Schwierigkeiten, ein einfacher Bote wäre allerdings dann doch zu riskant.



•Mindorium ist eines der fünf magischen Metalle. Je nach Lichteinfall glänzt es in allen Regenbogenfarben. Es eignet sich bevorzugt für Artefaktmagie und steht im Ruf, Geister anzuziehen und leicht binden zu können.



Die Ahnenstatuette

Die Statuette ist aus dunklem Tropenholz geschnitzt und hat etwa die Länge eines menschlichen Unterarms. Sie stellt einen Menschen dar. Die Augen sind Eingearbeitet aus Metall. Mit einer Probe auf *Holzbearbeitung* können die Helden feststellen, dass die Statuette aus Mohagoni besteht und von einem Waldmenschenstamm aus Südaventurien geschnitzt wurde. Eine Probe auf *Metallbearbeitung* -2 enthüllt, dass es sich beim Metall um Mindorium• handelt.

Was ist eine Ahnenstatuette?

Probe auf *Götter & Kulte*

- **QS 1:** Die Waldmenschen glauben, dass Ahnengeister ihre Anliegen im Zwiegespräch an andere Geister weitertragen können.
- **QS 2:** Statuetten können bei einigen Stämmen diese Ahnen versinnbildlichen, entsprechen also heiligen Gegenständen mit religiösem Charakter.
- **QS 3+:** Direkte Gespräche mit den Ahnen sind bei vielen Stämmen sakrale Handlungen, die dem Schamanen vorbehalten sind. Kein Stamm würde eine solche Statuette verkaufen.

Die Reise

Du kannst nach eigenem Ermessen bestimmen, ob es auf der Reise zu Zufallsereignissen kommt oder ob sie ohne Zwischenfälle verläuft. Je nachdem, welche Strecke zu

bereisen ist, sind Raub- oder Piratenüberfälle niemals auszuschließen. Eine ereignislose Reise strafft das Abenteuer, ein Angriff erweckt möglicherweise den Eindruck, jemand habe es gezielt auf die Statuette abgesehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist feucht und schwül. Zikaden lärmen in den Bäumen, Vögel kreischen, die Luft riecht modrig und schwer. Von Weitem schon seht ihr den weißen Palast von Mirham mit seinen drei messingglänzenden Kuppeltürmen, der die gesamte Stadt dominiert, steingewordener Größenwahn. Etwas weiter entfernt erheben sich die vier Türme der Magierakademie. Die Stadt ist auch abseits dieser zwei berühmten Bauwerke voller Gebäude, an denen sich offenbar ein sehr kreativer Architekt ausgetobt hat: mit kleinen Pyramiden oder Villen, die keinen geometrischen Formen folgen. Weiß ist die dominierende Farbe: Viele Häuser sind aus weißem Eternenmarmor oder weißen Korallenkalkblöcken gebaut.



Mirham, dekadente Intrigantenstadt

Region: Südaventurien, Imperium von Al'Anfa

Einwohner: 2.200

Herrschaft: Vizekönig Themodates II. von Shoy'Rina (tatsächlich nur Vasall und Marionette von Al'Anfa) und seine Frau Königin Arieana von Shoy'Rina (Witwe des ehemaligen Königs Themodates I.)

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Ingerimm

Handel und Gewerbe: Reis, Mirhamer Seidenlaine, Rauschkräuter, Edelsteine, Tropenhölzer und Sklaven

Besonderheiten: Seit den Wirren der Thronfolge 1035 BF ist aus der einst verschlafenen Residenzstadt ein umtriebige Nest aus Dekadenz und Intrigen geworden. Der Königspalast ist ein gigantomanischer Bau und eines der größten Gebäude Aventuriens. Die *Schule der variablen Form der Unbelebten Materie* verschafft Mirham weit über die Stadtgrenzen hinaus beachtlichen Ruhm, insbesondere für ihre konkurrenzlos exzellent gefertigten Golems.

Stimmung in der Stadt: Die Mirhamer Adligen träumen von der alten Größe, als Mirham eine der reichsten Städte des Kontinents war und über Al'Anfa herrschte – nicht umgekehrt. Al'Anfas Adel wiederum nutzt die Stadt, um Intrigen gegen den Procurator zu schmieden.

Was wissen die Helden über Mirham?

Probe auf Geschichtswissen (Tiefer Süden)

- ☛ QS 1: In Mirham residiert offiziell der Vizekönig von Meridiana, de facto gehorcht dieser aber Al'Anfa; deswegen wurden Mirhams Herrscher oft auch Mirhamionetten genannt.
- ☛ QS 2: Im Zuge der Thronfolge nach dem Tod des alten Königs kam es vor einigen Jahren zum Bürgerkrieg und zur Plünderung der Stadt. Das Mirhamer Königshaus lockte danach Al'Anfaner Granden mit neu geschaffenen Adelstiteln in die Stadt, um Geld für den Wiederaufbau zu sammeln. Seitdem hat sich das Stadtbild verändert.
- ☛ QS 3+: In der Vorzeit war Mirham mächtig und Al'Anfa der Vasall. Mirhamer Adlige träumen seit vielen Jahren von der Unabhängigkeit. Vizekönigin Arieana gilt gerüchteweise als fähige Intrigantin, die dieses Ziel vorantreibt. Sie gilt als deutlich fähiger als ihr Mann Themodates II.

Die Villa in Mirham

Die Helden werden am Eingang vom Hausdiener Emmeran Tannhaus in Empfang genommen, der umgehend den Hausherrn Imaculo verständigt. Dieser bittet die Helden herein und nimmt begeistert die Statuette entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Villa des Kunstsammlers Imaculo Egiliano Eternius ist von einem schmiedeeisernen Zaun mit einem verschnörkelten Tor umschlossen. Dahinter wachsen Palmen, Büsche und bunte Blumen, die das zweistöckige Haus einrahmen: Adlerfarn, Amarant und Rahjazünglein. Lampionblumen und Diablemblumen. Ein süßlich-modriger Duft liegt in der Luft. Eine schillernde Libelle schwebt an euch vorbei. Die Villa sieht

prachtvoll aus, aber auch seltsam verwinkelt. Das obere Geschoss zieren Erker, die fast zu groß wirken und nicht symmetrisch zu sein scheinen. Das untere Stockwerk steht augenscheinlich auf einem sehr alten Fundament.



Die Aufnahme der Helden

Hausdiener Emmeran wird direkt losgeschickt, die Bietter zu informieren, die sich zum Teil bereits vor einigen Tagen in Erwartung der Helden in Mirham einquartiert haben. Imaculo erklärt den Helden, dass er ihnen den Lohn zahlen wird, sobald die Versteigerung stattgefunden hat. Bis dahin seien sie selbstverständlich seine Gäste und dürfen mit dem Hausdiener in der Küche speisen. (Energische Helden können an dieser Stelle auch darauf bestehen, Gäste beim eigentlichen Dinner zu sein, was Imaculo schließlich großmütig gewähren wird.) Der Gastgeber versichert ihnen auch ausdrücklich, dass ihr Auftrag hiermit erledigt ist und sie selbstverständlich bezahlt werden – nur eben nicht sofort. Imaculo kann grob beschreiben, wie der Abend ablaufen soll. Drängen die Helden auf sofortige Bezahlung, wird schnell klar, dass der Kunstsammler aktuell nicht ausreichend Bargeld besitzt. Seinen Besitztümern ist nicht eindeutig anzusehen, ob und von wie viel Wert sie sind. („Esst Euch noch satt, nachher wird viel Geld den Besitzer wechseln, davon zahle ich Euch aus. Oder nehmt ihr lieber eine ausgestopfte Wolfsratte als Lohn? Die hätte ich hier. Sehr wertvoll! Ein Erbstück!“) Zu den Gästen kann Imaculo kurz Auskunft geben. Falls einige Helden sich partout nicht auf die Idee einlassen wollen, kann der Magier auch zu seinem BANNBALADIN greifen, und damit versuchen, die Sache in die gewünschte Richtung zu lenken. Allerdings wird ihn dies alles andere als sympathischer machen.

