# Single-Mission: Brodelnde Töpfe - die wahre Geschichte

von Gefreite Tussnelda von Grantick (SUSI)
Online seit 01. 01. 2015
Manch einer mag sich fragen, wie die Geschichte WIRKLICH hätte laufen sollen. Hier also das vollständige, ursprünglich geplante GURPS-Abenteuer.
Für diese Mission wurde keine Note vergeben.

---

**A - Regelwerk & Spielwelt**

Dieses Abenteuer ist für Wache-Charaktere ausgelegt. Gespielt wird nach GURPS LIGHT DW (mit eigenen Modifikationen).

Modifikationen:
Schadensboni werden bei unterschiedlichen Schadensarten nicht gewährt.
Beispiel: Ein Breitschwert kann zwar Schnittschaden und Quetschschaden verursachen (vorherige Ansage erforderlich), der Schaden richtet sich aber allein nach der allgemeinen Schadenstabelle. Der Schnittschaden liegt hier bei sw+1, verursacht also bei einer Stärke von 10 1W+1 (ohne Erhöhung des nicht durch SR gedeckten Schadens um 50%). Der Quetschschaden liegt bei stoß+1, verursacht also bei einer Stärke von 10 1W-1 (verursacht auch mit Schadensboni keinen Zusatzschaden).

Es wird ohne Waffenreichweite gespielt (kein Hexagon-Spiel), ohne Bewegungs- und Belastungswerte. Ausnahmen entscheidet die SL simultan im Spielverlauf.
Die aktive Verteidigung wird ohne Ausweichen gespielt, das heißt, Paraden (mit der Waffe) und Blocken (mit dem Schild) sind möglich. Für Paraden gilt grundsätzlich die Regel: Fertigkeitswert/2=Paradewert, auch für Rapier, Säbel und Kampfstab.
Massiver Angriff & Massive Verteidigung werden nicht gespielt, ebenso wird ohne Modifikationen durch steigende Erschöpfung gespielt.

Als Einstiegs-CP gilt folgende Verteilung:

Hauptfeldwebel 110 CP
Oberfeldwebel 107 CP
Feldwebel 105 CP
Chief-Korporal 100 CP
Korporal 97 CP
Lance-Korporal 95 CP
Hauptgefreiter 90 CP
Obergefreiter 87 CP
Gefreiter 85 CP
Wächter 80 CP

Die Inhalte dieses Textes stammen zum Teil aus dem Wachewiki (Alchemistengilde, Geheimdienst der Alchemistengilde, Salpeter), zum Teil aus eigener Kraft.

**B - Charaktere**

Gefreite Fynn Düstergut, RUM, Ermittler, 85 CP, Mensch
Korporal Mina von Nachtschatten, RUM, Verdeckte Ermittler, 97 CP, Vampir

Lance-Korporal Rabbe Schraubenndrehr, RUM, Ermittler, 95 CP, Mensch
Wächter Katharina Weißer, GRUND, Rekrut, 80 CP, Mensch
Gefreite Goldie Beifuß, SEALS, VEKTOR, 85 CP, WERWESEN
Hauptfeldwebel Sebulon, Sohn des Samax, IA, Stammagent, 110 CP, Zwerg
Lance-Korporal Jargon Schneidgut, SEALS, Rechtsexperte, 95 CP, Mensch

