

HSBM 26 - Die toten Hände

[Grundidee](#)

[Die Morde](#)

[Vorproduktion](#)

[BEGINN](#)

[Dramatis personae](#)

[Die gute Partay](#)

[Der böse Wicht](#)

[Nicht-Helden](#)

[Orte:](#)

[Das Superhelden-Hauptquartier/Die Liga der helfenden Hände](#)

[Die Leichenhalle des Scotland Yard](#)

[Scotland Yard, Abteilung Palladium](#)

[Die Szenen](#)

[Der Kampf des Eisernen Holzfällers](#)

[Rapport bei Smyth](#)

[Obuktion des gefallenen Helden](#)

[Besuch der toten Greenleave](#)

[Praxistermin bei Dr. Steam](#)

[Im Hauptquartier der Liga](#)

[Die Programmierung der Vernichter](#)

[Links](#)

Grundidee

Seit einiger Zeit kommen in Großbritannien (1899) sogenannte "Superhelden" um und werden tot aufgefunden. Die grundlegende Annahme ist natürlich, dass die scheinbar wahnsinnige Industriemogulin Dr. Steam endlich ein Mittel gefunden hat, seine Kontrahenten um die Ecke zu bringen.

Tatsächlich ist jedoch Almond Alchemist - einer der Helden - der Ansicht, dass die Superhelden ein Geschwür der menschlichen Evolution sind, das es auszumerzen gilt. Da Almond einen guten Zugang zu den Helden hat, fällt es ihm leicht, die Leute nach der Reihe umzubringen.

Almond hat unter Maske auch Kontakt zu Steam aufgenommen und ihm weisgemacht ein Bündnis schließen zu wollen. Tatsächlich hat er sich so nur Zugang verschafft.

Die Morde

geschehen durch die Verabreichung von Ricin einem äußerst tödlichen Gift, dass aber je nach Verabreichungsform und Menge andere Auswirkungen hat.

Einatmen -> Lungenversagen (Pulver im Helm vom Eisernen Holzfäller)
Essen/Trinken -> Leber und Nierenversagen, Krämpfe
Spritzen -> Schwellung von Muskeln und Lymphknoten und Organschaden

Genauere Erklärung:

<http://chemistry.about.com/b/2009/03/10/breaking-bad-ricin-beans.htm>

Soundideen:

Tschaikowskys Tanz der Zuckerfee (in Steampunk oder so)

Vorproduktion - wenn Zeit noch reicht

Produktion von kleinen Audiotagebüchern. In jedem wird einer der Superhelden beschrieben. Gerne dann der, der als nächstes umkommt.

Teasertext

Im London des ausgehenden 19. Jahrhunderts ist alles in Ordnung. Die Gesellschaft profitiert von der Industrialisierung, es gab schon lange keinen Krieg mehr und um 16 Uhr gibt es Tee. Klar, manchmal gibt es kleine Probleme mit feindlichen Agenten, Serienmördern und dampfbetriebenen Killerrobotern. Aber darum kümmert sich die Superhelden-Truppe "Die Liga der helfenden Hände"...

...jedenfalls so lange, bis ein Mitglied nach dem anderen auf mysteriöse, plötzliche Art und Weise zu Tode kommt. Wer steckt dahinter? Ein größenwahnsinniger Superschurke? Eine feindliche Macht? Vielleicht sogar Außerirdische?

Das könnt ihr nur ihr herausfinden, denn im Hörspiel-Blue-Moon seid ihr die Detektive des Scotland Yard, die den Mörder überführen müssen. Alles, was ihr dazu braucht, ist ein wacher Geist, schnelle Reaktionsgabe und ein Telefon. Ab 22 Uhr könnt ihr euch unter 0331 70 97 110 auf die Jagd nach dem Mörder machen.

