

ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Der Stein der Weisen

Detektivabenteuer in den Küstenstaaten für
Abenteurer der Grade 1 – 6,
Spielzeit circa 12 Stunden

Was zuvor geschah

Der bekannte Alchimist Alessandro Cadistro betreibt ein angesehenes Laboratorium in Parduna. Im Geheimen sucht er – wie so viele vor ihm – nach dem Stein der Weisen, jener geheimnisvollen Substanz, die unedles Metall in Gold verwandelt. Doch wo alle vor ihm versagten, scheint Cadistro erfolgreich zu sein: Er hat in langwierigen Versuchen tatsächlich einen Stein hergestellt, der vielversprechende Wirkung zeigt.

Über seine Forschungen korrespondierte er mit seinem alten Freund und Studienkollegen Cristobao Sarasate. Dieser zählt ebenfalls zu den berühmten Alchimisten der Küstenstaaten, hat sich aber vor einigen Jahren zur Ruhe gesetzt und lebt nun auf einem Weingut auf dem Lande.

Doch der Ruhestand verläuft nicht, wie Sarasate es geplant hatte. Das Weingut ist hoch verschuldet, die private Forschung verläuft unbefriedigend. Sarasate ist ein unzufriedener alter Mann, und finanziell steht ihm das Wasser bis zum Hals. Als Sarasate hört, dass Cadistro den Durchbruch geschafft hat, beschließt er, den Stein an sich zu bringen. Mit seinem letzten Geld engagiert er einen Assassinen, der Cadistro töten und den Stein zu Sarasate bringen soll.

Der Einstieg

Zu Anfang des Abenteuers sollte die Gruppe einen Anlass haben, den Alchimisten Cadistro aufzusuchen. Am naheliegendsten ist es, dass von ihm ein Trank oder Artefakt aus früheren Abenteuern analysiert werden soll: Cadistro ist weithin dafür bekannt, solche Aufträge kostengünstig und zuverlässig auszuführen. Bei Cons und spontanen Runden erhält darum einer der Spieler das folgende Handout.

Handout 1:

Vor einiger Zeit kamst du bei einem Abenteurer in den Besitz einer kostbaren Phiole mit einem Trank, dessen Wirkung du nicht kennst. Du hast bereits einen Alchimisten gefragt, der dir nicht weiter helfen konnte. Er hat dich jedoch an einen berühmten Kollegen verwiesen, der in Paduna leben soll. Er hat dir die folgende Adresse gegeben:

Alessandro Cadistro, Piazza Carciofi, Parduna

Erster Besuch bei Cadistro

Cadistros Haus ist ein großzügiges Stadthaus. Unten befindet sich ein hübsches **Ladengeschäft** mit vielen Regalen, die mit alphabetisch geordneten Töpfen und Flaschen gefüllt sind. Die Gefäße sind mit malerischen Namen beschriftet: Alraune, Ambra, Bergamotteöl, Chimärenblut, Drachenzähne, Druidenhaar, Elfenurin, Korallenpulver, Phosphor, Seidenraupenmus, Zauberöl und viele andere. Die meisten sind leer oder mit gefärbtem Wasser und Sand gefüllt – sie dienen lediglich zur Dekoration. Die echten Materialien befinden sich im Nebenzimmer des Labors unter Verschluss. Wird die Ladentür geöffnet, ertönt eine kleine Glocke, und Cadistro kommt in den Laden.

Cadistro ist ein rundlicher älterer Herr um die 60, in den Küstenstaaten bekannt als ausgezeichneter Alchimist. Für die Analyse eines Tranks verlangt er 25 Goldstücke und ist gern bereit zu zeigen, was er für dieses Geld tut. Dazu nimmt er die Abenteurer mit in den ersten Stock, in dem sich ein eindrucksvolles, wenn auch etwas unordentliches **Labor** befindet, ein großer, heller Raum mit vielen Schränken und einem massiven Eichentisch. Cadistro ist sehr freundlich und gesellig, lädt seine Besucher sofort zu etwas zu essen ein, das „zufällig“ gerade auf dem Tisch steht,

und holt auch gerne einen Krug Wein dazu. Dann macht er sich an die Arbeit: Eine kleine Probe des Tranks wird abgenommen – so wenig, dass die Anzahl der Portionen immer noch dieselbe bleibt, versichert Cadistro. Die Probe durchläuft verschiedene Tests. Cadistro ist darin so erfahren, dass er bei einfachen Tränken oft allein durch genaue Anschauung und ein Geruchsprobe feststellen kann, worum es sich handelt. Der Trank, den die Abenteurer mitbringen, muss er jedoch näher analysieren (sagt er zumindest). Er bittet die Abenteurer daher, am anderen Morgen wieder zu kommen, da die Untersuchung nun doch einige Zeit dauert.