## C - Plot des Bösewichts

Die blauen Alchemisten sind eine Geheimvereinigung, mit der die Stadtwache von Ankh-Morpork schon vor über 10 Jahren zu tun hatte[1]. Damals versuchten sie unter Führung von Bruder Ferrum, den Stein der Weisen zu erringen. Sie bedienten sich damals diverser Glücksritter, die alle fallengespickten Kellern und Katakomben ums Leben kamen. Fast konnten die Wächter sie damals zur Verantwortung ziehen, doch sie verschwanden mithilfe des Einsatzes von "Hermogenes", einer magischen Tinktur. Der legendäre Stein von Nick Flanell wurde damals übrigens nicht gefunden. Es ist nicht klar, ob es tatsächlich ein Stein oder eine Flüssigkeit ist und auch nicht, ob der berühmte Apotheker und Alchemist immer noch lebt. In jedem Falle müssen die blauen Alchemisten vom Stein der Weisen Abschied nehmen. Bis sie von Lord B. Pinkerton neue Förderung erhalten und einen alternativen Weg finden. Im "Bestarium Morpikum" stoßen sie auf den legendären Basilisk, für dessen Erschaffung der berühmte Alchemist Pu-Dhel ein Rezept kreierte. Der Geheimdienst der Alchemisten ist ihnen allerdings auf der Spur, sie halten das Vorhaben für viel zu gefährlich. Wenn der GdA wüsste, dass Lord Pinkerton vor allem nach einer Möglichkeit sucht, seine Macht zu mehren, wären sie wohl noch besorgter...

## D - Hintergrundinfos

Geheimdienst der Alchemistengilde (aus dem Wachewiki):
Leitspruch: "Alchimie über Magie!" Die GdA war derart geheim, dass niemand davon wußte. Nicht einmal die Alchimisten. Die alte Zentrale befand sich in den Schatten, wurde aber geschlossen, als der Plan die Unsichtbare Akademie in die Luft zu jagen und/oder die Potzblitzsauce zu stellen aufflog, geschlossen. Weitere Dinge, die auf eine neue Formierung des Geheimdienstes deuten würden:

? Eine rote Signaltaube
? Ein kleines
? Personen, die sich in Kutten kleiden, die ein Reagenzglasemblem am Ärmel und der Brust tragen

Außerdem ist bekannt, dass die Anzahl der Reagenzgläser auf den Abzeichen über den Rang des Spiones Auskunft geben. Die Spione kannten sich nicht untereinander, was die Verhöre der Stadtwache damals sehr erschwerte.

Die Alchemistengilde (aus dem Wachewiki):
Gildenoberhaupt Thomas Silberfisch Mit der Alchemistengilde ist es wie mit dem Ostereier suchen. Man stelle sich ein Osternest vor, das mit regelmäßiger Häufigkeit explodiert und sich an einer neuen Stelle wieder materialisiert. Leider wollen Alchemisten selten helfen und haben meistens haben Angst, man können ihnen ihre Formeln klauen oder sie bei ihrer Arbeit stören oder am Ende wollen sie auch noch Geld. Vor allem in Bezug auf Tinkturen und ähnlichem sollten sie sich auskennen, nur leider sind sie Einzelgänger übelster Sorte und meistens hat man das Gefühl sie würden Drogen nehmen. Sie bietet in unregelmäßigen Abständen Weiterbildungen für Laboranten an

[1]siehe Multi-Mission: Für Immer und Ewig.

## E - Ausgangssituation

Aufgrund der Gruppengröße- und Struktur werden die Charaktere sequentiell eingeführt.

Gruppe 1: SEALS und Rekrut
Ihr befindet Euch am Wachetresen in der Kröselstraße, es ist früher Morgen. Der Rekrut hat Thresendienst, die Kollegen von SEALS halten sich gerade im Eingangsbereich der Wache auf. Da stürmt plötzlich Frau Willichnicht herein. Frau Willichnicht hat heute früh merkwürdige Schmiereien in der Heldenstraße gefunden und außerdem komische Gestalten gesehen und will sich beschweren. Tatsächlich sah sie: mehrere kleine Reagenzgläser mit Kreide an versch. Türrahmen gezeichnet sowie bandagierte Gesichter, die nur Augenschlitze besitzen. Natürlich sind dies Anzeichen für die Neufirmierung des Geheimdienstes der Alchemistengilde.