BEGINN

Die Spieler sind Teil einer Sondereinheit von Scotland Yard - Palladium - die sich mit übernatürlichen Phänomenen befassen. Genauer gesagt haben sie die Aufgabe, die Handlungen der seit einigen Jahren in Erscheinung getretenen "Superhelden" zu überwachen. Palladium gibt der Bevölkerung somit ein Gefühl von Sicherheit gegenüber der übermenschlichen Machenschaften der Superhelden. Eigentlich hatten die Agenten von Palladium einen sehr entspannten Schreibtischjob, da die Helden tatsächlich nur Gutes zu tun scheinen und Scotland Yard eine Menge Arbeit ersparen. Als jedoch nach und nach immer mehr Helden auf mysteriöse Weise ums Leben kommen, sind tatsächlich mal ihre Ermittlerfähigkeiten gefragt.

Dramatis personae

Die gute Partay

Der unglaubliche Klotz – Shurban, ein ehemaliger Profiringer aus Russland

Fräulein Adlerauge – ehemalige Schützenmeisterin aus dem deutschen Reich, die aufgrund ihres Geschlechts, nie den Ruhm erlangt hat der ihr zustand und sich deshalb als Superheldin in England selbständig gemacht hat.

Sir Maxwell Smart – Mentalist und detektivischer Schlussfolgerungsprofi (a la Sherlock Holmes), kann aber durch seine Trauer um die Helden nicht mehr soooo wirklich gut schlussfolgern und spielt zur Entspannung Orgel.

Almond Alchemist – frustrierter britischer Chemieprofessor und Gründer der “Liga der helfenden Hände”. Er hantiert mit allerhand chemischen Tricks, öffnet Schlösser mit Säuren, bastelt Bomben, kann Leute vergiften etc. Eigentlich hatte das Team zum Schutz der Menschheit zusammengestellt, die Aktionen von Dr. Steam und die vielen zivilen Opfer bei den Superheldeneinsätzen lassen ihn daran Zweifeln, dass eine derart große Macht in Menschenhänden nur zu Schaden führt. Er will deshalb seine Superheldenkollegen inkl. sich selbst vergiften. Die Superhelden sind keine Weiterentwicklung, sondern ein Fehler der Evolution.

(†) Der Eiserne Holzfäller - Eine Mischung aus Iron Man und Wizard of Oz. Er besitzt einen selbstgebauten dampfbetriebenen Stahlanzug, der Projektile abfeuert und ihn für kurze Zeit fliegen lässt. Er stirbt entweder beim Kampf mit Killerdampfrobotern oder durch das Gift.

(†) Frl. Greenleave - Gärtnerin, mit Peitschen aus Rosen und giftigem Efeu.

Der böse Wicht

Dr. Steve Steam – Chefin des Firmenimperiums SteamFoxy, hat im Norden Schottlands ein riesiges Firmenimperium. Bei genauerer Betrachtung stellte sich heraus, dass dort alle Menschen für sie arbeiten. Daraufhin hat sie den Staat „Freies Nordschottland“ ausgerufen. Das Empire wollte dagegen vorgehen, musste aber feststellen, dass die Waffenlieferungen der A & D Inc. (100% Tochter von SteamFoxy) aus unerklärlichen Gründen verzögert wurden. Wegen gleichzeitig anstehender Kolonialauseinandersetzungen wurde das Problem vertagt. Steam ist besessen von einer komplett mit Dampf betriebenen Zukunft und grübelt in den dunkelsten

und wahnsinnigsten Ecken ihres Verstandes auch an Mensch-Maschinen-Mischwesen. Da das Empire ihren Freistaat nicht anerkennt, plant sie die Invasion Londons, um alle Menschen von ihrer "zukunftsweisenden Vision" zu überzeugen.

Nicht-Helden

Samuel Myth - Leiter der Abteilung Palladium des Scotland Yard, hat sich mittlerweile eigentlich ganz gut in seine Führungsposition bei Palladium eingelebt, obwohl er dorthin strafversetzt wurde, als er eine Kennzeichnungspflicht für Polizisten einführen wollte. Ist den Superhelden gegenüber wohlgesonnen, hält sie aber rechenschaftspflichtig wie alle anderen. Auch wenn die Superhelden ihm gegenüber kritisch eingestellt sind, da seine Agenten ihnen ständig auf die Finger gucken, hält er ihnen aber in Wahrheit den Rücken frei vom restlichen Scotland Yard und der parlamentarischen Kontrolle.