Cadistro ist, wenngleich ein genialer Forscher, sehr gutmütig und gutgläubig. Er ist ein ausgezeichnete Alchemist, kennt sich aber nicht allzugut mit Magie aus. Er sieht sogar ein bisschen auf sie herab und schützt sich mit einem teuer gekauften Artefakt gegen magische Betrugsversuche:

Er besitzt ein Amulett der dreifachen Resistenz – eine Kette mit drei silbernen Münzen, die auf Resistenzen +1/+1/+1 gibt.

Zweiter Besuch bei Cadistro

Kommen die Abenteurer am nächsten Tag wieder, so fällt ihnen sofort auf, dass die Haustür einen Spalt offen steht. Auf das klingelnde Glöckchen an der Ladentür erfolgt keine Reaktion. Steigen sie in den ersten Stock, um nach dem Alchimisten zu suchen, so finden sie ihn tot in seinem Labor auf.

Cadistro liegt auf dem Bauch und wurde von hinten garottiert, was ein Abenteurer mit *Erste Hilfe*, *Heilkunde* oder auch mit der Fertigkeit *Meucheln* feststellen kann. *Hören der Geister* kann erfolgreich eingesetzt werden, bringt jedoch keine Erkenntnisse: Cadistro selbst hat keine Ahnung, wer ihn umgebracht hat oder warum. Mit *Suchen* und *Wahrnehmung* können die Abenteurer herausfinden, dass anscheinend einige Gegenstände fehlen, unter anderem der Trank und etwas, das offensichtlich in einer mit Samt ausgeschlagenen Schatulle auf dem Arbeitstisch stand. (Der Assassine hat zur Verschleierung des Diebstahls noch ein paar andere Dinge mitgehen lassen.) Wenn die Abenteurer das Labor durchsuchen, finden sie neben vielerlei

alchemistischem Gerät verschiedene Metalle und, in eine Ecke gerollt, einem runden Klumpen Gold sowie einen Brief von Sarasate.

Handout 2:

Mein lieber Cadistro,

du wirfst mir glauben, dass ich deinen letzten Brief mit größter Aufregung gelesen habe. Stehst du wirklich so kurz vor dem Ziel? Welch ein Durchbruch für unsere Forschungen!

Alter Freund, ich bitte dich inständig, noch niemandem von deinen Entdeckungen zu erzählen, bevor du sie nicht offiziell dem Fürsten oder aber dem Covendo vorgestellt hast. Welcher Weg der bessere sein mag, fragst du mich? Ich frage zurück: Wer wird wohl mehr zahlen? Die Magier werden es als eines ihrer zahllosen Geheimnisse in ihren Verliesen verschwinden lassen und sich lediglich ärgern, dass ihre plumpe Magie sie nicht denselben Weg geführt hat. Der Fürst dagegen wird dir gewiss so dankbar sein, dass nicht nur du das behagliche aller Leben verbringen kannst, sondern auch unsere Kunst zu neuem Ruhm und Ehren kommen wird!

Noch einmal bitte ich dich um Vorsicht und Verschwiegenheit. Ein jeder, der unser Geheimnis kennt, stellt eine Gefahr für dein Leben dar, denke daran!

Ich bin sehr gespannt, weitere Neuigkeiten von dir zu erfahren!

Sarasate

Cadistros Haus

Im **Erdgeschoss** hinter dem Laden ist ein kleiner Büroraum, in dem Cadistro seine Aufträge und Einnahmen sowie die Namen seiner Kunden registriert. Der letzte Eintrag im Auftragsbuch ist der Auftrag der Abenteurer, und auch sonst ist nichts Auffälliges festzustellen. In einem Geheimfach im Schreibtisch befinden sich einige hundert Goldstücke sowie diverse Schuldscheine. Ebenfalls in diesem Geschoss befindet sich die Küche, die eine Hintertür in eine Seitenstraße hat. Auf einer Bank dort ist ein unordentliches Bett gerichtet.

