

TASILEO TANDIRULINS ZAUBERTHEATER

Eine Spielhilfe von Sebastian Willert

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kleiner, bunt bemalter Wagen steht am Rand des Platzes. Vor den weit geöffneten Seitenklappen hat sich eine Menschengruppe versammelt. Vor allem Kinder sitzen im Halbrund auf dem Boden und blicken gespannt auf die Öffnung, über der in verschlungenen gelben Lettern der Schriftzug Tasileo Tandirulins Zaubertheater prangt. Gerade wird der rote Vorhang beiseite gezogen und eine winzige Bühne offenbart sich euren Blicken. Eine Holzpuppe mit bunter Kleidung und klingelnder Glöckchenkappe betritt unter dem Gejohle der Kinder die Bühne und verbeugt sich. Auch euch nimmt das hübsche Schauspiel gefangen und so bemerkt ihr erst nach einiger Zeit, dass die Mirhamionetten des Theaters nicht an Fäden gehalten werden. Nein, sie scheinen sich auf magische Weise selbst zu bewegen.

Tasileo Tandirulin steuert die magisch belebten Holzfiguren zwar mit seinen Fingern, jedoch wird die Bewegung telekinetisch übertragen, so dass er tatsächlich keine Fäden benötigt und die Puppen sich viel geschmeidiger bewegen als normale Mirhamionetten. Tasileo steht vor den Blicken der Zuschauer verborgen in seinem Wagen hinter der Bühne und schaut von oben in das kleine Theater hinab, während er geschickte Gesten vollführt und die Dialoge der Figuren spricht. Die Zuschauer sind begeistert und so sitzen die Münzen locker, als Tasileo am Ende der Aufführung herumgeht, wobei er mit einer Hand den Zuschauern seinen Federhut hinhält und mit der anderen, wie an unsichtbaren Fäden gezogen, eine der Figuren zwischen den Reihen umher spazieren lässt.

Handlung des Stücks

Falls die Spieler danach fragen, sei hier ein kurzer Abriss der aktuellen Handlung des Stücks gegeben, auch wenn diese im Prinzip nicht wichtig ist. Tasileo ändert die Geschichte auch von Zeit zu Zeit.

Der König möchte seine Tochter mit dem unfähigen Weibel vermählen, doch bevor es dazu kommt, wird sie vom Drachen entführt. Der Weibel wird aber nicht mal mit einem Räuber fertig. Also muss der Schelm, der Held des Stückes, erst den Weibel vor dem Räuber retten und diesen fangen. In der Räuberhöhle findet er ein Zauberschwert, das dem König gestohlen wurde und mit welchem er den Drachen besiegt. Am Ende schenkt der König ihm aus Dankbarkeit seine Krone und die Hand seiner Tochter.

Tasileo Tandirulin

Kurzcharakteristik:

meisterlicher Puppenspieler; netter, aber etwas verschrobener alter Märchenonkel

Beschreibung:

Tasileo Tandirulin ist natürlich ein Künstlurname. Sein tulamidischer Vater und seine mittelländische Mutter gaben ihm den Mischnamen Nazirfried, der ihm aber für einen fahrenden Künstler ungeeignet schien.

Der Puppenspieler ist ein bereits über sechzigjähriger, weißhaariger Mann, dem man sein südländisches Erbe kaum ansieht, da er sein Gesicht hinter einem mächtigen weißen Bart versteckt, wie ihn die Haimamudim seiner Heimat oft tragen. Unter buschigen, ebenfalls weißen Augenbrauen zwinkern geheimnisvoll dunkle, aber stets verschmitzt glitzernde Augen hervor. Meist trägt er bunte, wallende Kleidung, wie sie auch bei Scharlatanen beliebt ist, und dazu einen pompösen Turban oder Spitzhut.



Das lange Leben als fahrender Künstler hat den schwächlichen Puppenspieler zäher gemacht, als man von einem Mann seines Alters erwarten würde und seine Finger sind so beweglich wie eh und je. Nur seine Sehkraft lässt in letzter Zeit etwas nach, aber die runde Brille, die seine Augen unnatürlich vergrößert und etwas komisch aussehen lässt, passt seiner Meinung nach zu einem lustigen Gaukler wie ihm.