Gruppe 2: Die RUM-Leute
Ihr befindet Euch im Besprechungsraum der RUM im Wachhaus Pseudopolisplatz und besprecht die aktuelle Lage. Grundsätzlich ist im Augenblick alles ziemlich ruhig und ihr langweilt Euch ein wenig. Auf dem Schreibtisch liegt die Meldung eines unlizenzierten Diebstahls einiger seltener Echsen der Wappenherolde. In den Untoten Briefkästen fand sich ein Hinweis auf ein abbruchreifes Haus in der Heldenstraße, wo man angeblich solche Echsen gesehen haben möchte. Von einem blau gekleideten Kerl, der sich dort herumtreibt, war auch die Rede.
Die Echsen wurden von den blauen Alchemisten gestohlen, um gewisse Proben für die Erschaffung des Basilisken zu unternehmen.

Gruppe 3: Sebulon
Der IA-Agent hat am heutigen Abend früh Feierabend gemacht und ist zuhause. Da klopft es an seine Tür und Frau Schnabel tritt ein. Frau Schnabel hat eine Tochter, die liebreizende Ivana. Ivana ist inzwischen so gut wie erwachsen. Vor einigen Tagen erzählte sie davon, dass sie die Bekanntschaft von Lord B. Pinkerton gemacht hat. Dieser hat ihr wohl Avancen gemacht und sie sehr "intensiv" zu sich nach Hause eingeladen. Tatsächlich hat der feine Lord in seinem kleinen Palast eine Art "Privatharem" eingerichtet, wohin er Küchenmädchen abschleppte. Einige sind mit der Situation eigentlich ziemlich zufrieden. Ivana hat er natürlich auch "abgeschleppt". Nun ist Ivana seit 3 Nächten verschwunden, und Mutter Schnabel macht sich entsetzliche Sorgen. Gleichzeitig schämt sie sich zur Polizei zu gehen: "Die Schande, die Schande!". Da Sebulon doch Wächter ist, könnte er nicht vielleicht mal bei Lord Pinkerton nachschauen? Sie gibt ihm die Adresse und beschreibt auch Lord Pinkerton sehr genau. Sebulon sieht ihn zufällig auf der Straße, verfolgt ihn bis in eine Nebenstraße - Und wird niedergeschlagen.
(Sollte es nicht gelingen, den Agenten niederzuschlagen, wird er am Haus von Pinkerton abgewiesen und kann einem kleinen jungen "Arif aus Klatsch" Infos über eine weitere Zutrittsmöglichkeit erhalten. In dem Fall wird Sebulon im Abbruchhaus auf die anderen treffen.)

## F - Es geht los

Der Abstieg in die Unterwelt

Die SC landen alle auf ihrem persönlichen Weg in dem abbruchreifen Haus, überall auf dem Boden ist Staub, Fußspuren führen in den ersten Stock und in den Keller. Dort liegt eine Leiche. Im 1. Stock findet man nichts, die Fußspuren führen dort nur zu einem Fenster, mit Blick auf die Straße. Die Leiche ist Salpeter, ein Mitglied des GdA. Er trägt eine Kutte mit 3 Reagenzglasemblemen an der Brust und am Ärmel. Außerdem finden sich bei ihm 40$, sowie ein blutiger Dolch, den er noch mit der Hand umkrallt. Außerdem findet sich ein Zettel: "Die Wache ist der Angelegenheit bereits auf der Spur. Zugriff muss unbedingt sofort erfolgen. Im Namen des Dienstes." Getötet wurde er einem Mitglied der blauen Alchimisten. Salpeter war Pinkerton auf der Spur... Sein Mörder erwartet unsere Wächter schon unten. Weitere Fußspuren, Blutspritzer führen zu einer Falltüre, öffnete man sie,

sieht man den Abstieg zu einer rostigen Leiter.

Sobald alle die Leiter hinabgestiegen sind, umhüllt die Wächter Dunkelheit. Wenn ein Vampir oder anderer mit Nachtsichtfähigkeiten dabei ist, kann eventuell das ruinenhafte der Räume wahrgenommen werden. Im Übrigen kann dort in einer Wandnische, eine Lampe gefunden werden. Ist jemand mit besonderem Geruchssinn dabei, dann kann das Lampenöl sowie Blut gerochen werden. Ansonsten bleibt nur das Tappen im völligen Dunkel. Bei Erleuchtung sieht man Blutspuren in Richtung Nummer 2.