Die Personen des Abends

Die sechs anwesenden Personen, inklusive Imaculo und Hausdiener Emmeran, sind in der ersten Phase des Abenteuers allesamt verdächtig. Bei den folgenden Beschreibungen findet sich deswegen das **Diebstahlmotiv**. Damit ist nicht nur die wahrscheinlichste Schlussfolgerung der Heldinnen gemeint, sondern es kann auch ein Grund sein, warum andere Gäste den jeweiligen Charakter verdächtigen. Unter **Beziehung zu Gästen** wird die Beziehung der Gäste untereinander skizziert.

1 Imaculo Egiliano Eternius

Kurzcharakteristik: 66, großgewachsen und hager, Halbglatze mit langen, grauen Haaren; kompetenter Kunstsammler und verschrobener Exzentriker; Imaculo trägt Magierrobe und Magierstab.

Agenda: Imaculo ist das, was er zu sein scheint: ein exzentrischer Kunstsammler. Mit der Auktion der Statuette will er vor allem vor seinen Bekannten prahlen, aber auch durch den Verkauf dringend benötigtes Geld

erhalten. Hätte er die Wahl, würde Imaculo die Puppe am liebsten nicht verkaufen, da er ihren Wert zu Recht als sehr hoch einschätzt.

Funktion: Auftraggeber für die Heldinnen und Gastgeber des Abends; kann bei Bedarf den Heldinnen Details über die Gäste sowie über die Gegenstände seiner Villa erzählen, kennt allerdings selbst nicht alle Geheimnisse, vor allem nicht die entscheidenden Details der Marionetten-Manufaktur seines Vorfahren

Diebstahlmotiv: muss die Statuette aus Geldnot verkaufen, was ihm sichtlich schwerfällt; wird verdächtigt, das Abendessen nur zu organisieren, um sich wichtig zu machen und sich in letzter Sekunde doch gegen den Verkauf entschieden zu haben

Beziehung zu Gästen: Er kennt alle anderen Gäste recht gut, bis auf die aranische Kunsthändlerin 1 Sulajmaid (siehe Seite 6). Es ist nicht die erste Auktion dieser Art, die Imaculo in seinem Haus veranstaltet. Nach dem Diebstahl verdächtigt er jeden. Imaculo schuldet



sowohl der Offizierin **♣ Cortessa** (siehe Seite **unten**) als auch der Alchimistin **♣ Olea** (siehe Seite 7) viel Geld.

Verhalten: Der Gastgeber wird immer wieder überall auftauchen und penetrant davor mahnen, dass unwissende Gäste seine Kunstgegenstände nicht anzufassen haben.

Darstellung: Fuchtele viel mit den Händen herum, wechsle zwischen Flüstern und lautem Reden und roll dabei mit den Augen.

Besonderheiten: Abbrecher der Magierakademie von Al'Anfa, besitzt daher kein Gildensiegel und ist nicht befugt, zu zaubern. Beherrscht ein paar Zauber, u. a. den BANNBALADIN 12 (13/15/14), den er gelegentlich einsetzt, um sich persönliche Vorteile zu verschaffen. Bislang ist er damit ungestraft durchgekommen.

Wichtige Werte: Handel 10 (16/15/14), Magiekunde 9 (16/16/15), Überreden 11 (13/15/14), Willenskraft 4 (13/15/14), SK 2

♣ Cortessa Tiamartin, adlige Offizierin

Kurzcharakteristik: 57, graue Haare, dunkler Teint, eisernes Gesicht, stoisch; trägt schlichte, hochgeschlossene Kleidung; meisterliche Soldatin und Anführerin

Agenda: Cortessa ist eine gelangweilte Adlige, die im Rahmen ihrer Offizierslaufbahn fast alles im Leben erreicht hat. Aufgrund der eingeschränkten Macht Mirhams hat sie aber kaum weitere Möglichkeiten für echten Einfluss. Cortessa hasst deswegen Al'Anfa mit Inbrunst und gehört seit Jahren den *Füchsen* an, einer Gruppe Mirhamer Adliger, die die Vorherrschaft von Al'Anfa abschütteln wollen.

Funktion: Repräsentantin der Mirhamer Politik

Diebstahlmotiv: Cortessa wirkt stoisch, ist aber abergläubisch. Im Laufe des Abends wird sie mehrfach die Befürchtung äußern, dass die Statuette gar nicht verkauft werden sollte, weil auf solchen Waldmenschengegenständen bestimmt ein Fluch läge, der bei frevelhaftem Verhalten ausgelöst wird. Ein Verkauf gegen Geld entspricht für Cortessa einem solchen Frevel.

Beziehung zu Gästen: Cortessa hasst die Al'Anfaner Alchimistin *Olea* von ganzem Herzen und vermutet auch ihren Hintergrund als Mitglied der *Hand Borons*. Auf alle anderen Gäste schaut sie herab, inklusive der Heldinnen. Cortessa weiß von Imaculos Geldsorgen.

Verhalten: Die Offizierin wird den gesamten Abend über betont reserviert am Tisch sitzen bleiben, essen, etwas trinken und wenig reden.

Darstellung: Spreche militärisch knapp, zeige wenig Mimik und benutze gelegentlich komplizierte Worte, die deine adlige Abstammung unterstreichen.

Werte: Einschüchtern 12 (16/12/12), Körperbeherrschung 8 (14/14/13), Selbstbeherrschung 11 (16/16/13), Überreden 7 (16/12/12), Willenskraft 8 (16/12/12), SK 2

♣ Sulajmaid saba Shulamunde, aranische Kunsthändlerin

Kurzcharakteristik: 24, dunkle Haare mit leichtem Rotstich, dunkler Teint, lebhaft; auf den ersten Blick scheinbar oberflächlich; erfahrene Phexgeweihte und Diebin

Agenda: Sulajmaid ist eine Phexgeweihte, die als Kunsthändlerin getarnt umherreist. Sie hatte eigentlich mit dem Gedanken gespielt, die Statuette zu stehlen, wird aber von den Ereignissen überrascht.

Funktion: kann sowohl eine verwirrende, ablenkende Gegnerin sein als auch den Heldinnen mit ihrer Menschenkenntnis weiterhelfen – aber niemals ohne Gegenleistung

Diebstahlmotiv: ein phexgefälliger Diebstahl trotz aller Anwesenden

Beziehungen zu Gästen: Tatsächlich war ursprünglich die alternde Zorganer Kunsthändlerin *Peranshaya* geladen, die dem Kreis der Teilnehmer wohlbekannt ist. *Peranshaya* aber ist unpässlich, und Sulajmaid stellt sich als ihre Nichte vor. Da sie offenkundig von der Einladung weiß, akzeptiert Imaculo den unbekannten Gast, bleibt aber misstrauisch. Aus einer Laune des Zufalls ist Sulajmaid bereits vor sechs Jahren als junge Novizin bereits einmal **♣ Alrik Rundarek** (siehe 7) begegnet,

erinnert sich aber nicht an ihn. Sulajmaid kennt die anderen Gäste nicht.

Verhalten: Die junge Aranierin schaut sich interessiert alle Räume an, und ist sich auch nicht zu schade dafür, vielleicht doch noch einen Gegenstand mitgehen zu lassen. Ansonsten betört sie andere provokant, lenkt ab und beobachtet dabei lauernd.

Darstellung: viel Augenzwinkern, viel Lächeln; sei interessiert zugewandt, aber flatterhaft. Lass gelegentlich den Gesichtsausdruck ins kühl Berechnende abgleiten.

Werte: Betören 10 (12/15/15), Handel 14 (14/14/15), Körperbeherrschung 4 (11/11/11), Menschenkenntnis 7 (14/14/15), Taschendiebstahl 11 (12/14/11), Willenskraft 10 (12/14/15), Die Zwölf Segnungen, Fall ins Nichts 5, Lautlos 10, Mondsicht 12, Objektsegen 9, Wieselstink 10, SK 2

1 Alrik Rundarek, Händler aus Angbar

Kurzcharakteristik: 44, blonde Haare mit wirrer Frisur, war offenkundig früher mal athletisch, hat aber einen deutlichen Bauch angesetzt; kompetenter Stadtgardist, erfahrener Händler

Agenda: Alrik hat eine erfolgreiche Karriere hinter sich, zunächst als Stadtgardist, dann als Abenteurer. Er entschied aber schließlich, dass das Abenteurerleben zu mühsam ist und nur unregelmäßig Gewinn abwirft – und wählte den etwas seriöseren und sicheren Beruf des Händlers. Insgeheim ist Alrik frustriert über diese rationale Entscheidung.