Tasileo ist ein etwas verschrobener, aber meist gutgelaunter und freundlicher alter Mann, der sicher viele Freunde hätte, wenn er länger an einem Ort bliebe.

So hat er zwar einige Bekannte unter dem fahrenden Volk, die er immer wieder an großen Märkten trifft, aber seine einzigen echten Freunde sind seine Puppen. Manch einer mag es seltsam finden, dass er seinen Holzfiguren nicht nur Gute-Nacht-Geschichten, sondern auch alle privaten Geheimnisse erzählt, aber er glaubt fest daran, dass die Figuren ihn mittlerweile ebenso lieben wie er sie. In einer solchen Freundschaft, so glaubt er, ist es nur natürlich, dass man sich gegenseitig vertraut und gut behandelt – und wer weiß, vielleicht gehorchen die Figuren ihm nur deshalb so bereitwillig.

Hintergrund:

Said al-Alam, ein Urahn Tasileos, war ein großartiger Artefaktmagier. Als Auftragsarbeit für eine Gauklerfamilie, die ihr Puppentheater etwas aufpeppen wollte, belegte er erstmals einige Figuren mit einfachen Zaubern. Begeistert von dieser Arbeit ließ er sich selbst ein Puppenspiel schnitzen, welches er mit all seiner Kunstfertigkeit verzauberte und welches zur Unterhaltung seiner Gäste diente. Er wandte all sein Herzblut auf und so entstanden unzerstörbare, beseelte Artefakte. Die Mirhamionetten bewegen sich ohne Fäden und lassen sich mit leichten Fingerbewegungen steuern, wobei sie zu sehr filigranen Bewegungen fähig sind. Der Drache kann sogar einen winzigen Flammenstrahl spucken, wenn er von einem Magier bedient wird (Matrixgeber). Darüber hinaus besitzen die Seelen der Artefakte empathische Fähigkeiten, das heißt sie können starke Gefühle in ihrer Umgebung spüren und übernehmen.

Lange Jahre bastelte Said al-Alam selbst an den Puppen, danach blieben sie in der Familie und einige weitere Magier in der Familie verfeinerten die Artefakte noch. Einer brachte ihnen sogar Garethi bei (so dass Tasileo problemlos sowohl im Mittelreich als auch in den Tulamidenlanden auftreten kann). Schließlich geriet das magische Puppenspiel aber in Vergessenheit und verstaubte in einer Kiste auf dem Dachboden von Tasileos Vater.

Als seine Eltern beim Brand ihres Hauses umkamen, verlor Tasileo alles, einzig eine Kiste mit scheinbar nutzlosem Spielzeug überstand das Feuer völlig unversehrt. Neugierig untersuchte er die Kiste und entdeckte schließlich zufällig, wie er die Puppen zum Leben erwecken konnte. So machte er aus der Not eine Tugend und aus dem Spielzeug seinen Lebensunterhalt. Mit einem kleinen Wagen zieht er seitdem durch die Lande und führt auf Festen und Märkten sein Stück auf, wobei er es in der nötigen Fingerfertigkeit und Publikumswirksamkeit zur Perfektion gebracht hat. Das Stück variiert er fortlaufend, da er die Figuren ja frei steuern kann und immer die gleiche Geschichte ihm selbst zu langweilig wäre.

Das Puppentheater

Ansehen: Die Puppen sind meisterlich aus einem seltenen, selbstölenden Holz von den Waldinseln geschnitzt und mit kunstvoll bemalten Gesichtern versehen. Die Glieder wurden genau in die Gelenke eingepasst, so dass keine Metallscharniere nötig waren und die Gelenke der Puppen immer noch so geschmeidig sind wie zu Said al-Alams Zeiten. Die Figuren sind etwa zwei Spann hoch, einen halben Stein schwer und tragen bunte Kleider. Das ganze Puppenspiel besteht aus den in Aventurien üblichen Figuren: dem Schelm (dem Helden der Geschichte), dem König, der Prinzessin, dem Weibel, dem Räuber und dem Tatzelwurm.

Eigenleben: Die Puppen sind beseelt und haben ein gewisses Eigenleben. Dabei sind sie aber kindlich-naiv und leicht zu kontrollieren. Besonders Tasileo gegenüber verhalten sie sich sehr loyal. Sie können nicht selbst sprechen, sondern teilen sich nur durch Gesten mit, die allerdings jeder außer Tasileo für zufällige Bewegungen hält. Da sie die meiste Zeit in ihrer Kiste „schlafen“ und bei den Aufführungen hauptsächlich Befehle befolgen, fiel selbst Tasileo erst nach etlichen Jahren auf, dass die Figuren ein eigenes Bewusstsein besitzen und sich selbstständig bewegen, wenn man sie lässt.

Mögliche Szenarien

- Die beeindruckende Artefaktthese zu entschlüsseln (siehe *Magische Analyse*) für manch einen Magier Anlass genug sein, Tasileo eine Weile zu begleiten. Dieser nimmt das Angebot gerne an, bietet ihm jede Begleitung doch Schutz auf der Reise. So mag die Begegnung mit Tasileo den Einstieg für ein Reiseabenteuer sein oder einfach ein Grund, die Helden zum Anfangsort des nächsten Abenteuers zu bringen. Wenn ein Held sich wirklich ausgiebig mit den Artefakten auseinandersetzt, mag dies eine Spezielle Erfahrung auf ARCANOVI, MOTORICUS oder den verwendeten Analysezauber rechtfertigen.
- Tasileo kennt viele andere Mitglieder des fahrenden Volkes: Artisten und Scharlatane, Wahrsager und Quacksalber, aber auch Streuner und Trickbetrüger. Durch seine offene Art können die Helden leicht ins Gespräch mit ihm kommen und über ihn wertvolle Informationen über bestimmte Personen aus einem Gauklerlager erfahren.
- Weil Tasileo betrunken ist, weil er Opfer eines Schelmenstreichs geworden ist oder wegen magischer Interferenzen an einem Kraftknoten gehorchen die Figuren Tasileo nicht und fallen von der Bühne ins Publikum. Dadurch versetzen sie Tasileo und den Zuschauern einen gehörigen Schrecken. Die Angst und Verwirrung überträgt sich mittels Empathie auf die Artefaktseelen, so dass diese dann wirklich beginnen verrückt zu spielen. Es ist die Aufgabe der Helden sie wieder einzufangen, doch gerade das erweist sich in all dem Durcheinander von schreienden Kindern, fluchenden Erwachsenen und wild umherhüpfenden Holzpuppen

als schwieriger als gedacht, da jede Bewegung und jedes Gefühl auch eine Reaktion der Figuren hervorruft (siehe *Allgemeine Auslöser*).

- Vielleicht wird Tasileo aber auch von irgendwem unter Druck gesetzt oder erpresst. Aus diesem Grund kann er sich nicht richtig auf die Figuren konzentrieren oder ihm unterlaufen vor Aufregung Fehler, die ihm den Unmut der Zuschauer eintragen. Zum einen sollte er vor den wütenden Bauersburschen geschützt werden, zum anderen können die Helden versuchen, das eigentliche Problem zu beseitigen. So kann diese scheinbar unbedeutende Szene den Einstieg in ein Abenteuer bieten, indem sie die Helden zum ersten Mal in Kontakt mit irgendwelchen Bösewichtern bringt, die noch weitaus schlimmere Taten auf dem Kerbholz haben.
- Eines Nachts verschwinden die Figuren aus Tasileos Wagen. Wurden sie gestohlen? Haben einfach ein paar Kinder mit ihnen spielen wollen? Will jemand Lösegeld erpressen? Oder hat Tasileo vergessen sie in den Schlaf zu singen und sie sind aus Langeweile losgezogen, die Welt zu erkunden und dann unversehens in Gefahr geraten, weil sie einem Straßenköter, einem schweren Fuhrwerk oder einem Reisigsammler in die Quere kamen? Die Helden müssen ihr ganzes Ermittlungsgeschick (*Fährtsuchen, Gassenwissen*) aufwenden um die Figuren zu finden. Und wenn es soweit ist kann z.B. eine actionbetonte Rettungsszene folgen, wobei es auf *Körperbeherrschung, Akrobatik* und *Athletik* ankommt, um die Figuren vor den Hufen der heran stampfenden Kutschpferde zu retten. Auch auf diese Weide könnten die Helden zum ersten Mal von ihren wahren Gegenspielern erfahren.
- Die ganze Kiste, in der die Puppen „übernachten“, ist am Morgen nach der Aufführung wie vom Erdboden verschluckt. Hat Tasileo Recht mit seiner Vermutung, dass ein Magier die Artefakte entwendet hat, um die Thesis zu rekonstruieren? Steckt der wohlhabende, skrupellose Kaufmann dahinter, der Tasileo schon direkt nach der Aufführung 100 Dukaten für das Puppentheater geboten hat, um es seinen Kindern als Spielzeug zu schenken und der aus Wut über Tasileos Weigerung götterlästerlich fluchte? Sicher verfügt er über die notwendigen Kontakte zu zwielichtigen Gestalten, die die Truhe für ihn entwenden würden. Vielleicht war es aber auch einfach der Starke Sindar, ein Gaukler, der Tasileo seinen Erfolg neidet und die Kiste im nahen Wald vergraben hat, oder die Schelmin Susa Stubsnase, die sich einen Spaß erlaubt hat und die Kiste mittels OBJECTO OBSCURO unter Tasileos Wagen versteckt hat? Es liegt bei den Helden den wahren Schuldigen zu finden und die Kiste mit dem Puppenspiel sicher zurückzubringen. Wie oben beschrieben kann auch diese Szene zum Einführen der Gegenspieler dienen.

- Die kleinen Puppen eignen sich vorzüglich dazu, durch enge Löcher zu schlüpfen und dort einen wertvollen Gegenstand zu stehlen oder dem Dieb die Tür von innen zu öffnen. In der Nacht nach einem sehr erfolgreichen Auftritt ist plötzlich die Schatulle einer Bürgerin leer, die scheinbar sicher in ihrem Schlafzimmer stand. Schmuck im Wert von fünf Dukaten, ihr ganzes Vermögen habe Tasileo gestohlen. Die Frau fordert das Doppelte zurück, um von einer Klage abzusehen. Die Helden müssen nun herausfinden, ob der scheinbar harmlose Tasileo tatsächlich seine Puppen für einen Einbruch missbraucht hat oder ob die Frau nur eine günstige Gelegenheit sah ihre Schulden zu begleichen ohne ihre teuren Erbstücke zu verkaufen.
- Tasileo hat sich die Hände verbrannt, sich geschnitten oder hat einen schlimmen Wolf, jedenfalls kann er selbst unmöglich die nächste Auf-führung lenken. So bittet er die Helden ihn zu ersetzen. In diesem Falle können Barden und Gaukler ihren großen Auftritt haben und mit ihrer Fingerfertigkeit und Talenten wie *Stimmen imitieren, Gaukeleien, Schauspiele-rei* oder *Überreden* glänzen. Bedenken Sie, dass der Held durch fleißiges Üben die Erschwernisse für die Fingerfertigkeitprobe senken kann (siehe *Allgemeine Auslöser*).
- Zufällig steht der Wagen Tasileos genau auf einer magischen Kraftlinie. Irgendwo auf der Kraftlinie geschieht ein Unrecht (Entführung, Raub-überfall, Folter). Die Empfindungen der beteiligten Personen werden durch die Kraftlinie weitergeleitet und verstärkt, so dass sie die Puppen völlig übermannen und Tasileos Beherrschung entreißen. Die Figuren spielen dann mitten in ihrem Stück das Vergehen nach, ohne dass man sie daran hindern könnte. So können die Helden einem Verbrechen auf die Spur kommen, einen Anhaltspunkt über die beteiligten Personen gewinnen oder mehr über die Hintergründe eines übernommenen De-ktivauftrags herausfinden.

Einsatzmöglichkeiten

Tasileo ist vor allem auf größeren Märkten, Warenschauen, Gauklerfesten in halbwegs zivilisierten Provinzen des Mittelreichs sowie den Theaterfestspielen des Lieblichen Felds anzutreffen, aber auch auf den Basaren der großen tulamidi-schen Städte – kurz gesagt: überall, wo seine Kunst gewürdigt wird und er gutes Geld verdienen kann. Wenn es zu einer der vorgeschlagenen Szenen kommt, gibt es bei diesen Gelegenheiten natürlich viel Durcheinander, viele Verdächtige und viel Aufsehen. Aber wenn die Helden Tasileo helfen können, werden sie auch einen guten Ruf unter den dort versammelten Gauklerfamilien erwerben, der später einmal nützlich sein kann.

Seltener ist er auch alleine in einem kleinen Dorf anzutreffen, wenn er dort Zwi-schenhalt macht und sich sein Abendessen verdienen will, oder er sehr knapp bei Kasse ist und nicht mehr bis zum nächsten Großereignis warten kann. Hier

bleibt das Durcheinander zwar im Rahmen, dafür wird der Aberglaube der Dörfler bei Ermittlungen schnell zum Problem, da sie bei Anzeichen von Gefahr nichts anderes wollen, als den „unheimlichen Schwarzmagier und seine scheußlichen Wichte“ loszuwerden.

Allgemeine Auslöser

Die Figuren reagieren auf jeden, der sich in der Nähe aufhält und die entsprechenden Befehle gibt, egal ob dies absichtlich oder unabsichtlich geschieht. Dabei betreffen alle Befehle *mit Ausnahme der Fingerbewegungen* alle Puppen im Umkreis gleichzeitig. Mit einer gelungenen IN-Probe kann ein Held möglicherweise einige der Auslöser erkennen. Warum es gerade diese Auslöser gibt, verrät die Handlung des Stücks. Sie können sich auch jederzeit weitere passende Auslöser einfallen lassen.

- Zum Aktivieren der Figuren ist ein echter oder imitierter Hahnenschrei nötig. Deaktivieren kann man sie im Laufe von einer Spielrunde, in dem man ein Schlaflied anstimmt (einfache *Singen*probe). Bei besonders gut gelungenen Proben (mehr als 6 TaP*) schafft man es in der halben Zeit.
- Lenken einer Figur ist prinzipiell durch komplizierte Fingerbewegungen möglich, erfordert aber einige Übung (um 9 erschwerte FF-Probe für gezielte Aktion, bei Gelingen jede weitere 1 leichter bis zu normaler Probe, bei Misslingen keine Reaktion, unkoordiniertes Zappeln oder entgegengesetzte Aktion). Mit der SF *Linkhand* kann man auch gleichzeitig zwei Puppen steuern (einzelne Proben nötig).
- Alle Figuren mit Ausnahme des Drachen und der Prinzessin fliehen automatisch bei Greifbewegungen, weswegen man sie auf andere Art und Weise fangen muss (Sack überstülpen, Einkreisen, Einschläfern).
- Die Artefaktseelen können empathische Verbindung zu ihrer Umgebung aufnehmen und deren Gefühle miterleben. Allerdings kommt es so auch zum Durcheinander, wenn die Figuren in eine Menschenmenge geraten, da ihre Aktionen durch die Emotionen so vieler Menschen heftig beeinflusst werden. Dies reicht von völliger Verwirrung, wenn sie widerstreitenden Gesichtsausdrücken gehorchen bis zu extremsten Reaktionen, wenn mehrere Menschen die gleichen starken Gefühle teilen (z.B. in einer panischen Menge).
- Sie zeigen auch Reaktionen auf verbale Befehle, diese sind im Folgenden kursiv dargestellt. Die Figuren können übrigens nicht selbst sprechen, auch wenn sie beseelt sind. Im Stück scheint es nur so, da Tasileo verbale Befehle meistens direkt in die Handlung integriert.

Spezielle Auslöser

- Schelm
Zu Hilfe!: läuft in Richtung des Rufs
Ich krieg dich! oder *Nimm das!:* Ausweichmanöver (welches auch das Einfangen der Figuren erschwert)
Hallo, schöne Maid: legt Arm um andere Figur
Adé, Aventurien: liegt wie tot
Kussgeräusch: steht wieder auf
- Weibel
Stillgestanden!: Verharren in Bewegung
Attacke!: Vorwärtsstürmen und Schwertfucheln (1 TP)
Ich krieg dich! oder *Nimm das!:* Ausweichmanöver (welches auch das Einfangen der Figuren erschwert)
Mein Herr...!: Kniefall
- Prinzessin
Zu Hilfe!: Flucht
Greifbewegung: umfallen und 10 KR reglos liegenbleiben
Kussgeräusch: Kuss
Musik oder Gesang: Tanzen
- König
Attacke!: Angriffsgeste
Bravo, bravor!: Schulterklopfen
- Räuber
geballte Faust: Drohgeste
Nimm das!: Schwerthieb (1 TP)
Ich krieg dich!: ergreift nächste Figur (meist Schelm oder Prinzessin)
- Tatzelwurm
Brüllen: Maul aufreißen
Fauchen: Feuerspucken (1TP)
Greifbewegung: Vorwärtsbewegung und Zuschnappen (1TP)

Magische Analyse

Falls ein Magier in Ihrer Gruppe daran interessiert ist, auf welche Weise die Holzpuppen verzaubert wurden, seien im Folgenden die nötigen Erklärungen gegeben.

Said al-Alam war ein Meister der Artefaktherstellung, so dass ihm auch die schwierigsten Anwendungen gelangen. Die Puppen waren sein Lebenswerk und sind bis heute unübertroffene Kunstwerke. Die ARCANOVI-Probe muss um mindestens 20 Punkte erschwert gewesen sein, die Proben für die MOTORICUS-Varianten (Telemanipulation, Zaubervirkung verlängern) mindestens um 16, wobei al-Alam in jede Figur etwa 65 – 90 ASP und somit 6-9 pAsP investiert hat.

Die gute Behandlung durch Tasileo und die daraus resultierende hohe Loyalität taten ihr übriges, so dass die Puppen sogar neue, kompliziertere Bewegungen vollführen lernten.

Der Ablauf der magischen Analyse per ODEM ARCANUM und ANALYS ARCANSTRUKTUR ist in SRD ab Seite 22 ausführlich erklärt. Die ANALYS-Probe ist um 15 Punkte erschwert und offenbart folgendes:

0-3 ZfP*:

Der bindende Spruch ist der ARCANOVI in gildenmagischer Repräsentation, die wirkenden Sprüche überwiegend aus dem Bereich der Telekinese.

4-7 ZfP*:

Der MOTORICUS als wirkender Spruch im Spruchspeicher, die Semipermanenz und die Beseeltheit werden erkannt. Anzahl der Sprüche und pAsP werden jeweils auf etwa 7 beziffert. Außerdem kann man das magische Siegel Said al-Alams erkennen, das er in die Matrix eingewoben hat.

8-12 ZfP*:

Die Artefaktseele kann als starker Astralgeist eingestuft werden. Beim Tatzelwurm wird auch der Matrixgeber für einen schwachen MANIFESTO FEUER erkannt.

13-18 ZfP*:

Die Variante Telemanipulation und die verlängerte Zauberwirkung des MOTORICUS wird erkannt, ebenso der Nebeneffekt Unzerstörbarkeit, die Handlungs-Auslöser und der Charakter der Artefaktseele (treuer, unbeholfener Diener).

19 und mehr ZfP*:

Die komplette Artefaktthese wird erkannt. Außerdem erfährt der Magier, dass die Figuren durch Said al-Alams Nachfahren weiter verbessert wurden.