Nummer 2
Fundort einer weiteren Leiche, sie hat eine Karte von Lord Pinkertons Palast in der Hand. Die Leiche trägt eine blaue Kutte und hat sich offenbar bis hierher geschleppt, nachdem sie mit einem Messer verwundet wurde.

Nummer 3
Aufstieg in den kleinen Palast von Lord Pinkerton

Nummer 4
Eine stabile und mit Schlüssel abgesperrte Tür, aus Metal.

Nummer 5
Eine kleine Kuschelecke verbirgt sich hinter einem Paravent. Hier steht ein Bett, eine Kommode, einige Bücher. Alle Bücher sind über Alchemie. Unter dem Bett steht ein gefüllter Nachttopf. In der vorletzten Kommodenschublade befindet sich eine kleine Schachtel, mit etwas Geschick lässt sich der Auslösemechanismus aktivieren (Probe auf GE), man wird gestochen (1W-4), der Schlüssel kommt heraus - dort verborgen von einem der blauen Alchemisten. Abgesehen davon liegt dort Sebulon im Bett und zwar schon seit gestern Abend. Man hatte ihn bei der Verfolgung Pinkertons erwischt, ihn niedergeschlagen und ihn zunächst einmal dort "abgelegt", weil man glaubt, er wäre ihnen auf der Spur. Sebulon ist an den Händen gefesselt und geknebelt.

Nummer 6
Der Vorraum des Basilisks. Ein prächtiger Raum auf der einen Seite, mit kostbaren Wandteppichen über und über bedeckt, die Szenen der Mythologie zeigen. Probe auf IQ offenbart, es geht um den Schöpfungsmythos des Basilisken (Bei Erfolg den Spielern das Bild aushändigen). In der Mitte eine großer Tisch, darauf diverse Töpfe, Destillen, Proben von Ingridenzien, et cetera - eben die vollständige Ausstattung eines alchimistischen Labors. Wenn die Spieler hier herum experimentieren sollten jeweils Probe auf GE  erschwert um 3, ob irgendwas explodiert und Schaden verursacht. In einem Schrank befinden sich noch mehr Alchimistenausrüstung und einige Pülverchen und Zutaten. Außerdem Zwei Klumpen Blei (Wert je 1W Dollar) und ein kleiner Klumpen Gold (Wert: 2Wx10 Dollar).
In einem Käfig gackern einige Hühner, in einem Aquarium an der rechten Wand finden sich Echsen und dergleichen. Sollte jemand auf die Idee kommen, die Echsen herauszulassen, Reaktionswurf. Es sind fünf Echsen.

ST GE IQ KO
5 7 3 5
PV / SR 0/0 Schaden 1W-5
Angriff Auf GE

Hinter den Wandteppichen verbirgt sich eine Tür mit Rätsel (Probe auf Fallenkunde) (Nummer 7) sowie die Versperrte Tür (Nummer 3). Natürlich passt hier der Schlüssel. Über einen langen Gang landet man bei Nummer 3.

Nummer 7
Eine stabile Metaltür. Bei einer gelungenen Probe auf "Fallenkunde" wird ein Mechanismus offenbar. Zwei trichterartige Vorrichtungen befüttern offenbar zwei eingelassene Rohre, die nach unten führen. Hier wäre das Mittelchen aus dem Palast einzuführen, womit der Mechanismus gestartet wird und die Tür aufschwingt. Sollte die Türe nicht aufgehen, können sie ja mal die unterschiedlichen Phiolen und Flächschen auf der Werkfläche ausprobieren.