Funktion: Störfaktor. Alrik ist sehr von sich überzeugt und zitiert immer wieder Weisheiten aus seinem früheren Leben („Der Mörder ist immer der Magier!“). Er hält sich aufgrund seiner Erfahrung als Gardist für den geeignetsten Anwesenden für das Durchführen von Verhören und die Aufklärung des Diebstahls.

Diebstahlmotiv: Da Alrik offen darüber redet, wie unzufrieden er mit seinem aktuellen Beruf ist, drängt sich der Verdacht auf, er wolle sich durch den Diebstahl eine Rückkehr ins Abenteurerleben finanzieren.

Beziehung zu Gästen: Alrik wurde in seiner Zeit als Abenteurer von der damals 18-jährigen Sulajmaid (siehe 6) in Aranien bestohlen. Ihrer beider Suche nach der Statuette führt sie nun ein weiteres Mal schicksalhaft zusammen. Er erkennt sie zu Beginn des Abends nicht sofort wieder, zieht aber schließlich die Verbindung und verdächtigt sie dann zu Recht, eine Anhängerin Phexens zu sein. Die anderen Gäste kennt Alrik flüchtig von einem früheren Auktionstreffen bei Imaculo. Er gibt vor, vieles über die anderen zu wissen, wovon sich mindestens die Hälfte als falsch herausstellt.

Verhalten: Alrik beginnt mit den anderen Gästen ein Verhör nach Gardistenhandbuch und stört dabei mögliche Befragungen der Heldinnen immer im unpassendsten Moment. Über den Lauf des Abends hinweg spaziert Alrik durch alle Räume und inspiziert viele Gegenstände mit den Fingern.

Darstellung: Sprich simpel, mit rauer Stimme, wiederhole Worte und Sätze und garniere sie mit vielen „Hal“ und „Ja, ja, nicht?“. Prahle immer wieder mit deinen Erfolgen in „alten Zeiten“. Schnaufe häufiger beim Sprechen.

Werte: Brett- & Glücksspiel 12 (11/11/11), Handel 7 (11/11/12), Willenskraft 8 (15/11/12), Zechen 9 (11/15/13), SK 1

1 Olea Golgarez, Alchimistin aus Al'nfa

Kurzcharakteristik: 46, feist, schwielige Hände, dunkle Haut, schwarze Haare, trägt die typische Lederschürze der Alchimisten; kompetente Alchimistin und meisterliche Meuchlerin. Olea ist die Tochter einer Waldmenschenfrau vom Stamm der Anoiha.

Agenda: Olea ist ein Mitglied der berüchtigten Hand Borons[•]. Für die Organisation nutzt sie ihre Künste als Alchimistin, ist aber auch in den Finessen der Meuchlerprofession ausgebildet. Olea weiß um ihre Macht und ihren Einfluss und bricht gern absichtlich mit der Etikette, um Gesprächspartner zu testen. Als Alchimistin ist sie sehr an Werkstoffen interessiert.

Funktion: Sie ist eine Vertreterin Al'Anfas mit all der Macht und Gegensätzlichkeit der so genannten Schwarzen Perle des Südens. Als Alchimistin kann sie außerdem bei Bedarf Hinweise zu diversen Themen rund um Materialien und seltene Zutaten geben.

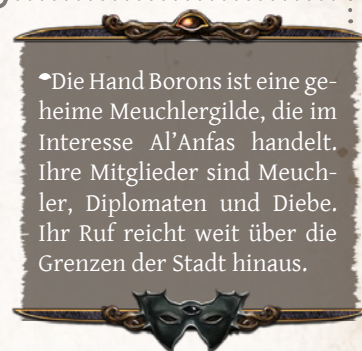
Diebstahlmotiv: Olea interessiert sich nicht für die Statuette selbst – dafür aber umso mehr für das Mindorium und das seltene Tropenholz, aus dem die Statuette geschnitzt ist.

Beziehung zu Gästen: Olea kennt die Geldsorgen von Imaculo, dem sie selbst auch schon Geld geliehen hat. Sie verachtet die Mirhamer Offizierin Cortessa zutiefst, und ahnt von deren Zugehörigkeit zum Kreis der Mirhamer Rebellen. Allen anderen Anwesenden fühlt sich Olea deutlich überlegen.

Verhalten: Zu Beginn des Abends fällt sie vor allem durch derbe Aussprache auf, wirkt eher träge und dekadent, was ihrem üblichen Tarnverhalten entspricht. Später wird Olea halb interessiert, halb gelangweilt durch das Haus wandern und kann dabei auffallend unauffällig sein.

Darstellung: Nimm kein Blatt vor den Mund, klopfe mit den Fingern auf den Tisch und spreche mit tiefer, heiserer Stimme. Gelegentlich kannst du ein kalkuliertes, provozierendes Schmatzgeräusch machen.

Werte: Alchimie 11 (15/13/13), Klettern 9 (15/16/12), Körperbeherrschung 9 (16/16/12), Sinnesschärfe 12 (13/14/14), Verbergen 14 (15/14/16), Willenskraft 8 (15/14/10), SK 2



1 Emmeran Tannhaus, Hausdiener

Kurzcharakteristik: 38, braune Haare, Geheimrats-ecken; dünnelhaft und stolz auf seine Ausbildung als Diener, leicht schwerhörig; erfahrener Hausdiener

Agenda: Emmeran ist voll und ganz seiner Aufgabe verpflichtet: Er will die Villa vor Unordnung schützen. Prinzipiell ist er gemäß seines eigenen Moralkodex loyal, allerdings nicht allzu erfreut über die Geldnöte seines Hausherrn. Er fühlt sich überfordert damit, dass Arbeiten an ihm hängen bleiben, für die es früher drei bis vier Hausangestellte gab.

Funktion: ständiger, misstrauischer Begleiter, aber auch mögliche Informationsquelle. Emmeran besitzt sämtliche Schlüssel für alle Räume der Villa, darunter auch für den alten Trakt. Er kann außerdem Auskunft darüber geben, dass in den vergangenen Jahren andere Diener entlassen wurden. Der Hausdiener wird im Verlauf des Abends sterben.

Diebstahlmotiv: Der Täter ist immer der Diener.

Beziehung zu Gästen: Emmeran misstraut vor allem Sulajmaid und der Alchimistin Olea, weil sie ihm nicht standesgemäß genug erscheinen.

Verhalten: Emmeran ist auf passiv-aggressive Art neugierig und ständig zur unpassenden Zeit präsent. Wenn man ihn allerdings braucht, ist er unauffindbar.

Darstellung: Rede mit hochgezogenen Augenbrauen, näselnder Stimme und einem entrüsteten Gesichtsausdruck.

Werte: Etikette 12 (14/13/12), Körperbeherrschung 3 (11/11/9), Lebensmittelbearbeitung 11 (13/12/12), Willenskraft 5 (11/13/12), SK 2

Der Ablauf des Abends

Vor dem Dinner

Imaculo platziert die Statuette auf einem Podest mit rotem Plüsch in der Rotunda, sodass jeder neue Besucher sie direkt sehen kann. Nacheinander treffen schließlich die Gäste ein. Hier bietet sich die erste Möglichkeit für die Helden, mit den anderen Personen des Abends zu interagieren.

Auftritte der Gäste

Du kannst die Personen des Abends mit folgenden kurzen Szenen oder Dialogen einführen.