Roseworth Muddleston - Gerichtsmedizinerin im Auftrag von Palladium. Wenn bei Superheldeneinsätzen Menschen umkommen, muss sie diese obduzieren um sicher zu stellen, dass die Superhelden keinen unbotmäßigen Gewalteininsatz (exzessive use of force) angewendet haben. Hat noch nie einen Superhelden auseinandergenommen und dementsprechend keine Ahnung, was sie erwartet. Ist aber grundsätzlich neuen Forschungsvorhaben gegenüber offen. Betrachtet Menschen als komplizierte Ansammlung organisch-chemischer Komplexe.

Palladium hat Dr. Roseworth Muddleston angestellt. Eine Medizinerin mit hervorragenden Kenntnissen, der die wissenschaftliche Anerkennung versagt blieb - weil sie eine Frau war. Sie hat nun mit Myth eine Vereinbarung: Sie darf bei Palladium in Ruhe ihren Forschungen nachgehen und wird großzügig finanziert - dafür untersucht sie zivile Opfer von Superheldeneinsätzen und fungiert auch als so eine Art Notarzt, wenn mal wieder ein Mitglied der königlichen Familie wegen Drogenmissbrauch behandelt werden muss.

Orte:

Das Superhelden-Hauptquartier/Die Liga der helfenden Hände

Das Hauptquartier der Liga ist auf den ersten Blick ein altes Herrenhaus, das allerdings stark abgesichert ist. Die großen verzierten Holztüren sind mit Stahl verstärkt, Türgriffe stehen unter Strom etc. Es handelt sich dabei um die Villa von Almond Alchemist, der sie zum Hauptquartier umfunktioniert hat und auch ursprünglich die Helden zusammengeführt hat.

Es gibt eine Lounge in der die Helden in Ledersesseln vor dem Kamin abhängen und Tee trinken. Es gibt eine Bar, einen Billardtisch und eine Orgel die von Maxwell Smart gespielt wird.

Es gibt hier einen geheimen Raum, dessen Existenz nur der tote Shurban und der Alchemist kennt. Dieser Raum kann betreten werden, wenn im Dachstuhl-Labor des Alchemisten das Buch "Der Dampf-Almanach" aus dem Regal genommen wird.

In dem geheimen Raum findet sich neben viel Krimskrams und einem Laboratium auch ein Tagebuch des Alchemisten, das aber mit unsichtbarer Tinte geschrieben wurde. (Lösung ist

denkbar einfach, aber die Spieler müssen es wenigstens sagen: Buch erhitzen.)

Die Leichenhalle des Scotland Yard

Hier können die Spieler die toten Superhelden auseinandernehmen. Almond Alchemist weiß nicht, dass diese Obduktionen überhaupt durchgeführt werden. Alchemist ist deshalb relativ freizügig mit Falschinformationen über die toten Superhelden.

Hauptansprechpartner könnte hier eine Ärztin sein.

Scotland Yard, Abteilung Palladium

Hier ist Samuel Myth zu sprechen. Der ist Anfangs vor allem dafür zuständig, zu erklären, wie Dr. Steam gerade aufgestellt ist. Später lässt er die Spieler aber in Ruhe ermitteln und ist für neue Ermittlungsperspektiven offen.

Die Szenen

Der Kampf des Eisernen Holzfällers

Ein industrieller Bastler, das Gegenstück des Iron Mans in Analog, der in einen Kampf mit den Killerdampfrobotern des Dr. Steam verwickelt ist. Die Spieler haben die Möglichkeit den Eisernen Holzfäller im Kampf zu unterstützen und möglicherweise zu retten. Dann stirbt er wenig später an einer seltsamen Vergiftung.

Lässt sich gut als Einführungsszene verwenden: Erst das Setting erklären. Dann kurzer Talk mit den Spielern, wie sie sich solche Leute vorstellen. Dann Fahrt zum Kampfplatz.