Nummer 8
Feuerfalle. Kann durch Nachttopf gelöscht werden oder andere Ideen. Probe auf Fallenkunde. Wenn sich die Gruppe für "Einfach durchgehen" - Entscheidet: Sofortiger Schaden von 1W+1, der Betroffene muss gelöscht werden. Dahinter trifft man einen Kerl in blauer Kutte, der mit seinen Nerven völlig durch ist.
Grundsätzlich zunächst Reaktionswurf auf die Anwesenden.
"Alles ist aus! Es gehorcht nicht! Keiner kann es kontrollieren! OHGOTTOGOTTOGOTT!"; vielmehr ist aus ihm auch nicht herauszukriegen, Verhöre sind um 4 erschwert, es sei denn, die Spieler lassen sich etwas einfallen, was mich zum Lachen bringt. Wenn es allerdings gelingt, ihn gefügig zu machen, wird er berichten, dass die blauen Alchemisten die Rezeptur für einen Basilisken fanden und anwendeten. Allerdings sei das Ungetüm nicht im Ansatz so gefügig wie erwartet und es sei nur eine Frage der Zeit, bis das Monster sich einen Weg in die Stadt bahnt. Im Augenblick hätte es sich an den Toten satt gefressen und würde schlafen.
Sollten die SC an dieser Stelle nicht handeln, ein Wurf je Runde - bei kritischem Fehler bricht das Geschöpf aus.

Nummer 9
Raum des Basilisken, hier liegen diverse Leichen von blauen Alchemisten herum. Und außerdem schläft dort der Basilisk. Das Monstrum kann mit konventionellen Waffen nur gelähmt bzw. beschäftigt werden. Sein Tod sind nur die Wiesel. Sollten die SC die Wiesel nicht mitgebracht haben, kommt irgendwann der GdA und bewirft ihn mit Wieseln.

ST GE IQ KO
25 13 7 45
PV / SR 5/3 Schaden 2 W
Giftodem Lähmt den getroffenen für 1W Runden
Regeneration 1W-3/Runde

Nummer 10
Hier findet sich plötzlich ein Tümpel. Plötzlich beginnt sich die Wasseroberfläche zu bewegen, ein kleiner Alligator taucht auf und stürmt auf sie zu. Sollten die SC sofort fliehen, folgt ihnen das hungrige Tier eine Weile und kehrt dann an seinen Platz zurück.

ST GE IQ KO
16 11 5 8
PV / SR 1/1 Schaden 1W-1
Angriff  Auf GE

Der kleine Palast
Sollten die SC die Karte mitgenommen haben, steht sie ihnen zur Verfügung. Ansonsten müssen sie so zurechtkommen. Beim Betreten jeden Raumes erfolgt eine Probe, ob sie erwischt werden. Machen sie aus irgendeinem Grund besonderen Krach, wird die Probe um 3 erschwert.

Nummer 1: Torraum
Im Torraum sitzt die Wachmannschaft des Palastes. Sie besteht aus insgesamt 5 Söldlingen und haben den Befehl, jeden Eindringling festzusetzen. Insbesondere sollen sie dafür sorgen, dass der

Lord nicht gestört wird.

Anführer
ST GE IQ KO
12 12 9 13
PV / SR 2/2 Schaden 1W+2
Breitschwert

Söldling II
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W-1
Breitschwert

Söldling III
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W+1
Speer beidhändig

Söldling IV
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W+1
Speer Beidhändig

Söldling V
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W+3
Morgenstern eine Runde zum Bereitmachen

Nummer 2: Wachraum
Eine klassische Wachstube, zwei weitere Wächter spielen dort Karten. Sollte ein Kampf entbrennen, werden sie hinausstürmen und mitmischen.

Söldling VI
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W-2
Totschläger Keine Parade

Söldling VII
ST GE IQ KO
10 11 10 9
PV / SR 2/2 Schaden 1W+3
Streitkolben Eine Runde zum Bereitmachen

Nummer 3: Innenhof
Die SC klettern wiederrum über eine Sprossenleiter, die durch den Brunnen des Innenhofs in die Katakomben führen, nach oben. Der Innenhof ist aktuell leer.

Nummer 4: Geschirrzimmer
Im Geschirrzimmer stehen einige prachtvoll gearbeitete Schränke mit hoch kostbarem Porzellan. Im Übrigen ist der Raum leer. Extra-Probe für den Char mit dem niedrigsten GE-Wert, misslingt sie, wird ein Regal angerempelt und durch den Lärm die Wache alarmiert.

Nummer 5: Speisezimmer
Im Speisezimmer befindet sich eine riesige Tafel mit weißer Damasttischdecke, darauf ein silberner Kandelaber. Insgesamt finden dort locker 10 Personen Platz. Weiterhin befindet sich dort eine verschlossene Truhe, das Schloß mit einer Gasfalle gesichert. Es handelt sich um ein schwach dosiertes, toxisches Gas, das alle 3 Minuten für 2W+2 Minuten 1 Punkt Schaden erzeugt, begleitet von einem schweren Hustenanfall, während dessen die Figur nichts anderes tun kann. Außerdem kommt die Lärmbelästigung hinzu. Das Gas trifft nur den, der die Truhe zu öffnen versucht. Eine Schlösser öffnen Probe wird fällig, um den Mechanismus der Falle zu erkennen eine Probe auf Fallenkunde und um sie zu entschärfen noch eine -1. Für IQ zu erkennen und GE zum Entschärfen beträgt der Modifikator -3. Die Truhe enthält 6 Fläschchen mit blauer Flüssigkeit (Großer Heiltrank: 2 Schlucke mit 1W+1 - schreib: 2x1W+1 -, die getrennt voneinander eingenommen werden können), ein Fläschchen mit roter Flüssigkeit (das Mittel gegen die Gasvergiftung) und 10 Fläschchen mit zwei Kammern die eine gelbe und eine grüne Flüssigkeit enthalten. Gehen die Fläschchen zu Bruch erfolgt eine Explosion. Eine Figur mit mindestens IQ 13 denkt sich bereits, daß es sich um eine explosionsgefährdete Flüssigkeitsmischung handelt. Bei IQ 14 vermutet sie, dass das rote Fläschchen vielleicht ein Gegenmittel enthält

Nummer 6: Rauchsalon
Im Rauchsalon wird gerade geputzt. Ein Lakei ist dort augenblicklich beschäftigt. Grundsätzlich zunächst ein Reaktionswurf auf die Anwesenden. Sein Name ist Oswald, er wird natürlich sehr erbost sein, wenn man ihn stört und umgehend versuchen, die Wachmannschaft auf die Eindringlinge hinzuweisen. Ansonsten ist der Raum behaglich mit Ledersofas eingerichtet, Qualmgeruch, etc.

Nummer 7: Schlafraum der Diener
Im Schlafraum schlafen derzeit zwei Hausmädchen. Sollten sie geweckt werden, zunächst Reaktionswurf auf die Anwesenden, wobei die zwei sehr furchtsam sind und die Wächter durchaus respektieren. Alle Betten sind mit frischen Laken bezogen.

Nummer 8: Baderaum
Im Baderaum ist ein Wasser eingelassen, er ist ziemlich heiß und stickig. Im Wasser planschen aus unerfindlichen Gründen 5 kleine Wiesel. Reaktionswurf der Wiesel auf die Anwesenden.

Nummer 9: Harem
Im Harem befinden sich etliche eher spärlich bekleidete Frauen, fein säuberlich ausgebreitet auf dicke Kissen und Teppiche. Süßliche Düfte liegen in der Luft, die Mädchen naschen von Weintrauben und plaudern. Selbstverständlich erschrecken alle 6 ziemlich, als die Wächter herein poltern. Ivana wird Sebulon natürlich erkennen. Von den anderen ein gemeinsamer Reaktionswurf auf die Anwesenden. Dies ist der Harem von Lord B. Pinkterton - obwohl er sich die Damen mehr oder weniger "zusammengeklaut" hat, sind einige mit ihrem Schicksal ganz zufrieden. Sie müssen eigentlich nur herum liegen und hübsch aussehen und gelegentlich mit ihm Karten spielen. Natürlich bekommen sie nur Weintrauben zu essen. Die Namen der 6: Ivana, Gerlinde, Kylwalda, Bruniberta, Schnegle, Roswitha. Ivana zieht es vor, nach Hause zu gehen. Die Damen können einiges über Pinkerton erzählen, nämlich, dass er über eine geheime Verschwörung erfahren habe und ein total toller Drachenbezwinger ist. Oder so ähnlich. Sie sind halt nicht sonderlich intelligent.