- **Cortessa** kommt direkt zur Sache: „Imaculo, Ihr wisst, ich halte die ganze Sache für einen Fehler, für einen großen. Und Ihr könntet Eurem Diener mal wieder sagen, dass er den Hof putzen soll.“ Die Helden beachten sie nicht, allenfalls eindeutig militärisch ausgebildete Professionen.
- **Olea** wirkt gelangweilt, zieht fragend die Augenbrauen hoch, schürzt die Lippen: „Na, dann schauen wir uns mal an, ob der Kunstgegenstand wirklich dem entspricht, was Ihr uns versprochen habt, Imaculo, hm? Sonst hätte ich die ganze, weite Reise umsonst gemacht.“ Sie zwinkert spöttisch und stapft ins Haus.
- **Alrik** schwitzt deutlich. „Ah, die Hitze, alter Freund, die Hitze. Bin schon zwei Tage hier, hab mich immer noch nicht dran gewöhnt. Ha! Na ja, wird schon, wird schon. Oh, hübsche Blumen, hübsche Blumen, Ihr habt so wunderbar hübsche Blumen hier.“ Er ist direkt sehr gesprächig mit den Helden.
- **Sulajmaid** stellt sich als Vertreterin ihrer unpässlichen Tante vor. Sie ist ebenfalls sehr leicht zugänglich, wirkt aber sehr oberflächlich: „Kennt ihr Aranien? Unser Mhaharan ist ein so schneidiger Mann, hi hi. Unlängst hat er einen so fescen Turban bei der Parade getragen. Ich sehe aber, auch Ihr habt Geschmack, was Kleidung angeht, mmh. Wie ist Euer Name?“

Der Bär ist los!

Das Mahl hat begonnen und die Helden befinden sich entweder im Salon mit den Gästen oder in der Küche mit Hausdiener Emmeran, als aus dem Garten ein markerschütterndes Gebrüll ertönt – gefolgt von Schreien der Anwesenden. Sobald die Helden zur Veranda stürzen, stellen sie fest, dass ein wahrhafter Polarbär im Garten steht und schließlich auf die Veranda zugelaufen kommt. Er scheint sowohl hungrig als auch sehr schlecht gelaunt und entsprechend aggressiv zu sein. Mit einer gelungenen Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* können die Helden erkennen, dass dies nur logisch ist, schließlich sind die Tropen kein angenehmer Ort für ein Tier aus dem Hohen Norden. Für die Konfrontation kannst du dich an den Werten des Schwarzbären aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 169 orientieren. Idealerweise sollte die Auseinandersetzung einige Zeit dauern, sodass es plausibel ist, dass ein Dieb auch genug Zeit hatte, die Statuette im oberen Stockwerk zu verstecken.

Achte an dieser Stelle darauf, ob die Helden ausdrücklich erwähnen, dass sie die Gäste die gesamte Zeit über im Auge behalten. Ansonsten ist nach dem Tumult nicht klar, wer zu welcher Zeit noch im Raum war. Gäste können sich in Panik unter dem Tisch verstecken oder aus einem der Ausgänge rennen, um später wieder vorsichtig neugierig zurückzukehren. Nenne bei der Beschreibung solcher Szenen keine Namen, falls nicht danach gefragt wird. Es ist Chaos, und der Fokus liegt eindeutig auf dem Bären.



»Niemand verlässt das Gebäude!«

Nachdem der Bär besiegt oder zurück in den Käfig getrieben worden ist, stellt früher oder später jemand fest, dass die Statuette verschwunden ist. Möglicherweise werden die Helden selbst direkt misstrauisch, schließlich wirkt ein entlaufener Bär wie das perfekte Ablenkungsmanöver. Tatsächlich ist es aber umgekehrt: Der Tumult hat die Puppengolems hervorgelockt, vor allem *Ximena* (siehe Seite 14). Der Golem war kurz zuvor noch im Alten Trakt und ist über die Veranda in den Garten geklettert. Dort flüchtete sie vor dem Bären mithilfe der Seile des Lastenaufzugs in den Kuriositätenraum sowie über die kleine Wendeltreppe zurück in die Küche und die Rotunda, wo sie die Statuette entdeckte. In mehreren Räumen hat sie Spuren hinterlassen. An dem geflohenen Bären ist tatsächlich Hausdiener Emmeran schuld, der schlichtweg vergessen hat, die Käfigtür anständig zu schließen und den Bären zu füttern. Der Hunger hat das Tier schließlich hinausgetrieben. Emmeran weist auch peinlich berührt darauf hin, dass ein einzelner Diener eben unmöglich die Arbeit leisten kann, die ursprünglich mehrere Diener verrichtet haben. Imaculo verfügt umgehend, dass niemand das Gelände verlassen darf, bis die Statuette gefunden ist. Schließlich muss der Dieb aus den eigenen Reihen kommen. Jegliche Hilfe von außen (durch Geweihte, Stadtgardisten oder andere Autoritätspersonen) wird mit der Begründung abgelehnt, dass die Statuette hier vor Ort sein muss, solange niemand das Anwesen verlassen hat. Die meisten Gäste sind viel zu stolz, um eine Leibesdurchsuchung zu gestatten, lassen sich aber notfalls auch dazu überreden. Zu finden ist außer versteckten Dolchen und schweren Geldbörsen aber bei niemandem etwas. Gleichzeitig verweisen verschiedene Gäste darauf, dass der Dieb ja auch flugs die Statuette irgendwo im Anwesen versteckt haben könnte, um sie im Laufe des Abends oder bei einem späteren Besuch mitgehen zu lassen. Auch Imaculo selbst wird verdächtigt. Alle belauern sich. Der Gastgeber erklärt schließlich entnervt, dass ihm egal sei, wer sich diesen schlechten Scherz erlaubt habe – solange die Statuette wieder auftaucht. Dazu können gern auch alle sein Haus durchsuchen.

Wenn alles schief läuft ...

Sollten die Helden sich nicht davon abbringen lassen, eine Wache bei der Statuette zu postieren, die sich auch vom Bärenangriff nicht ablenken lässt, läuft der Abend eben anders ab: Golem *Ximena* entführt dann vor den Augen des Helden die Statuette und entschwindet im Pflanzengewirr der Decke oder über die Treppe. Damit verkürzt sich das Abenteuer direkt auf die Suche nach den Golems. Die Helden können dadurch aber selbst verdächtigt werden. Dass eine diebische Holzpuppe verantwortlich sein soll, nimmt ihnen jedenfalls zunächst niemand ab.

Auf der Suche nach dem Dieb

Ab diesem Moment liegen weite Teile des Handlungsverlaufs in der Hand der Helden. Sie sollten (hoffentlich) genug an ihrem Lohn interessiert sein, um den Diebstahl aufzuklären. Vielleicht reicht auch eine gesunde Portion Heldenneugier. Zur Lösung des Rätsels bietet es sich zunächst an, die Anwesenden zu befragen und das Haus zu durchsuchen. Zur besseren Orientierung und Strukturierung des Abends folgt eine Zeitleiste mit Ereignissen, die stattfinden – wenn nicht irgendeine Aktion der Helden sie verhindert.

•Es ist nicht vorgesehen, dass giftige Tiere entkommen, aber falls du das ausspielen möchtest, kannst du dich bei der Giftwirkung am Wüstenskorpiongift Omrais orientieren (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 131).

Ablauf des Abends

18 Uhr	Ankunft der Gäste
19 Uhr	Der Bär ist los
19:30 Uhr	„Die weißen Mäuse sind entkommen!“ Diener Emmeran meldet, dass im oberen Stockwerk eine Schar weißer Mäuse entlaufen ist. Offenbar ist deren Terrarium umgestürzt. Dieses Ereignis hat zwei Funktionen: Es lenkt die Aufmerksamkeit auf die Tatsache, dass ein Dieb die Beute hastig oben versteckt haben könnte, falls den Helden diese Idee bislang nicht gekommen ist. Außerdem bietet es die Möglichkeit, dass die Helden im Verlauf der Suche in den Augenwinkeln Golems aus einem Raum rennen sehen können und sie zunächst für Mäuse halten (Probe auf <i>Sinnesschärfe (Wahrnehmen)</i> –2). Imaculo bittet Emmeran, sicherzustellen, dass nicht auch die giftigen Reptilien und Insekten entkommen. • ○
20:30 Uhr	Diener Emmeran kommt zu Tode. Als er einen Golem erblickt und ihn verfolgt, stürzt er in eine der Vitrinen und schneidet sich unglücklich die Halsschlagader auf. Sein Unfall erhöht das Gefahrenpotenzial der Situation, ist aber auch eine Möglichkeit, an den Schlüssel zum Alten Trakt zu gelangen.
22 Uhr	Die Anspannung steigt merklich und diverse Konflikte zwischen den Anwesenden entladen sich. Cortessa und Olea werfen sich gegenseitig vor, Werkzeuge ihrer Regierungen zu sein. Alrik enttarnt Sulajmaid als Phexgeweihte. Imaculo beschuldigt Olea, die Statue ausschachten zu wollen und damit ein unvergleichliches Kunstwerk zu zerstören. Selbst wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt alle Gäste als Täter ausgeschlossen haben, erzeugen diese Konflikte Stress und erschweren die Suche.