In der Küche schläft **Guisseppino**, ein junger Tagedieb, den Cadistro seit einigen Wochen für kleinere Hausarbeiten bei sich aufgenommen hat. Eigentlich wollte der gutmütige Herr dem Straßenjungen vor allem ein Dach über dem Kopf geben. Beim ersten Besuch ist es unwahrscheinlich, dass die Abenteurer dem jungen Mann begegnen, danach ist er bereits geflohen.

Im **ersten Stock** ist das Labor untergebracht, daneben befindet sich noch ein kleiner Lagerraum mit dichtbestückten Regalen voller alchimistischer Materialien, außerdem Cadistros Schlafzimmer, in dem recht unordentlich zahllose Bücher und Schriftrollen gestapelt sind. Eines der Bücher enthält Cadistros Notizen. Da der geniale Alchimist ein eigenes Konzept der Kurzschrift für alchimistische Versuche entwickelt hat, ist es ohne längeres Studium nicht zu gebrauchen. Wer sich zwei Wochen Zeit nimmt, es zu studieren, kann danach *Alchimie* bis +12 steigern wie von einem Lehrmeister.

Falsche und richtige Spuren

Benachrichtigen die Abenteurer die **Obrigkeit**, so kümmern sich Commissario Caruso und seine beiden Gehilfen Flavio und Maurizio um den Fall. Wenn die Abenteurer den Mord nicht melden, wird früher oder später ein andere Kunde oder Nachbar die Stadtwache rufen. Es sollte schnell klar werden, dass Caruso kaum das Verbrechen aufklären kann: Der Commissario ist leider nicht mit großer Intelligenz gesegnet, und seine Gehilfen sind schrecklich ungeschickt. Obwohl Cadistro offensichtlich erwürgt wurde, schlagen die Gehilfen ein Obstmesser als

Mordwaffe vor, und während der Durchsuchung des Hauses geht mehr zu Bruch als bei dem Mord selbst. (Der Spielleiter kann Belieben weitere Beispiele für die Unfähigkeit der Behören einfügen.) Möchten die Abenteurer ihren Trank zurückhaben und dabei das Verbrechen aufklären, müssen sie selbst Nachforschungen anstellen.

A. Die **Nachbarn** können berichten, dass seit einiger Zeit ein junger Mann bei Cadistro aus und ein ging: "Er hat sich immer wieder mit solchen Leuten eingelassen. Viel zu gutmütig - war ja klar, dass das gefährlich ist!" Wo der Junge steckt, weiß keiner.

B. Mit guten Kontakten in die lidralische **Unterwelt** (EW:*Gassenwissen-2*) lässt sich herausfinden, wer Cadistro umgebracht hat: ein berüchtigter Assassine namens **Franco**. Es ist allerdings sehr schwer, ihn persönlich ausfindig zu machen. Der Meuchelmörder wird um keinen Preis - nicht einmal den seines Lebens - seinen Klienten zu verraten.

C. Forscht man im **Covendo** oder bei anderen Alchimisten nach, findet man heraus, dass Cadistro sehr geachtet und recht beliebt war - wenngleich er mit Magiern ständig in heftigen Diskussionen lag. In der Bibliothek des Covendo lassen sich einige seiner alchimistischen Schriften über Experimente finden. Auf diese Weise lässt sich auch herausfinden, wer Sarasate ist: Dieser verfasste vor vielen Jahren ein mehrbändiges Standardwerk der Alchimie. In den letzten Jahren scheint er aber nichts nennenswertes mehr zu Papier gebracht zu haben. Es heißt, er habe sich auf ein Weingut auf dem Lande zurückgezogen und befasse sich jetzt mit der Weinbaukunst.

D. Cadistro hat den hübschen, ziemlich heruntergekommenen siebzehnjährigen **Guisseppino** von der Straße aufgelesen, als dieser ihn bestehlen wollte. Aus Mitleid und Sympathie für den klugen und geschickten Jungen hat er ihm angeboten, bis auf weiters in seinem Haus zu leben und ihm ein bisschen zur Hand zu gehen. Guisseppino nennt sich sein Assistent, obwohl er hauptsächlich Botengänge usw. ausgeführt hat. Immerhin weiß er, woran Cadistro geforscht hat: an der Umwandlung der Metalle. Er weiß aber auch, dass er darüber zu schweigen hat!