Nummer 10: Schlafgemach
Im Schlafgemach befindet sich ein sehr opulent mit Baldachin ausgestattetes Bett, sowie ein

Sekretär mit Stuhl. In dem Sekretär findet sich eine unübersichtliche Zettelsammlung, innerhalb derer die SC nach einer gelungenen Probe auf Kriminalistik die zwei Zettel erhalten.

Folgende Nachrichten können decodiert werden:

Text 1:
Durch sein Zischen verjagt er alle Schlangen und bewegt nicht, wie die anderen, seinen Körper durch vielfache Windungen, sondern geht stolz und halb aufgerichtet einher. Er lässt die Sträucher absterben, nicht nur durch die Berührung, sondern auch schon durch den Anhauch, versengt die Kräuter und sprengt Steine: eine solche Stärke hat dieses Untier. Man glaubte, dass jemand ihn einst zu Pferde mit einem Speer erlegt habe und dass das wirkende Gift an diesem emporstieg und nicht nur dem Reiter, sondern auch dem Pferd den Tod brachte. Und dieses gewaltige Ungeheuer - denn häufig haben Könige es tot zu sehen gewünscht - wird durch die Ausdünstung des Wiesels umgebracht: so sehr gefiel es der Natur, nichts ohne etwas Gegenkraft zu lassen. Man wirft die Wiesel in die Höhlen, die man leicht an dem ausgedörrten Boden erkennt. Diese töten durch ihren Geruch, sterben aber zugleich selbst, und der Streit der Natur ist bereinigt[2].

Text 2:
Herr,
das Experiment ist in vollem Gange, wir erwarten schon bald Ergebnisse. Allerdings gibt es Hinweise, dass uns der Dienst den Agenten Salpeter auf den Hals gehetzt hat. Das Ei ist vor dem Schlüpfen, die Höhle ist dementsprechend nun gesichert und kann nur noch unter größter Vorsicht betreten werden, gehen Sie keineswegs ohne mich.
Gibbs

Herr,
das Ungetüm verweigert die Kontrolle! Das Wachstum ist rasant, wir benötigen dringend das Antidot! Wir bedauern, Euch nicht besser dienen zu können, aber das Risiko die Kreatur am Leben zu lassen ist viel zu hoch.
Beeilt Euch!
Gibbs

<u>Nummer 11: Prunkgemach</u>
Hier treffen wir endlich auf Pinkerton, der gerade mit einem großen Koffer und einem Safe beschäftigt ist. Pinkerton ist absolut charmant und versucht die Wächter um den Finger zu wickeln. Er wird seine Beteiligung an allem leugnen und verlangen, dass sie sein Haus verlassen, weil er sonst den Patrizier informiert.
Tatsächlich hat Pinkerton bislang nichts unternommen, um die Situation unten in Ordnung zu bringen. Er fürchtet sich unglaublich vor dem Ergebnis des Experiments und will augenblicklich die Stadt verlassen. Daher häuft er seine Schätze zusammen, um zu fliehen. (Hier ettliche Geschmeide im Wert von 6W*4)

ST GE IQ KO
14 13 13 13
PV / SR 0/0 Schaden 1W+1
Degen 15
Savoir Faire 15 Verführen 15

[2]Text stammt WORTWÖRTLICH von Plinius dem Älteren und entsprach dem allgemeinen Glauben!

## G - Fazit

Die Wächter sollten die Wiesel mitgenommen haben (5 CP), entweder einzeln getragen oder in Laken verpackt. Sie sollten sich um die Haremsdamen (5 CP) gekümmert haben und wissen, dass die Wiesel das Gegenmittel sind. Sie sollten Pinkerton festgesetzt haben (5 CP) und das Explosionsmittel gefunden haben. Wenn es ihnen gelingt, den Ausbruch des Basilisken zu verhindern und ihn rechtzeitig zu vernichten, gibt es weitere 5 CP.