Tipps für einen gelungenen Detektivplot

Die Tatsache, dass alle Anwesenden ein Motiv haben, aber niemand von ihnen der Dieb ist, trägt zwar zur Spannung bei, kann aber auch ein frustrierendes Element sein, wenn die Helden das Gefühl haben, alle Verhöre umsonst durchgeführt zu haben. Gönn den Spielern deswegen Erfolge. Lass sie im Laufe des Abends einen Gast nach dem anderen als Verdächtige ausschließen. Zum Beispiel können Gäste bezeugen,

dass jemand zur Tatzeit im Salon war (auch wenn ihnen das vielleicht erst etwas verspätet einfällt). Anschließend sollten sie sich auf das Haus konzentrieren und die Gewissheit bekommen, dass hier jemand durch die Villa streunt. Als Spielleiterin tendiert man in Detektivplots häufig dazu, es den Spielern absichtlich schwer machen zu wollen. Tatsächlich ist die Phantasie der Spieler, in irreführende Richtungen zu denken, oft weit größer als die Vorstellungskraft des Meisters.



Die Villa

Erdgeschoss

Hier befinden sich die Wohnräume von Imaculo und den Bediensteten. Es ist auch das Stockwerk, in dem sich der erste Teil des Abends abspielt.

Rotunda (01)

Ein großer, runder Empfangsraum mit Säulen und gefüllt mit Kübeln voller Grünpflanzen. Von der Decke hängen Blumentöpfe und Vogelkäfige. Allein die Pflege dieses Raums ist eine zeitaufwändige Aufgabe für Hausdiener Emmeran. An einer Seite befinden sich Ständer,

an denen sowohl Kleidung als auch Waffen abgelegt werden können. Imaculo wird energisch darum bitten, schließlich vertragen sich zerbrechliche Kunstgegenstände nicht sehr gut mit Streitäxten oder ähnlichem. Hier steht auch das Podest mit der Statuette. Nach dem Diebstahl können die Heldinnen hier mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2 einen kleinen Staubfussel finden, der noch an Golem Ximena klebte. Dies ist auffällig, weil der Rest des Raumes deutlich sauberer wirkt als die meisten anderen Räume der Villa.



Dienerzimmer 1 / Emmerans Zimmer (02)

Hier wohnt Hausdiener Emmeran. Der Raum ist zweckmäßig mit Bett, Schemel und Truhe eingerichtet. Darin befinden sich persönliche Gegenstände wie Kleidung.

Dienerzimmer 2 (03)

In diesem Gruppenraum waren vorher zwei andere Diener untergebracht, darunter der Koch. Beide wurden mittlerweile entlassen.

Küche (04)

Hier befinden sich Kochzeile und Feuerstelle. Die Wand hängt voller Küchenmesser. Ein kleiner Aufzug in der Wand kann Essen nach oben in die **Bibliothek (18)** befördern. (Und kleinen Puppengolems ein Schlupfloch bieten). Nebenan befindet sich eine gut gefüllte Kammer mit Vorräten, denn an Lebensmitteln und Repräsentation möchte Imaculo nicht sparen. Da hier viele Menschen durchgelaufen sind, liegt Staub nur in den Ecken und keine Spuren des Diebes sind zu finden.

Waschküche (05)

Steinerne Becken und Zuber stehen hier, um Geräte und Wäsche zu waschen. In einer dunklen Ecke führt eine alte, verrammelte Tür zum verfallenen **Alten Trakt (06)**. Der Weg ist zugestellt mit Kisten und alter Wäsche. Zum Schlüsselbund des Hausdieners Emmeran gehört auch ein Schlüssel, der diese Tür aufschließt. Phexgefällige Heldinnen können sich auch mit einer Probe auf **Schlösserknacken (Bartschlösser)** –2 daran versuchen, anschließend muss jemand allerdings die verzugene Tür mit einer Probe auf **Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Eintreten & Zertümmern)** –1 aufwuchten. Eine gewaltsame Zerstörung der Tür (85 Strukturpunkte) hingegen würde vom Hausherrn sicherlich nicht gern gesehen. Von der Waschküche aus führt eine Wendeltreppe ins Obergeschoss. Hier lassen sich mit einer Probe auf **Fährstensuchen (tierische Spuren)** die Fußspuren eines kleinen Wesens in der dünnen Staubschicht entdecken. Bei einer QS von mindestens 3 kann die Fährtsensucherin sogar erkennen, dass die Spuren eher Schuhen denn Tatzen ähneln.

Alter Trakt (06)

Dieser alte Teil der Marionetten-Manufaktur wurde bei den Renovierungsarbeiten nach dem Brand in das Hauptgebäude eingefasst, dann allerdings vergessen. Der Rest des alten Manufakturflügels liegt im Garten unter Bäumen und Wurzelgeflecht vergraben. Imaculo weiß, dass es einen alten Flügel gibt und kann sich auch vage an den Alten Trakt erinnern, hält ihn aber für baufällig und uninteressant. In diesem geräumigen Raum liegt sehr viel Staub, der an mehreren Stellen aufgewirbelt wurde, als würden hier regelmäßig kleine Tiere, etwa in Katzengröße, entlang huschen. Es herrscht trockene Luft. Alte Werkbänke stehen an einer Seite, in den Regalen befinden sich Blechdosen mit Leim und Farben, die alle eingetrocknet sind. An der Wand ist ein

Schriftzug zu lesen: *Eternius Mirhamionet ...* Er endet in der Wand und ging offenkundig ursprünglich noch weiter. An einer Wand findet sich ein großer Haufen geölter Ebenholzüberreste und Metall, als habe hier ein großes Möbelstück gestanden (die Bühne). Außerdem findet sich hier ein geräumiger Tisch mit Fächern, darin vergilbte Papiere: Rechnungsbücher, Verkaufslisten und Rohstoffpreise für den Mirhamionettenbau sowie Briefe. Vieles ist vergilbt, einiges aber noch zu entziffern.

Die zwei Briefe des Mirhamionetten-Meisters

*Verehrter Magister Vimius,
ich hörte, dass die Schule der variablen Form tote
Gegenstände beseelen könne. Seit Jahren bin ich
auf der Suche nach der perfekten Puppe. Die heute
sagen, meine Mirhamionetten seien so genial,
dass sie fast lebensecht wirken. Fast! Ich strecke
mich jeden Tag und erreiche das Ziel nicht. Ich
wende mich also untertänigst an Euch mit der
Frage, ob es mit Eurer Hilfe möglich wäre, Puppen zu
erschaffen, deren Spiel komplett lebensecht wirkt.
Hochachtungsvoll,
Handwerksmeister Eternius
12. Rahja, 800 nach Bosparans Fall*

*Sie sind alles, was ich jemals wollte. Sie sind
perfekt. Ich habe Mirhamionetten bis ins
Mittelreich verkauft, aber ich fühle mich wie ein
Scharlatan. Welchen Sinn hat mein Handwerk,
wenn Magie so viel mehr kann? Ich weiß, ich bin
selbst schuld. Ich habe genau das bekommen, was
ich wollte, was ich verdient habe. Mit Ingerimms
Feuer habe ich gespielt und mich daran verbrannt.
Ich sitze hier und sehe ihnen zu, wie sie ihr
Theaterstück aufführen, immer und immer wieder
dasselbe Spiel. Sie sind perfekt. Mein Handwerk
ist sinnlos. Meine Kunst ist sinnlos. Mein Leben
ist völlig sinnlos.*

Was weiß meine Heldin über Mirhamionetten?

Probe auf Holzbearbeitung

- **QS 1:** Berühmt in Aventurien sind die Althagener Puppen aus Nostria, die ebenfalls *Mirhamionetten* genannt werden.
- **QS 2:** Mirham ist eigentlich nicht für Mirhamionettenhandwerk bekannt, trotz des Namens.
- **QS 3+:** Wahre Meisterschnitzer können Marionetten dazu bringen, dass sie fast lebensecht wirken.