Dort wird das "Bosskampf-Level" beschrieben. (Kran (einen Roboter fangen), Ölfässer (Auslaufen oder Explodieren), Hydranten (bringt nix), mehrere Sirenen (Ablenkung), kleinen Transportzug (Irritation)) Spieler können wenn sie wollen eingreifen. Je besser sie eingreifen, desto mehr kann der Eiserne ihnen noch erzählen, bevor er abnippelt. Schickt sie aber auf jeden Fall auf die falsche Fährte Richtung Steam.

Sterbeszene: "KEINE röchel LUFT...STEAM... / ...wie hat STEAM das gemacht... / ...das hätte nicht passieren dürfen... / ...das waren doch nur Blechhaufen... / ...keine KRAFT gehabt..."

Rapport bei Smyth

- Rapport bei Herrn Samuel Myth (oder kurz Smyth). Smyth ist aufgebracht. Will Infos vom

geschehen.

- Smyth leicht resigniert, gerade jetzt wo Steam immer aggressiver und gefährlicher wird. Dann erklärt er die Story hinter Steam (wahnsinnige Dampfvision, freies Nordschottland, Waffenlieferung, Eiserner tot, die Einmannarmee!!!!, Invasion -> ungewöhnlich, untersuchen sie das -> Obduktion bei Frau Muddlestone, weiß die Liga schon Bescheid.

- Telefon klingelt, Lady Puddlemudd ist aufgebracht, erzählt von Wehklagen aus dem Gewächshaus der Lady Greenleave...auch das noch. (Gärtnerin, mit Peitschen aus Rosen. Und giftigem Efeu.)

- Telefonklingeln, der Innenminister, Steam muss sofort weg, eigentlich wollte er den Plan zur Infiltration von Steams Festung -> Hier sind die Akten

Möglichkeiten der Spieler:

- Greenleave besuchen
- Steam aufsuchen
- Holzfäller obduzieren (können jederzeit tote Superhelden obduzieren)
- (Superheldenquartier aufsuchen)

Obuktion des gefallenen Helden

Im Keller von Palladium ist eine komplette riesige völlig überdimensionierte Gerichtsmedizin eingerichtet worden, die eigentlich mal als Notfallkrankenhaus für den Weltuntergang geplant war, dass günstig in Nähe von Parlament und Buckingham-Palast liegt.

Bei der ersten Obduktion gilt noch besondere Unsicherheit, denn bis jetzt hat noch niemand einen Superhelden auseinandergenommen. Dr. Roseworth Muddlestone hat auf jeden Fall Angst vor Radioaktivität und ist sich auch sonst nicht sicher. Sie lässt auch keine Möglichkeit aus, dass in blumigen Bildern zu beschreiben. "Möglicherweise explodieren die Organe, wenn sie mit Sauerstoff in Berührung kommen. Was weiß denn ich?"

Gelegenheit für Audiospiel: Die Spieler können "Deckung", "Feuerlöscher" und "Schutzmaske" rufen. Eigentlich ist das nur beim Holzfäller wichtig, wenn der aus seiner Rüstung rausoperiert wird, weil die diverse Sicherheitsmechanismen hat, die natürlich keiner so genau kennt. Dabei können Schüsse ausgelöst, giftiger Dampf abgelassen und Flammenwerfer ausgelöst werden. Alles mit einem charakteristischen Geräusch.

Obduktion: Ärztin fragt, ob die Spieler etwas bestimmtes untersucht haben wollen, sonst würde sie die Standardprozedur durchführen.

- Aufgabe der Spieler ist es bei den Obduktionen auf die Dinge hinzuweisen, die der Alchemist ihnen erzählt hat. (Eiserner -> Hat er eine Raucherlunge?, Greenleave -> spritzt sie Chlorophyll in die Muskeln?, Shurban -> Alkoholiker; ist seine Leber futsch?)

- Falls keinerlei spezifische Nachfragen kommen, nimmt die Ärztin zunächst die inneren Organe heraus, misst sie aus und legt sie zur späteren Betrachtung beiseite. Dann sägt sie den Kopf

auf. Erst danach öffnet sie den Brustkorb und entnimmt die Lunge. Wenn alles entnommen ist, fragt sie noch mal hinauskomplimentierend nach. Falls immer noch nix kommt, werden die Organe in den Kühlschrank gelegt zur späteren Untersuchung und Formaldehydierung.