Guisseppino wäre für Caruso der ideale Täter: offensichtlich zwielichtig und zur Tatzeit in der Nähe. Bereits in der Nacht kurz nach dem Mord hat Guisseppino den Toten gefunden – und ist aus Angst sofort geflohen. Er war es auch, der die Tür offen stehen ließ. Durch Befragen der Nachbarn und *Gassenwissen* kann er in einem leerstehenden Haus im Hafenviertel ausfindig gemacht werden. Das sollte allerdings nicht zu einfach werden, schließlich ist der Junge untergetaucht. Befinden sich die Abenteurer nach der Mordnacht am Tatort, treffen sie ebenfalls auf ihn, denn Guisseppino kommt zurück, um nach dem Verlust seines Heims wenigstens noch ein paar „persönliche Dinge“ an sich zu nehmen.

Guisseppino forscht auf eigene Faust nach dem Mörder seines Wohltäters. Da er Parduna gut kennt und auch die entsprechenden Kontakte hat, findet er bald heraus, dass der Meuchelmörder vermutlich Franco war. Hinter diesem ist er nun her – auch wenn der hochgradige Assasine mehrere Nummern zu groß für den jungen Spitzbuben ist. So ist Guisseppino doppelt in Gefahr: Einerseits durch die Stadtwachen, von denen er bald per Anschlag gesucht wird, andererseits durch Franco, der sich seinen jungen Verfolger sicher bald vom Hals schaffen möchte.

E. **Sarasate** lebt in einem von Weinbergen umgebenen Landhaus etwa eine halbe Tagesreise außerhalb von Parduna. Das lässt sich entweder beim Covendo oder bei einem beliebigen anderen ortsansässigen Alchimisten oder Magister herausfinden. Es gibt zahlreiche Zeugen dafür, dass er in den letzten Tagen nicht in der Stadt war. Wenn die Abenteurer ihn aufsuchen, gibt er sich glaubwürdig bestürzt über Cadistros Tod und erzählt den Abenteurern auf intensive Nachfragen eine (falsche) Geschichte von Cadistros Forschung: Er behauptet, Cadistro hätte nach einem risikofreien Heilmittel gegen das Altern gesucht. Außerdem möchte er den Verdacht auf den Covendo lenken, dem er tatsächlich jede Schandtät zutraut. Von Guisseppino weiß er nichts.

Im ersten Gespräch mit den Abenteurern ist Sarasate äußerst glaubwürdig - er war auf Fragen vorbereitet - und er nimmt sich genug Zeit für die Gruppe, bevor er sie wieder höflich herauskomplimentiert. Zudem ist er aufrichtig betrübt, dass er den Tod seines alten Kollegen in Kauf nehmen musste. Lediglich mit einer

gelungenen *Menschenkenntnis-2* könnte man bemerken, dass er vielleicht nicht ausreichend überrascht über Cadistros Tod ist. Darauf angesprochen, kann er erklären, dass er so etwas Schreckliches bereits erwartet hat: Lässt der Covendo nicht gerne ungewünschte Konkurrenten aus dem Weg räumen? Zur Zeit des ersten Besuchs der Abenteurer befindet sich der Stein der Weisen vermutlich noch nicht in seinem Haus: Die Übergabe ist erst für einige Tage nach dem Mord geplant. Sie findet nachts an einer Wegkreuzung zwischen Parduna und dem Weingut statt.

Verdächtig

Früher oder später sollten die Abenteurer intensivere Nachforschungen über Sarasate anstellen. Es gibt verschiedene Gründe, ihn zu verdächtigen. Er hat ein Motiv (beruflicher Neid und finanzielle Probleme), wusste von Cadistros Forschungen und hat mutmaßlich Geld und Kontakte, um einen teuren Meuchelmörder anzuheuern. Sprechen die Abenteurer mit Guisseppino oder versuchen sie, Cadistros Forschungen nachzuvollziehen, so wird ihnen klar, dass Sarasate auch über das Projekt seines Kollegen gelogen hat.

Wer Nachforschungen über Sarasate anstellt, findet heraus, dass er deutlich über seine Verhältnisse gelebt hat: Inzwischen ist ein Teil der Weingüter verkauft, Sarasate ist verschuldet – wie man ebenfalls herausfinden kann, wenn man Kontakt zu Pardunas Geldverleihern aufnimmt oder sich in dem Dorf umhört, in dem er lebt. Eventuell könnte den Abenteurern schon bei ihrem ersten Besuch auffallen, dass Sarasate wenig Personal beschäftigt. Dies bemerkt man aber nur, wenn man sich heimlich durchs Haus schleicht. Bleiben die Abenteurer höflich im Wohnraum, können sie nichts Auffälliges feststellen.