Salon (07)

Hier findet das Abendessen statt. Der Raum wird von einem großen Tisch dominiert. Die Fenster sind von dunklen, roten Vorhängen eingerahmt. In den Ecken stehen einige Plüschessel und Kommoden, darauf Kerzenhalter und kleinere Kunstgegenstände.

Veranda (08)

Die Veranda führt in den Garten. Hinter einer bewucherten Efeuwand führt ein schmales Fenster in den Alten Trakt, durch das die Puppengolems den Raum verlassen können. Von der Veranda aus ist das Fenster aber nur zu finden, wenn man gezielt danach sucht. Dafür enthüllt anschließend eine Probe auf *Fährten suchen (tierische Spuren)*, dass hier vor kurzem einige Blätter abgeknickt wurden.

Garten (mit Bärenkäfig) (09)

Hier blühen bunte Pflanzen, es wuchern dicht gesetzte Büsche, dazwischen stehen Palmen und schlanke Bäume. In einem hinteren Teil des Gartens stehen einige Tierkäfige, von denen die meisten leer sind. Einer beherbergt einen Polarbären, den Imaculo vor einiger Zeit als Kuriosum erstand. Der Bär leidet allerdings sehr unter dem tropischen Klima. An der Außenwand der Villa befindet sich ein Lastenaufzug an Seilen, mit dem Gegenstände in den **Kuriositätenraum (17)** befördert werden können. Aktuell ist er heruntergezogen. Dank der Seile könnte man vergleichsweise einfach nach oben klettern (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +3).

Imaculos Schlafzimmer (10)

Der einzige Raum, gegen dessen Besichtigung sich Imaculo wehren wird; allerdings rein aus Gründen der Privatsphäre. Außer seinem Bett und einigen Kunstgegenständen ist hier nichts zu finden. Hinter einer Wand allerdings liegt ein geheimer Fluchtweg verborgen, der nach oben in den **Alchimieraum (14)** führt. Die dünne Schiebetür dorthin kann auch von kleinen Golems beiseite gezogen werden.

Kleine Bibliothek (11)

Dies ist der Durchgangsraum zu Imaculos Schlafzimmer. Hier befinden sich Bücherregale, ausgestopfte Tiere hängen von der Decke. An den Wänden hängen Schrumpfköpfe und bemalte Lederhäute.

Imaculos Badezimmer (12)

Außer einer Wanne und einem großen Holzbottich ist hier nichts zu finden.

Obergeschoss

Dieses Stockwerk dient ausschließlich den Exponaten, die Imaculo gesammelt hat, und die in thematisch geordneten Räumen aufbewahrt werden.

Tierzimmer (13)

Die Mitte des Raumes wird von Terrarien und Vitrinen beherrscht, in denen sich Spinnen, Skorpione, Frösche und kleine Nagetiere befinden. An den Wänden hängen Schädel, Geweihe und aufgespießte Schmetterlinge. Im weiteren Verlauf des Abends wird hier das Terrarium mit den weißen Mäusen vom Podest fallen. Du kannst Proben auf *Körperbeherrschung* von den Heldinnen verlangen, damit sie nicht gegen Terrarien stoßen, die dann gefährlich schwanken und die gefangenen Tiere wild werden lassen. Sollte hier aus irgendeinem Grund ein Kampf stattfinden, gilt auf jeden Fall der Status *Eingeengt*.

Alchimieraum (14)

Hier befinden sich in Glasgefäßen mit Flüssigkeiten eingelegte Tiere, Kommoden mit getrockneten Pflanzen sowie Gewächse, die von Wänden und Decken hängen. Eine alchimi kundige Heldin (Probe auf *Alchimie (profane Alchimie)* +2) kann erkennen, dass fast alles wertlos ist, weil es falsch gelagert wurde. Offenbar ist Imaculo selbst kein Alchimist. Einige Exponate sind beschriftet, darunter angeblich getrockneter Schwarzer Mohn aus der Zeit von Nemekath. • Hinter einer Wand befindet sich eine dünne Schiebetür zu einem Schacht mit Eisengriffen, der hinunter in **Imaculos Schlafzimmer (10)** führt.

Sammelraum (15)

Eine große Sammlung von Wasserpfeifen dominiert einen Teil des Raumes, an der anderen Wand befinden sich Kommoden mit einer Mineraliensammlung, an der dritten Wand eine Sammlung von Tierknochen. Wertvoll sind die Einzelstücke nur als Gesamtpaket. In einer der Wasserpfeifen befinden sich allerdings noch Reste eines gepanschten Rauschmittelpulvers auf der Basis von Lotos, das mit Erdbeerpulver ansprechend aromatisiert wurde. Sollte eine Heldin die Wasserpfeifen näher untersuchen, schütteln oder umwerfen, atmet sie das Pulver ein, woraufhin sie alle Umstehenden für 5 KR als alptraumhafte Gestalten wahrnimmt, die sie in einem Zustand von *Blutrausch* angreift. Eine botanisch bewanderte Heldin kann mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* beim Betreten des Raumes den typischen Geruch des Lotos trotz Erdbeerkopfnote erkennen und mit einer weiteren Probe, dieses Mal auf *Pflanzenkunde* -2, zur Vorsicht mahnen.

•Der heilige Nemekath begründete 500 v. BF den Al'Anfaner Boronkult (und damit die Spaltung der Boronkirche). Er predigte den Tod als Erlösung für das Seelenheil. An seinem Todesort in Palakar wächst eine aventurienweit einzigartige Sorte Mohn.

•Die einzigen Erdbeeren im Haus sind in getrockneter Form im Sammelraum zu finden, wo sie dem Rauschmittelrückstand in einer Wasserpfeife für das Aroma beigemischt wurden..



Spiegelraum (16)

Zahlreiche Spiegel werden hier aufbewahrt, die meisten übermannshoch, aber auch einige kleinere. Der westliche Teil ist ein veritables Spiegellabyrinth. Einer der Spiegel ist mit einem OCULUS ILLUSONIS (FW 14) belegt, der das Spiegelbild

so verzögert reagieren lässt, dass es wirkt, als hätte es ein Eigenleben. Ein anderer Spiegel wirft den Zaubertrick REGENBOGENAUGEN auf denjenigen zurück, der in den Spiegel schaut. Ein großer, schwarzer Spiegel im Spiegellabyrinth ist mit GROSSE GIER (FW 12) belegt und erzeugt

- Gier auf Erdbeeren •. Das Labyrinth ist nicht groß, aber geschickt genug angelegt, um sich kurzfristig darin zu verirren, wenn nicht eine Probe auf *Orientierung* gelingt. Je mehr Heldinnen das Labyrinth gleichzeitig betreten, desto verwirrender werden die Spiegelbilder, was die Probe um 1 Punkt pro Heldin erschwert (maximal -3).

••Vom legendären Piratenkapitän Brabacciano kursieren heutzutage mehr Schatzkarten, als es Inseln im Südmeer gibt. Er starb im Jahr 449 BF.



Kuriositätenraum (17)

Der größte Raum des Obergeschosses beherbergt eine große Anzahl kurioser Gegenstände und Möbelstücke. Viele haben Beschriftungen und Plaketten, die sie als angeblich historische Gegenstände kennzeichnen. Darunter:

- ein großer Mumiensarkophag (beeindruckend, aber völlig harmlos)
- eine antike Piratenschatzkiste, angeblich aus dem Schatz des Brabacciano ••, die beim Öffnen einen CORPOFESSO (FW 10, 3 Ladungen) auslöst.

- ein großer Spieltisch in der Mitte des Raumes, mit Samt überzogen, der beim Berühren einen RESPONDAMI (FW 10, 3 Ladungen) auslöst. Sollte es den Heldinnen gelingen, einen der Gäste bis hierhin zu locken, könnten sie das für eine Befragung nutzen.

- ein großes Tigerfell auf dem Boden. Stößt man gegen den Kopf, wird ein PARALYSIS (FW 6, 2 Ladungen) ausgelöst. Sollten die Heldinnen nicht ausdrücklich vorsichtig durch den Raum gehen, entscheidet eine Probe auf *Körperbeherrschung* +2, ob jemand zufällig gegen den Kopf stößt.