Die Ärztin kann im Zweifelsfall zu einem späteren Zeitpunkt noch als Tippgeber eingesetzt werden, und weitere Untersuchungsergebnisse berichten. "OH SCHAUT MAL! WASSER IN DER LUNGE!!!"

Besuch der toten Greenleave

Die Leiche von Greenleave liegt mitten in ihrem total abgefreakten Gewächshaus zwischen auffällig großen Schlingpflanzen und Venusfliegenfallen und giftigem Efeu. Das FrI. Adlerauge ist zugegen, kniet über der Leiche und heult sich die Adleraugen aus. Ist sehr geschockt und zurückhaltend.

Nach eigenen Angaben hat sie Greenleave im Sterben aufgefunden. Auf sensibler Nachfrage, ob Greenleave noch irgendwas gesagt hat, erzählt Adlerauge von den letzten Worten von Greenleave: "Ich dachte er wäre einer von uns..."

Wenn die Spieler darauf rumreiten, was sie denn überhaupt am Tatort macht, weicht sie aus. Das macht sie verdächtig. Auf weiterer Nachfrage rückt Adlerauge damit raus, dass sie ein Verhältnis mit Greenleave hatte und beim Tod die ganze Zeit dabei war. Sie erzählt von unglaublichen Schmerzen die Greenleave im ganzen Körper hatte.

Auf die Frage, wen sie verdächtig nennt sie erst Steam, druckst dann aber auch herum und äußert sich vage verdächtig gegenüber Shurban.

Auf die Frage, warum Adlerauge den Notruf bei Palladium und nicht bei der Liga der helfenden Hände abgegeben hat, antwortet sie: Ich traue diesem Shurban nicht. Er hatte schon immer was gegen Frauen, die sich nicht für ihn interessieren.

Wenn Adlerauge auf die Leiche angesetzt wird, kann sie die Einstiche sehen.

Die Szene wird beendet durch ein Scotland-Yard- Tatortreinigungsteam, dass die Leiche ins Scotland-Yard-Quartier-bringt.

Praxistermin bei Dr. Steam

Die Spieler sollen auch in die Burg vom Oberbösewicht persönlich einbrechen. Dort werden sie jedoch - neben vielen grausamen Experimenten - den langsam vor sich hinsiechenden Dr. Steam finden.

Hier gibt es auf dem Weg hinein viele schöne Fallen:

- Teppiche mit Kordeln, an denen man ziehen muss (und die wahlweise eine Tür öffnen oder eine Ladung dampfbetriebener Spinnenroboter auf die Spieler hetzen).
- Türknäufe müssen gedrückt und nicht gedreht werden - ansonsten stoßen sie einen heißen (tödlichen) Dampfstrahl aus. Auf der Tür steht: "Ihr dreht euch im Kreis"

- Gemusterte Böden dürfen nur in einem bestimmten Muster betreten werden, sonst öffnen sich Falltüren. (Pferd auf der Eingangstür? Würfel/Schild auf dem sich die Figuren-Symbole nach jedem Schritt abwechseln?)

In einem Raum finden sie mehr oder weniger missglückte Experimente zur Verquickung von Mensch und Maschine vor. Hier ist eitel Heulen und Zähneklappern.

Am Ende eines langen Ganges finden sie den im Sterben liegenden Dr. Steam in seinem Büro. Er sitzt in seinem Ledersessel zum Kamin gedreht. Aus den Wänden fahren Kampfroboter, doch Steam deaktiviert sie ("Ihr Stümper tappt auch in jede Falle!" Eine catchy Signaltonfolge erklingt):

Steam jammert rum, das niemand seine großen Visionen der dampfbetriebenen Welt je verstanden hat. Dass er nur Gutes wollte. Je nachdem, wie sie ihn behandeln können Sie hier zusätzlich erfahren, dass der Dr. noch Kontakt mit einem geheimnisvollen Fremden hatte. Dieser versprach ihm seine Probleme ein für allemal zu lösen und alle Superhelden mittels eines perfiden Planes um die Ecke zu bringen. Voller Bewunderung muss Dr. Steam aber anerkennen, dass ihn da ausnahmsweise jemand ausgetrickst hat. Er hat das Gesicht des Fremden nie genau gesehen, hatte immer so eine Pestvogelnasenmaske auf.

Bevor Dr. Steam stirbt macht er noch eine Ankündigung, dass seine Dampfroboter die Welt übernehmen werden. Die Invasion lässt sich nicht mehr aufhalten. (Ein letzter Wortwitz am Schluss...ich muss jetzt abdampfen)

Im Hauptquartier der Liga

IMMER wenn die Spieler vor Ort sind gibt es Tee. VERGIFTETEN TEE!!! Die Liga trinkt die ganze Zeit Tee und auch den Spielern wird von Helden Tee angeboten. Die Klimaanlage ist übrigens auch vergiftet. Im Zweifel genügt auch die reine Anwesenheit im Hauptquartier.

Im Haus treffen sich die Helden in einer großen Lounge mit Ledersesseln, Wandteppichen, Kamin, Minibar, Orgel. Maxwell Smart sitzt an der Orgel und spielt traurige Musik. Shurban ist nicht da. Der Alchemist sitzt nachdenklich im Ledersessel und blickt ins Feuer. Die Helden sorgen sich um den eisernen Holzfäller. Sie wissen noch nicht, dass er gestorben ist. Wissen nur, dass er von Palladium bei seinem abtransportiert wurde. Von Greenleaves tot wissen die Helden genausowenig. (Wenn die Spieler schon bei Greenleave waren, ist auch Adlerauge vor Ort.)

-> Die Spieler erzählen vom toten Eisernen.

Der Alchemist: Gibt sich sehr bedrückt, spricht von dunklen Zeiten. Der Bedrohung durch Dr. Steam und der großen Belastung ein Superheld zu sein. Große Verantwortung ist ein schweres Gewicht auf den Schultern. Der Holzfäller und Greenleave sind unter diesem zusammengebrochen. Er erzählt vielleicht auch etwas darüber, wie er einst ein Team von Helden mit herausragenden Fähigkeiten zusammenstellen wollte, um die Welt von Übel und Verbrechen zu befreien und wie ihm diese Vision jetzt scheinbar aus den Händen gleitet. Er sei

nur Alchemist. Greenleave und der Eiserene waren unersetzbare Kämpfer an der Front.

Alchemist zum Tod vom Holzfäller: "Na klar, der hatte ja total starkes Asthma. Und ich glaub, der hat trotzdem heimlich geraucht. Aber sicher bin ich nicht - seine Dampfkrüftung stank ja immer so erbärmlich."

Alchemist zum Tod von Greenleave: Er ist kurz schockiert und wechselt dann zu divemhaften "Na klar, hat die Kräuterhexe keine Ahnung und sich selber umgebracht! Die hat sich doch immer Chlorophyll gespritzt, dass musste ja irgendwann schief gehen! Außerdem hatte ich immer das Gefühl, dass sie mit Steam sympathisiert".

Alchemist zum Tod von Shurban: Gibt sich seufzend vaterhaft und meint: "Ja, der gute Shurban. Ein Panzer von einem Mann. Hatte aber leider eine zu große Vorliebe für den Vodka gehabt. Ein starker Mann - und ein ebensolcher Säufer. Möge er in Frieden ruhen, der Arme."

Maxwell Smart: Spricht davon, dass er einer der besten Orgelisten der Welt ist, aber meistens nur zu traurigen Anlässen dazu kommt. Worte vermögen unsere Sorge/Trauer nicht ausdrücken, aber Noten können es sehr wohl. Gerade sakrale Orgeltöne wie diese können in uns etwas auslösen. Sie verstehen das. Ich sehe es an ihren Halsschlagadern. Ihr Puls hat sich in der letzten Minute um 10 Schläge pro Minute reduziert.