Suchen die Abenteurer Sarasate auf, nachdem der Stein der Weisen in seinem Besitz ist, so hält sich Sarasate in seinem geheimen Keller auf und trifft dort die Vorbereitungen für sein Experiment. Er hat seiner Haushälterin ein paar Tage freigegeben (mehr Angestellte hat er nicht mehr). Das hat er schon in der Vergangenheit gemacht, wenn er besonders gefährliche oder explosive Experimente plante – er ist

schließlich kein Unmensch, der die Dörfler unnötig in Gefahr bringen möchte. Heute geht es ihm aber vor allem darum, dass garantiert niemand hinter sein Geheimnis kommt. Die Abenteurer finden das Haus also völlig leer. Sarasate hat sich im Keller eingeschlossen und ist ganz von seinem Experiment in Anspruch genommen.

Sarasates Haus

Sarasates Landhaus ist ein hübscher, weitläufiger zweigeschossiger Bau. In den vorderen Räumen des Erdgeschosses befinden sich ein Salon und sein peinlich sauberes „Showlabor“, in dem er Gästen ein paar eindrucksvolle alchemistische Spielereien demonstrieren kann. Im hinteren Bereich liegen die Küche und die Zimmer der Diener, von denen lediglich eines von der Haushälterin bewohnt wird. Aus der Küche führt eine Treppe in den Weinkeller, der etwa ein Drittel der Grundfläche einnimmt. Dort lagen viele große, alte Weinfässer – bis auf klägliche Reste leer. Im zweiten Stock liegen zwei Gästezimmer, die recht wertvolle Bibliothek und Sarasates Schlafzimmer. Der versteckte Eingang zu seinem Geheimlabor, in dem er die Goldmacherei betreibt, befindet sich dort (mit *Baukunde* oder *Wahrnehmung* lässt er sich im inneren eines auffällig leeren Kleiderschranks entdecken). Eine fensterlose Treppe führt zwei Stockwerke tiefer in den Keller.

Am unteren Ende der sehr schmalen Treppe befindet sich linker Hand eine Tür. Darüber sehen die Abenteurer bei näherem Hinsehen fünf rote Perlen, die in die Decke eingelassen sind. Versucht man mit Gewalt, die Tür zu öffnen, fällt eine *Feuerperle* herunter. Die Feuerperlen können entweder mit gezielten Schüssen oder Würfeln aus sicherer Entfernung ausgelöst werden (nach drei Perlen ist die Tür kaputt und Sarasate in jedem Fall gewarnt), oder die Abenteurer finden einen anderen Weg, zB die Perlen vorsichtig auffangen oder die Tür mit einem *EW:Schlösser öffnen* -2 behutsam öffnen. Normales *Schlösser öffnen* lässt eine Perle herunterfallen, der Abenteurer hat jedoch bei gelungener Gewandtheit die Chance, sie aufzufangen.

Hinter der Tür befindet sich ein Raum, den Sarasate zum Lagern von fertigen Tränken und Zaubermitteln nutzt. Die Tränke (20 Stück) sind mit einer

alchemistischen Kurzschrift gekennzeichnet und damit für die Abenteurer im Moment unbrauchbar. Auf einem Tisch liegen drei Scheiben Drachenherz auf einem Teller (sieht aus wie getrockneter Schinken – Sarasate hat sie dort versehentlich liegen gelassen, als er Drachenblut und Drachenzähne für die Drachenkrieger herausgesucht hat).

Hier halten sich fünf Drachenkrieger auf und greifen jeden an, der durch die Tür tritt - auf diese Weise wird der erste Abenteurer von drei Kriegerern angegriffen, bis er einen zurückdrängen kann.

Drachenkrieger

Gr 1

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
20	18	VR	12	100	10	1	10	+8/12/10

Angriff: Langschwert +7 (1W6+5), Raufen +6 (1W6)

Dahinter folgt ein 1 m breiter, 4 Meter langer Gang, der in der Mitte von einem Fallgitter unterbrochen ist. Das Fallgitter wird mit einem Druck auf ein Regalbrett rechts neben dem Gang geöffnet. Hinter dem Fallgitter hat Sarasate 1 m Gang mit Zauberöl auf einem robusten Teppich begossen. Daneben steht eine Kerze, die er mit einem beiläufigen Fusstritt umstoßen kann. Durch das Gitter können die Abenteurer Sarasates Labor sehen: ein unheimliches Gewölbe voller geheimnisvoller Apparaturen und beißendem Dampf.

Sarasates Labor

Wenn die Abenteurer kommen, weiß Sarasate, dass er möglicherweise schon verloren hat – aber er will wenigstens einmal den Stein der Weisen ausprobieren! Erst wenn er sich im Nahkampf mit einem Abenteurer befindet, gibt er das Experiment auf. Doch es ist schwer, schnell genug zu ihm zu gelangen, da allein das Finden des Geheimmechanismus mindestens zehn Minuten dauert.

Sobald Sarasate die Abenteurer kommen hört, hat er eine Salbe der Eisenhaut aufgetragen. Ansonsten verlässt er sich erstmal auf seine

Sicherheitsvorkehrungen (die Feuerperlen und die Drachenkrieger). Im Labor brodelt und dampft es verdächtig. Zauberkundige spüren schon während des Kampfs mit den Drachenkriegern, dass hier zu viele arkane Kräfte auf einmal am Wirken sind. Zwischen Waffen und Rüstungsteilen der Abenteurer schlagen kleine Blitze hin und her, der Boden bebt unter ihren Füßen: Offensichtlich hat der Alchimist sein Experiment nicht im Griff!

Führt Sarasate das Experiment zu Ende (15 min nachdem die Abenteurer im Keller angekommen sind) oder wird es mit Gewalt unterbrochen, so kommt es im Keller zu einer arkanen Reaktion. Nach den Blitzen fangen Gegenstände aus Stoff plötzlich Feuer (auch Sarasates Umhang). Danach geht ein starkes Beben durch den Boden, und in den Decken bilden sich Risse. Spätestens jetzt sollten die Abenteurer fliehen!

Wird Sarasate vorher ausgeschaltet (zum Beispiel mit Fernkampf durch das Gitter hindurch), können die Abenteurer das Experiment stoppen (ein PW:In sagt ihnen, dass sie dazu zuerst das Feuer unter dem Kessel löschen müssen). Feuerkugeln oder magische Blitze in das Labor zu schicken, ist indes keine gute Idee. Dies beschleunigt lediglich die Kettenreaktion, die Sarasate bereits in Gang gesetzt hat. Um den Stein der Weisen wird Sarasate bis zum Tod kämpfen. Höchstwahrscheinlich bleibt den Abenteurern nur noch, das Landgut Hals über Kopf zu verlassen. Kurz hinter ihnen bricht dann das gesamte Gebäude in einer großen Staubwolke zusammen.

Der Stein der Weisen?

Gelingt es den Abenteurern, den Stein der Weisen an sich zu bringen, so liegt es in der Entscheidung des Spielleiters, was sie da nun tatsächlich erbeutet haben. Vielleicht verfügt der Stein über enorme alchemistische Kräfte, die ein talentierter Alchimist nach aufmerksamem Studium entfesseln kann – bis hin zur echten Elementenwandlung zwischen den einzelnen Metallen. Vielleicht unterlag Cadistro aber auch einem Irrtum, oder seine Experimente waren so komplex, dass sie sich später nicht mehr nachvollziehen lassen. Problemlos lässt sich der Stein an den Covendo oder an andere lidralische Alchimisten verkaufen: Der Preis hängt in diesem Fall von der Glaubwürdigkeit der Abenteurer ab.

Außer Spesen nichts gewesen ...

Dass die Abenteurer ihren eigenen Trank wiederbekommen, ist unwahrscheinlich. Eventuell können sie Commissario Caruso davon überzeugen, dass sie den Mord aufgeklärt haben. Dann bekommen sie, je nach Lage der Dinge, eine kleine pekuniäre Anerkennung, zum Beispiel für die Ergreifung Francos oder für die Überführung von Sarasate. Gelingt es ihnen, Guiseppino von dem offiziellen Verdacht reinzuwaschen, steht der junge Spitzbube in ihrer Schuld und wird versuchen, seinen Dank auf die eine oder andere Weise zum Ausdruck zu bringen.

Wenn die Abenteurer geistesgegenwärtig genug waren, haben sie vielleicht Sarasates Haus geplündert, bevor es einstürzte. Im Labor des Erdgeschosses finden sich transportable alchemistische Utensilien im Wert von 500 Goldstücken. In der Bibliothek lassen sich Bücher von praktisch beliebigem Wert unterbringen (egal wie verschuldet der Alchimist war, er hätte sich nie von seiner Sammlung getrennt). Auf diese Weise kann der Spielleiter der Gruppe auch etwas Gold zukommen lassen, wenn dies gewünscht ist.