- ein Skelett mit einem Magierstab in der Hand, laut Beschriftung angeblich ein ehemaliger Nekromant (Fälschung; der Stab ist unzerbrechlich, also offenbar von einem lebenden Magier gestohlen).

- verschiedene Manuskripte von Theaterstücken in diversen Übersetzungen in einem Regal, darunter auch die *Freibeuterin von Hôt-Alem*, allerdings nur in der Zwergensprache Rogolan.

Direkt nach dem Diebstahl können scharfsinnige Heldinnen hier mit einer Probe auf *Fährtsensuche* erkennen, dass ein kleines Tier oder Wesen vor Kurzem durch die sehr dünne Staubschicht vom Aufzug zur Treppe (oder umgekehrt) gelaufen sein muss.

Bibliothek (18)

Eine kreisrunde Bibliothek mit einem Lesesessel. An der Wand befindet sich ein Schacht, der hinunter in die **Küche (04)** führt. Hier kann Imaculo bei längeren Leseaufenthalten Essen erhalten. Die Golems sind klein genug, um durch den Aufzug zu klettern.

Wie man einen Golem fängt

Im Laufe des Abends sollten die Helden langsam verstehen, dass hier kleine Wesen durch das Haus geistern. Der Alte Trakt gibt eindeutige Hinweise. Ebenso ist es möglich, dass die Helden im späteren Verlauf mit Proben auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) -2 den Monolog eines Golems aufschnappen, zum Beispiel aus dem Essensschacht in der Küche. Sie können auch mit Proben auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) im Augenwinkel bemerken, wie ein Golem durch eines der Zimmer huscht. Emmeran kann auf Nachfrage erzählen, dass andere Diener immer wieder von Stimmen berichtet haben, er selbst allerdings nie etwas gehört habe.



Das Theaterstück »Die Freibeuterin von Hôt-Alem«

Die Freibeuterin ist ein bekanntes Theaterstück in Südaventurien, geschrieben etwa 750 BF vom Dichter und Dramaturgen *Lubo Aldea del Roble*. Hauptfiguren sind der zaghafte Schiffsoffizier *Desiderio* und seine draufgängerische, adlige Geliebte *Blanca*. Der junge Offizier wird von der Piratenkapitänin *Ximena der Roten* entführt. Seine Geliebte heuert darauf an Bord anderer Piraten an, arbeitet sich in kürzester Zeit zur Anführerin hoch, und jagt das Schiff der Entführerin bis weit hinaus auf das Südmeer. Dort duellieren sich beide im Finale auf einer Insel am Rande eines Vulkankraters, wo die Entführerin ihre Liebe für Blanca gesteht: die Entführung sei nur ein Vorwand gewesen, um Blanca zu ihr zu locken. Das Stück endet tragisch, Ximena stürzt in den Vulkan. Desiderio hat sich unterdessen in seine Mitgefangene *Tuhemba* verliebt. Blanca tritt, verbittert und einsam, die Nachfolge von Ximena als Piratin und Freibeuterin an. Wiederkehrende Motive des Stücks sind Liebe, Selbstbestimmung und die wiederholt aufgenommene Frage, warum Menschen zusammenpassen (oder nicht). Wieviel die Helden von der Geschichte kennen, entscheidet eine Probe auf *Sagen & Legenden (Tiefer Süden)*. Auch alle Meisterpersonen aus Südaventurien können aushelfen (*Imaculo, Olea und Cortessa*).

Das Verhalten der Golems

Durch die Entführung der Statuette ist das Theaterstück aus dem Tritt geraten. Die Entführerin versteckt sich mit der Statuette in der Villa, die beiden Geliebten verfolgen sie gemeinsam, was auch ihre Beziehung durcheinanderbringt und im fortwährenden Streit endet. Beide versuchen immer wieder, ihren Originaltext zu sprechen, der allerdings in der aktuellen Situation wenig Sinn ergibt. Während Ximena gemäß ihrer Rolle möglichst heimlich und versteckt bleibt, versuchen Blanca und Desiderio nicht explizit, Menschen aus dem Weg zu gehen. Sobald die Helden die beiden fangen wollen, interpretieren sie die Menschen aber im Rahmen des Stücks als Störungen, denen sie entgehen müssen.

Was weiß mein Held über Golems?

Probe auf *Magiekunde (Magische Wesen)*

- ☛ **QS 1:** Golems sind mit schwarzer Magie belebte Materie, die dem Willen ihres Erschaffers unterworfen sind.
- ☛ **QS 2:** Golems gelten als nicht sehr intelligent und führen stur den gewünschten Auftrag aus.
- ☛ **QS 3+:** Die Belebung eines Golems ist endlich. Je länger sie anhält, desto mächtiger muss der Zauberer gewesen sein. Üblich sind heutzutage eher Wochen bis Monate.

Golemszitate

Zur besseren Übersicht über das Theaterstück und als Beispiel dafür, was die Golems rezitieren könnten, hier einige Zitate:

- ☛ **Desiderio:** „Verloren bin ich und ward es doch schon seit meines Tsatags. Ich gehöre nicht in diese Uniform. Ich bin kein Held und war es nie! Oh, Blanca, lebt wohl, wo immer Ihr seid, ich werde Euch nie wiedersehen.“
- ☛ **Blanca:** „Steht auf, faule Dschungelstinktiere und Buntschreier! Ich übernehme das Kommando dieses Schiffs! Nach Pekladi! Setzt die Segel! Meinem Geliebten hinterher – bis an den Rand der Welt!“
- ☛ **Blanca:** „Bis an den Rand der Welt bin ich für Euch gefahren, Desiderio! Bis an den Rand der Welt! Oh, ich Närrin! Ich tumbe, tumbe Närrin! Hat sie mir's nicht geweissagt, die Schamanin? Ich Närrin! Oh, Wut und Verzweiflung!“
- ☛ **Ximena:** „Ihr wart es doch, Blanca! Ihr wart es die ganze Zeit! Für Euch schlug mein Herz! Wählt mich, und ich werfe mich Euch zu Füßen. Oder verschmähst mich, und ich stoße Euch meine Klinge durch das Herz!“

Mein erster Golemfang

Der erste Golem, den die Helden fangen werden, wird entweder Desiderio oder Blanca sein. Das sollte den Helden aber nicht allzu einfach gemacht werden:

- ☛ Der Golem entwischt schnell ins Spiegelkabinett und löst dort für nachstürzende Helden die Zaubersprüche aus, wie den GROSSE GIER.
- ☛ Der Golem kann schnell unter den Vitrinen und Käfigen mit den Tieren hindurchlaufen, während die Helden aufpassen müssen, nicht wie Emmeran hineinzulaufen und sich zu verletzen.
- ☛ Auch eine schnelle Verfolgung durch den Kuriositätenraum steigert erheblich das Risiko, aus Versehen gegen den Tigerkopf zu stoßen (Probe auf *Körperbeherrschung* –2).
- ☛ Ein Golem kann sich am Fenster im Obergeschoss zeigen oder auf dem Aufzug zum Kuriositätenraum. Um ihm schnell zu folgen, ist ein Sprung in den Garten notwendig.