Smart zum Tod vom Eisernen: Das wäre nicht passiert, wenn Palladium uns nicht immer auf die Finger guckt. Der ist doch bestimmt auf den ganzen Formularen ausgerutscht, die sie uns immer hinterhertragen.

Smart zum Tod von Greenleave und Shurban: Höchst unwahrscheinlich, dass das Zufall war. Wer war denn an beiden Tatorten? Das war doch Palladium!

WENN GREENLEAVE TOT IST:

Frl Adlerauge zum Tod vom Eisernen: Sie kann es sich nicht erklären, er war doch unkaputtbar.

Frl Adlerauge zum Tod von Greenleave: Verdächtig unterschwellig Shurban. Wo ist der eigentlich?! (Nach dem Tod von Shurban: "Einer hat es auf uns abgesehen!" Dann rennt sie aus dem Zimmer und verbarrikadiert sich im Arbeitszimmer.)

Im Laufe des Gespräches bzw. wenn die Spieler nach Shurban fragen, fängt der Boden an zu wackeln, ein dumpfes stampfes ist zu hören. Shurban bricht wütend durch eine der schweren Flügeltüren. Dabei zersplittert sie in zig Einzelteile. Er ist wütend, er schreit, schnaubt und ist ganz grün im Gesicht. Er brüllt "Ich habs gewusst, ich habs gewusst" - Seine Letzten Worte sind "DER DAMPFALMANACH", dann bricht er tot zusammen.

DIE ÜBERFÜHRUNG DES ALCHEMISTEN: Die Spieler können den Alchemisten damit konfrontieren, dass 1. der Eiserne kein Raucher war 2. Greenleave keine Spuren von Chlorophyll in den Muskeln hatte 3. Shurban gar kein Trinker war.

Er lacht und beglückwünscht die Spieler dazu, dass sie so lang gebraucht haben um das herauszufinden. Dadurch ist genug Zeit vergangen um das Gift wirken zu lassen. Er erläutert seine Theorie, dass Superhelden zuviel Macht haben, als sie handeln können und nippelt ab.

Maxwell Smart betont, dass er das natürlich alles wusste...aber mitspielen musste, da er die Wirkung des Giftes nicht emulieren konnte. Kombiniere aber: Es muss ein Gegengift geben! Er schickt die Spieler ins Labor.

DAS GEGENGIFT: Auf der Suche nach einem möglichen Gegengift werden die Spieler von Smart und Adlauge in Almonds Labor geschickt. Hier stehen diverse chemische Aufbauten und Bücher. Bei der Betrachtung des Bücherregals finden sie auch den „Dampfalmanach“. Dieses Buch ist der Schalter zu einem Geheimraum. In diesem stehen verschieden farbige Flaschen, eine Kerze, ein leeres Notzibuch, die Pestmaske. Buch an die Kere halten -> Schrift wird sichtbar -> Botschaft, dass blaue Flasche Gegengift enthält -> Reicht aber nur für 4 Personen. Die Spieler entscheiden.

Die Programmierung der Vernichter (fakultativ)

Die oder der große Killerroboter von Dr. Steam greifen an und müssen aufgehalten werden. Blöd, dass ausgerechnet jetzt nur noch ein Orgel spielender Besserwisser-Superheld am Start ist. („Ich kombiniere. Wir sind erledigt“ / „Sie waren doch in Steams Festung. Ist ihnen nichts aufgefallen? Natürlich nicht.“)

Dazu müssen die Spieler eine Melodie in die Roboterhauptdampfmaschine einflößen. Dies funktioniert per Orgel. Dazu müssen sie sich die Melodie aus Steams Schloss gemerkt haben und steam vorsummen.

Smart versucht die Melodie nachzuspielen. Den Spielern werden drei Melodien vorgesetzt und sie müssen sagen, welche von denen die richtige ist.

Je nachdem wie korrekt die Spieler erkennen, werden die Roboter ausgeschaltet. HuRrAhhh

Links

http://de.wikipedia.org/wiki/Auto#Im_19._Jahrhundert