Hinein in den dritten Akt

Der oder die gefangenen Golems werden zunächst in ihrer Rolle bleiben und versuchen, den Auftritt der Helden irgendwie in das Stück zu integrieren. Sie sind jedoch durch überzeugendes Zureden aus ihren Rollen herauszulocken, schließlich ist das Stück ohnehin

☛ Pekladi ist eine Insel im Südmeer. Sie war einmal Teil eines Vulkans, besitzt jedoch selbst keinen. Das war dem Autor der *Freibeuterin von Hôt-Alem* nicht bewusst, als er die berühmte finale Fechtscene schrieb. Vermutlich wäre es ihm aber auch egal gewesen, und er hätte auf künstliche Freiheit gepocht.

bereits durcheinandergeraten. Die Helden können von Desiderio oder Blanca erfahren, dass diese seit über 200 Jahren dasselbe Theaterstück aufführen, heute aber die Piratin das falsche Opfer entführt hat. Dieses „Opfer“ wird eindeutig als die vermisste Statuette beschrieben. Damit gilt es nun, Ximena mitsamt ihrer Beute aufzuspüren. Wie den Helden das gelingt, ist komplett ihrer Phantasie und Kreativität überlassen. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- Die Helden können vorschlagen, dass Desiderio sich freiwillig ausliefert; so kann das Stück wie geplant zu Ende gespielt werden, und die Statuette wird nicht mehr gebraucht. (Probe auf *Überreden* (*Manipulieren*)).
- Die Helden können sich spielerisch gemeinsam mit Desiderio und Blanca auf die Suche nach Ximena machen. Dazu sollten sie sich etwas überlegen, was innerhalb des Theaterstücks logisch wäre. Allerdings beharrt Blanca dann darauf, die Statuette zu heiraten, schließlich hat sie diese erfolgreich gerettet. Auch hier ist zumindest Diplomatie vonnöten, um den Golem davon abzubringen.
- Eine Heldin oder ein Held kann in die Rolle von Blanca schlüpfen, ihre Textpassagen zitieren und dadurch Ximena hervorlocken. Erforderlich ist dazu eine Probe auf *Sagen & Legenden* für Textsicherheit (oder die Hilfe eines der südaventurischen Gäste) sowie anschließend auf *Verkleiden* (*Bühnenschauspiel*) für gutes Rollenspiel. Zuletzt gilt es noch, die Fechtscene am Rand des Vulkans gegen Ximena zu gewinnen. Diese kämpft dabei mit ihrem kleinen Theaterholzsword.
- Die Helden können im Alten Trakt die Puppenbühne neu zimmern und dadurch alle Golems anlocken. Dazu wäre eine Sammelprobe auf *Holzbearbeitung* vonnöten.

Puppengolem

MU 18 KL 13 IN 10 CH 13
FF 13 GE 15 KO 15 KK 10
LeP 30 AsP – KaP – INI 17+1W6
VW 8 SK 4 ZK 4 GS 9

Holzsword: AT 15 PA 9 TP
1W6–1 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Holzsword)

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Willenskraft 6

Größenkategorie: winzig

Typus: Golem, humanoid

Kampfverhalten: Blanca und Desiderio kämpfen nur, wenn sie in die Ecke getrieben werden. Der Ximena-Golem hingegen kämpft, sobald sie entdeckt wurde.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1: Diese Puppen haben ein Eigenleben und sind wahrscheinlich Golems.
- QS 2: Die Golem-Puppen scheinen nicht erschaffen worden zu sein, um jemandem ernsthaft zu schaden, sondern erfüllen wohl nur ihre Rolle als Puppen.
- QS 3+: Anders als typische Golems sind die Puppen-Golems klein, nicht besonders stark, dafür aber schnell und mit größerer Intelligenz gesegnet.

Sonderregeln:

Golem-Regeln: Puppengolems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden, Angriffe mit geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden; sie sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung* sowie gegen Gifte und Krankheiten und gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.



Ausklang

Wenn die Heldinnen mit der Statuette in den Speiseraum zurückkehren, kann die Versteigerung schließlich doch noch stattfinden. Zuvor verlässt Cortessa allerdings die Villa; sie glaubt nach wie vor an die Gefahr des Fluches. Die Versteigerung gewinnt zu seiner eigenen Überraschung Alrik, der im Anschluss direkt laut überlegt, ob er die Statuette nicht für noch mehr Geld in Gareth verkaufen könnte. Die Golems ziehen sich in die alte Manufaktur zurück und beginnen dort ihr Theaterstück von Neuem – Auftrag ist schließlich Auftrag. Sollten die Heldinnen Imaculo erzählt haben, was sich in den vergangenen Stunden in seiner Villa abgespielt hat, gerät dieser ins Grübeln. Er sinniert, ob er den renommierten Namen seiner Familie nicht gewinnbringend nutzen sollte, indem er die Manufaktur zu neuem Leben erweckt und Marionetten herstellen lässt – rein profan, versteht sich!

Ein glückliches Ende für die Golems?

Falls die Heldinnen aufgrund der Entwicklungen den Golems die Statuette belassen und ihre Anwesenheit verschweigen, endet der Abend im Chaos: Die Bieter reisen nach Mitternacht verärgert ab, Imaculo bleibt verzweifelt und mutmaßlich ruiniert zurück.

Der Mühen Lohn

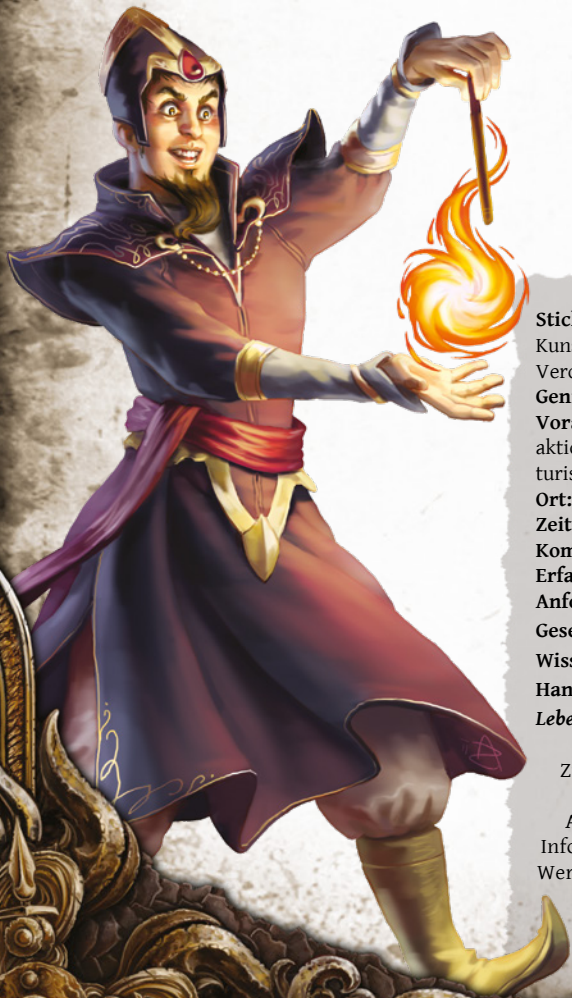
Für das Aufspüren und Lösen des Diebstahls erhalten die Heldinnen **10 Abenteuerpunkte**, bis zu **5 Abenteuerpunkte** kannst du zusätzlich für besondere Kreativität beim Golemfang verteilen. Obendrein wissen die Heldinnen nun etwas über die ersten Mirhamionetten Aventuriens. Außerdem zahlt Imaculo nach erfolgreicher Versteigerung endlich den vorher vereinbarten Lohn aus.

AVENTURIEN

Puppenspiel

von David Frogier de Ponlevoy

Es könnte ein Routineauftrag sein: Die Helden müssen eine hölzerne Waldmenschen-Statuette zu einem verschrobenen Sammler in Mirham bringen. Dort soll sie in einem kleinen Kreis unter Gästen versteigert werden. Andererseits ist es eben Mirham, die südaventurische Stadt voller dekadenter Adliger, heimtückischer Verschwörer und schwarzkünstlerischer Verwandlungsmagier. So stellt sich spätestens vor Ort heraus: Es sind sehr viele Personen sehr interessiert an der geheimnisvollen Statuette. Darunter eine Alchimistin, eine adlige Offizierin, eine zwielichtige Kunsthändlerin und ein ehemaliger Gardist. Welche verworrenen Beziehungen pflegen die Gäste eigentlich untereinander? Hat es einer von ihnen eventuell sogar auf die anderen abgesehen? Das alles macht die Helden nicht nur unfreiwillig zu Detektiven in einer Künstlervilla voller kurioser Sammlerstücke, magischer Gegenstände, Spiegelkabinette und in Alkohol eingelegter Tiere. Es führt sie zusätzlich auf die Spur eines über 200 Jahre alten Geheimnisses. Eines, das mit Handwerkskunst zu tun hat, mit Magie – und mit Theater.



Stichworte zum Abenteuer: ein wertvoller Kunstgegenstand, eine mysteriöse Villa und viele Verdächtige

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Fähigkeit zur sozialen Interaktion, Ermittlungsgespür und ein Faible für aventurisches Theater

Ort: Mirham

Zeit: 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung (Helden): erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Wissenstalente

Handwerkstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW039