

LIQUID 1880 Reloaded

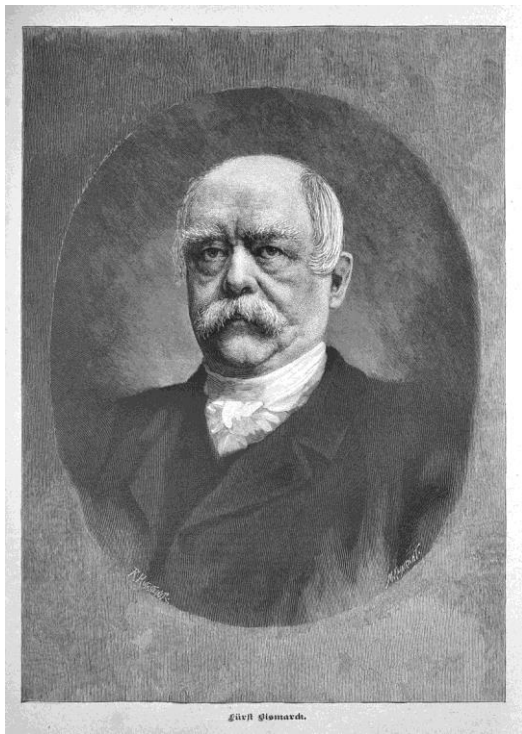
Der Großfürst von Ruritanien



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
07.10.2017

Zusammenfassung

Die Abenteurer sollen im Auftrag einer Abteilung des kaiserlichen Geheimdienstes in Cottbus eine Gerichtsverhandlung verfolgen, bei der es um bestialische Morde geht. Angeklagt ist eine bekannte Schauspielerin. Gefolgsleute des ins Exil vertriebenen Fürsten des Kleinstaates Ruritanien befreien sie während des Prozesses. Sie flüchten in den Spreewald, wo sich ihre Spur verliert. Die Schauspielerin und ihr Geliebter, der Exilfürst, entpuppen sich dabei als Werwölfe. Verdächtig werden jedoch Zigeuner. Außerdem versucht der konkurrierende Geheimdienst des Auswärtigen Amtes aus diplomatischen Gründen die Aufklärung der Verbrechen zu verhindern.



In der Reichskanzlei

Otto von Bismarck sitzt an seinem Schreibtisch in der Reichskanzlei in der Berliner Wilhelmstraße an seinem Schreibtisch und schreibt einen Brief. Es klopft an der Tür und ein Sekretär überbringt einen versiegelten Brief mit den Worten: „Vom seiner kaiserlichen Majestät“. Bismarck sieht auf dem

Umschlag die rote Aufschrift „Strengstens vertraulich“, runzelt die Stirn und liest den Brief. Er scheint über den Inhalt nicht erfreut zu sein. Bismarck, nimmt Papier und Stift und fängt an zu schreiben. Dann hält er inne und liest nochmals den Brief vom Kaiser. Er zerknüllt seinen Entwurf und wirft ihn ins Kaminfeuer. Dann liest er nochmals den Brief vom Kaiser und legt ihn ebenfalls ins Feuer. Dann sinniert er kurz und spricht zu sich selbst: „Na, das werden wir noch sehen ...“

Die geheime Nachricht

28. September 1885

Der Schriftführer des Abenteurer-Vereins hat alle erreichbaren Kameradinnen und Kameraden mit Telegramm um schnellstmögliches Erscheinen im Vereinsheim gebeten.

Es ist Abend. Nachdem sich alle versammelt haben, legt er einen versiegelten Brief vor, der am Morgen von einem Straßenjungen abgegeben wurde. Auf dem Brief steht „Strengstens vertraulich!“.

Der Brief enthält diverse Zeitungsausschnitte des Cottbuser Tageblatts, der Spreewald-Gazette und der Lausitzer Nachrichten sowie ein Blatt mit der Abbildung mehrerer Wappen sowie den Familienverhältnissen der Großfürsten von Ruritanien. Außerdem enthält der Brief mehrere Fahrkarten 1. Klasse von Berlin nach Cottbus und eine Buchungsbestätigung des Grand Hotels Lausitzer Hof. Ferner liegen dem Umschlag mehrere nummerierte Billetts aus Karton mit der Aufschrift „Königlich Preußisches Ministerium der Justiz“ und einer unleserlichen Unterschrift über der Zeile „Der Minister“ bei.

Auf der Umschlaginnenseite steht „Bureau 13“. Das Büro 13, eine Abteilung des preußischen Geheimdienstes, das direkt dem Kaiser unterstellt ist und bereits mehrmalig Auftraggeber der Abenteurer war, mit dem Brief einen

vagen Hinweis in der Sache „Helene Malchow“ zu ermitteln. Reisekosten und Logis im besten Hotel von Cottbus sind bereits bezahlt.

Ruritanien ist ein unbedeutender, hinterwäldlerischer Kleinstaat zwischen Serbien und Bulgarien und hat nur einige zehntausende Einwohner. Staatsreligion ist die serbisch-orthodoxe Konfession. Es handelt sich um eine Autokratie, wobei die Machtwechsel der Familiendynastie immer wieder durch Gewalt, möglicherweise auch durch Meuchelmord erfolgen.

Die Gerichtsverhandlung beginnt bereits Morgen Vormittag.





Sie wurden unter Strafandrohung zum Stillschweigen verpflichtet.

Das Justizgebäude ist durch Polizei- und Justizbeamte abgeriegelt. Der Eingang wird von mehreren empörten Zeitungsreportern und einigen Schaulustigen belagert.

Die Abenteurer werden eingelassen, wenn sie die Billetts des Justizministeriums vorweisen.

Im Gerichtssaal befinden sich einige örtliche Honoratioren.



Unter den Besuchern sind zwei **Agenten des „9. Referats“**, Mitglieder des Geheimdienstes des Auswärtigen Amtes. Sie unterstehen Kanzler Bismarck, der zugleich Außenminister der Deutschen Reiches ist. Die Agenten des 9. Referats haben den Auftrag, die diplomatische Immunität des **exilierten Großfürsten Boris III.** zu schützen. Dabei wenden sie jedoch grundsätzlich keine Gewalt ein.

Die Abenteurer können mit **CHECK Wahrnehmung + Wachsamkeit** bzw. **Wahrnehmung + Suchen** nach verdächtigen Personen Ausschau halten. Mit **CHECK Empathie + Intuition -2** werden sie automatisch auf die Agenten aufmerksam.

Die Agenten bäugten die Abenteurer misstrauisch. Offenbar stehen sie nicht auf dem Zettel, den einer von ihnen der Hand hält.



Der Vorsitzende, Wilhelm Berchtholt, eröffnet die Verhandlung, die Angeklagte, Magdalena Berg, Künstlerinnenname Madelaine Montagne, von Beruf Schauspielerin, geboren, 14. Mai 1869 in Kronstadt, Siebenbürgen, ungarische Staatsangehörige, wird hergeführt. Der Staatsanwalt liest die Anklageschrift vor. Die Anklage lautet auf Mord an der Kammerzofe Helene Malchow sowie an einem Landstreicher unbekanntem Namens und unbekannter Herkunft. Zuerst Danach werden die Zeugen befragt:

Der Prozess

Neue Mitspieler sind als Zeugen geladen und erhalten vorab Texte mit ihren Aussagen. Ohne neue Mitspieler treten örtliche Honoratioren als Zeugen auf:

Zeuge 1 (neuer Mitspieler oder Privatdozent Prof. Thaddäus Holzheim aus Berlin, im Erholungsurlaub): „Ich habe unweit meiner Unterkunft einen Spaziergang gemacht und (m)einen Hund ausgeführt. In einem Forststück schlug der Hund an. Er lief in den Forst hinein und ich folgte ihm. Dort fand ich eine junge Frau in einem zerrissenen und blutgetränkten Unterkleid. Die Frau machte einen verwirrten Eindruck, schien aber nur oberflächliche Verletzungen wie Kratzer zu haben. Zudem kam mir die Frau bekannt vor. Ich trug sie zu meiner Unterkunft und ließ die Polizei benachrichtigen, die etwa eine Stunde später eintraf und sie mitnahm.“

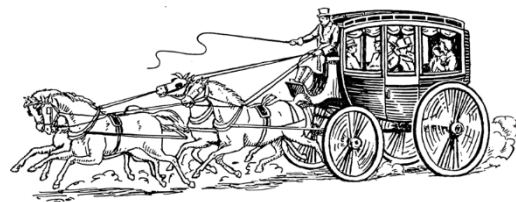
Zeuge 2 (Neue Mitspielerin oder Caroline von Kriwitz, Gutsherrin, ortansässig): „Ich war auf einem Ausritt, als ich in der Ferne eine Frau über ein Feld laufen sah. Ich hatte das Gefühl, dass sie in Not geraten sei und folgte ihr. Sie war jedoch in ein angrenzendes Dickicht gelaufen, so dass ich ihr nicht folgen konnte. Ich nahm daher den entgegengesetzten Weg und folgte dem Pfad, den sie im Getreide hinterlassen hatte. Er führte mich an einen Kanal. Dort fand ich ... (stockt) ... den Leichnam einer Frau. Er war auf das Grässlichste zugerichtet. Dann ritt ich sofort zur nächsten Polizeistation.“

Bevor ein weiterer Zeuge befragt werden kann, hört man vor der Tür zum Gerichtssaal einen Tumult. Kurz darauf stürmen sechs Männer in den Saal. Sie tragen dunkle Anzüge und sind mit Revolvern und Messern bewaffnet. Sie versuchen die Angeklagte und den Richter zu entführen.

Kommt es zum Kampf, benutzen sie ihre Waffen und werfen mit Dynamitstangen, die sie zudem bei sich führen.

Die Justizbeamten sind nur mit Knüppeln bewaffnet, die Polizisten nur mit Säbeln. Diese werden in Deckung gehen oder fliehen.

An einem Seiteneingang warten zwei Kutschen mitsamt Fahrern. Sie fliehen in Richtung Spreewald, wo sich ihre Spur verliert. Können die Abenteurer die Kutschen verfolgen, teilen sie sich auf. Sollten die Abenteurer eine der Kutschen erreichen können, liefern sich die Entführer mit ihnen einen Kampf auf Leben und Tod. In der Kutsche befindet sich – immer nur – der Richter. Der Richter kennt die Akten und könnte den Abenteurern Namen und Adressen der Zeugen (u.a. Forsthaus Alt-Satzkewitz) geben, sieht sich jedoch seinen Eid gebunden und wird von sich aus keine Informationen Preis geben.



Hinter der Entführung steckt der ins Exil vertriebene **Großfürst von Ruritanien, Boris III.** Der Großfürst ist eloquent, skrupellos und habgierig - und ein Werwolf! Die Gefolgsleute sind ihrem Großfürsten bedingungslos treu ergeben. Der Großfürst wurde vom Auswärtigen Amt bei einer entfernten Verwandten, der Baronin Martha von Satzkewitz, einer alten, schon etwas senilen Dame, auf ihrem versteckt liegenden Gut untergebracht. Zwei Agenten des „9. Referats“ des Auswärtigen Amtes sollen Sorge dafür tragen, dass sein Aufenthaltsort geheim bleibt. Dies hält ihn nicht davon ab, zumindest alle zwei Wochen anonym das Cottbuser Stadttheater aufzusuchen und danach mit seiner heimlichen Geliebten Madelaine Montagne in einem Separee des Grand Hotel Cottbuser Hof essen zu gehen.

Bismarck befürchtet einerseits diplomatische Verwicklungen, einen gestürzten Tyrannen zu beherbergen, andererseits ist Boris III., wenn auch nur entfernt, mit dem Kaiserhaus verwandt. Der neue Großfürst Georgi II., ist dies jedoch auch; Letzterer hat sich allerdings diplomatisch Frankreich angenähert. Bismarck hält es daher für

sinnvoll, Boris vorerst als Faustpfand zu behalten.

Die offiziellen Stellen in Ruritanien (in Berlin gibt es nur bei einer Anwaltskanzlei einen Honorarkonsul) geben keine Kommentare ab.



In Cottbus

In Cottbus stehen folgende Quellen zur Recherche zur Verfügung:

Zeitungen:

- Es gibt Gerüchte, dass sich der ins Exil geflohene, ehemalige Großfürst von Ruritanien, Boris III., seit einem Jahr an einem, der Öffentlichkeit unbekanntem Ort im Spreewald versteckt hält.
- Boris III. gilt als ein ruchloser und grausamer Tyrann.
- Die Schauspielerin Madelaine Montagne (eigentlich Magdalena Berg) wurde des Öfteren in Anwesenheit eines eleganten, fremdländisch aussehenden Mannes von Stand gesehen.
- Zwei Männer, die sich als „Mitarbeiter des Auswärtigen Amtes“ vorstellten, versuchten, die Recherchen der Zeitungen, durch Drohungen zu verhindern.

Stadttheater:

- Boris III. ist bekannt als eloquenter und charmanter sowie großer und stattlicher Mittfünfziger, sowohl beeindruckend als auch einschüchternd; er spricht gebrochen Deutsch und ist immer in Begleitung mehrerer Leibwächter.
- Madelaine Montagne ist eine talentierte, junge Schauspielerin, zeigt aber bereits Anzeichen einer Diva; ihr Verhältnis zum Großfürsten ist offensichtlich.

Im Spreewald

Der Wald

Der Spreewald erscheint tagsüber freundlich und nachts unheimlich: Geräusche von Tieren (z.B. Marder, Wildschweine, Fischotter oder Eulen) oder im Wind aneinanderreibende Äste von Bäumen sind zu hören. Der Spreewald ist durchzogen von Kanälen, daher ist ein Kahn das geeignetste Fortbewegungsmittel.

Gut Satzkewitz

Gut Satzkewitz liegt einen Tagesritt von Cottbus entfernt auf einer Insel inmitten der Spreewald-Kanäle abseits von jeglichen Siedlungen.

Bewohnt wird es von **Baronin Mathilde von Satzkewitz**, einer alten, leicht senilen Dame und einigen Dienstleuten, drei Hausmädchen und einer siebenköpfigen Familie, die das kleine Gut bewirtschaften. Das Gut liegt auf einer kleinen Insel und besteht aus dem zweigeschossigen Haupthaus, zwei Nebengebäuden und zwei Ställen, einer für Vieh und einer für Pferde und Kutschen. Die alte Dame bewohnt das Obergeschoss. Im Untergeschoss haben sich Großfürst Boris und seine Geliebte, Madelaine Montagne, eingerichtet.

In einem der Nebengebäude wohnen die **neun Leibwächter des Großfürsten**, die von einem **Hauptmann Ivo Stanzew** kommandiert werden.

Das Forsthaus

Im Süden des Gutshofes liegt etwa eine Viertelstunde Fußmarsch entfernt das Forsthaus Alt-Satzkewitz, das von einem Förster und seiner Ehefrau bewohnt wird. Dort wurden die beiden Agenten des „9. Referats“ einquartiert.

Das Försterehepaar Erst und Hannah Mirow ist freundlich und aufgeschlossen. Die bei ihnen zwangseinquartierten Geheimpolizisten sind ihnen unsympathisch. Der Ehemann kann von wiederholten Funden zerfleischter Wildtiere berichten (welche von den Werwölfen gerissen wurden); außerdem hat er den Leichnam eines Landstreichers gefunden (siehe Zeitungsausschnitt der Cottbuser Allgemeinen vom 19. Juli 1885). Er kann ihnen eine Landkarte mit den genauen Fundorten geben. Sie befinden sich alle innerhalb eines Umkreises von 2 Meilen rund um das Gut Satzkewitz.

Das Dorf Neu-Satzkewitz

Das Dorf liegt etwa eine halbe Stunde Fußmarsch südöstlich vom Gut Satzkewitz entfernt; es hat etwa 120 Einwohner, fast die Hälfte sind Kinder; es gibt einen Hufschmied und eine Gastwirtschaft. Die Einwohner verabscheuen die Zigeuner.

Die Zigeuner

Unweit von Alt-Satzkewitz haben sich Mitte August 1885 Zigeuner eingefunden. Es sind rd. 30 Personen, davon ein Drittel Kinder. Familienoberhaupt ist **Javor Dimitrieff**; allerdings ist seine **Großmutter Luba** das eigentliche – informelle – Familienoberhaupt. Die Zigeuner sind misstrauisch und aggressiv. Kann man ihr Vertrauen gewinnen, sind sie jedoch sehr gastfreundlich.

Die Zigeuner kommen aus Ruritanien und haben ggü. dem Großfürsten Blutrache geschworen, denn er wütete als Werwolf unter ihnen und tötete mehrere von ihnen, darunter auch Kinder.

Die Abenteurer erhalten die Möglichkeit, Informationen über den

Großfürsten sowie über Werwölfe zu erhalten. Außerdem können sie sich mit den Zigeunern verbünden.

Unter den Zigeunern befindet sich eine auffallend schöne Frau mit einem ungewöhnlichen, exotisch anmutendem Gesicht und bernsteinfarbenen Augen; sie nennt sich **Vukja**. Nur Großmutter Luba weiß, was sie ist und wird es niemandem verraten. Sie ist kein Mensch, sondern ein Wolf in Menschengestalt. Sie verfolgt die Abenteurer unauffällig und kommt ihnen Zu Hilfe, wenn sie in Not sind.



Ereignisse

Erster Tag:

Beginn des Prozesses in Cottbus, Befreiung von Madelaine Montagne und Entführung des Richters durch Hauptmann Ivo Stanzew und sieben Leibgardisten.

Zweiter Tag:

Die Agenten des „9. Referates“ versuchen, die Abenteurer einzuschüchtern.

Dritter Tag:

Die Bauern rotten sich zusammen, um die Zigeuner zu vertreiben.

Vierter Tag:

Es ist Vollmond und Madelaine Montagne zieht als Werwolf mordlüstern durch den Wald von Satzkewitz. Der

Großfürst spürt es, wenn seine Geliebte tot ist und wird zur rachsüchtigen Bestie. Er erscheint erst, nachdem die

Abenteurer Madeleine Montagne getötet haben. Bevor er kommt, steigt Nebel von den Spreewalkanälen auf.

Nichtspielercharaktere

Boris III. als Mensch

Stärke 2	Intelligenz 4	Charisma 4
Körperbeherrschung 1	Bildung 4	Beeindrucken 3
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 2	Verführen 4
Fernkampf 3 (Pistole)	Kreativität 3	Überzeugen 4
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	Empathie 3
Gewandtheit 2	Sprachen 3	Besonnenheit 1
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren
Handwaffen 5 (Säbel)	Wahrnehmung 3	Motivation 5
Handwerk 0	Suchen 3	Tiere 3
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 2	Listigkeit 3
Ausdauer 2	Willenskraft 3	Beeinflussen 3
Überleben 2	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 3
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 3	Trefferpunkte: 10

Boris III. als Werwolf

Stärke 5	Intelligenz 2	Charisma 3
Körperbeherrschung 4	Bildung 0	Beeindrucken 0
Kraftakt 5	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 5
Geschicklichkeit 3	Intuition 4	Verführen 0
Fernkampf -	Kreativität 0	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit -	Logik 1	Empathie 4
Gewandtheit 5	Sprachen -	Besonnenheit 0
Handgemenge 5 (Krallen, Biss)	Wissenschaft -	Imitieren 0
Handwaffen -	Wahrnehmung 5	Motivation 5
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -
Heimlichkeit 4	Wachsamkeit 5	Listigkeit 5
Ausdauer 5	Willenskraft 5	Beeinflussen -
Überleben 5	Selbstbeherrschung 0	Verstellen -
Besonderheiten: nur durch silberne Waffen zu töten; regeneriert Verletzungen; kann sich jederzeit zum Werwolf verwandeln, wird automatisch bei Vollmond zum Werwolf, aber auch, wenn Blut fließt	Rüstung: 3 (Fell) Verteidigung: 4	Trefferpunkte: 20

Madelaine Montagne als Werwölfin

Stärke 4	Intelligenz 2	Charisma 3
Körperbeherrschung 3	Bildung 0	Beeindrucken 0
Kraftakt 4	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 4
Geschicklichkeit 2	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf -	Kreativität 0	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit -	Logik 0	Empathie 3
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 0
Handgemenge 4 (Krallen, Biss)	Wissenschaft -	Imitieren 0
Handwaffen -	Wahrnehmung 5	Motivation 3
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -

Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 5	Listigkeit 3
Ausdauer 4	Willenskraft 3	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 0	Verstellen -
Besonderheiten: nur durch silberne Waffen zu töten; regeneriert Verletzungen; kann sich jederzeit zum Werwolf verwandeln, wird automatisch bei Vollmond zum Werwolf, aber auch, wenn Blut fließt	Rüstung: 2 (Fell) Verteidigung: 4	Trefferpunkte: 15

Hauptmann Ivo Stanzeff

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 3
Körperbeherrschung 1	Bildung 3	Beeindrucken 2
Kraftakt 3	Fahrzeuge 2	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 2	Verführen 1
Fernkampf 3 (Pistole)	Kreativität 2	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 2	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen 2	Besonnenheit 3
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 0
Handwaffen 3 (Säbel)	Wahrnehmung 3	Motivation 3
Handwerk 2	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	Listigkeit 2
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 3	Trefferpunkte: 12

Ruritanischer Gefolgsmann

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung 1	Beeindrucken 1
Kraftakt 2	Fahrzeuge 2	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 2	Verführen 0
Fernkampf 2 (Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	Empathie 1
Gewandtheit 2	Sprachen 1	Besonnenheit 2
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 1
Handwaffen 2 (Dolch)	Wahrnehmung 2	Motivation 2
Handwerk 2	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	Listigkeit 3
Ausdauer 3	Willenskraft 2	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 3
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 3	Trefferpunkte: 10

Agenten des 9. Referats

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 2
Körperbeherrschung 1	Bildung 3	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 2
Geschicklichkeit 3	Intuition 2	Verführen 0
Fernkampf 1 (Pistole)	Kreativität 2	Überzeugen 2
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	Empathie 2
Gewandtheit 2	Sprachen 3	Besonnenheit 3
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 1	Wahrnehmung 3	Motivation 2
Handwerk 1	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 2	Listigkeit 2

Ausdauer 2	Willenskraft 3	Beeinflussen 2
Überleben 2	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 3
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 3	Trefferpunkte: 8

Zigeuner

Stärke 2	Intelligenz 2	Charisma 2
Körperbeherrschung 2	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 2	Einschüchtern 2
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 1
Fernkampf 2 (Schrotflinte)	Kreativität 2	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 2	Logik 1	Empathie 3
Gewandtheit 2	Sprachen 3	Besonnenheit 0
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 3 (Dolch)	Wahrnehmung 3	Motivation 1
Handwerk 3	Suchen 2	Tiere 3
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 4	Listigkeit 5
Ausdauer 2	Willenskraft 2	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 1	Verstellen 3
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 4	Trefferpunkte: 6

Vukja als Mensch

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 4
Körperbeherrschung 3	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 1
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 2
Fernkampf 0	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 2	Logik 2	Empathie 3
Gewandtheit 3	Sprachen 2	Besonnenheit 3
Handgemenge 2 (Krallen, Biss)	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 3 (Dolche)	Wahrnehmung 3	Motivation 1
Handwerk 0	Suchen 3	Tiere -
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 3	Willenskraft 2	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 3
Besonderheiten: kann sich jederzeit zum Wolf verwandeln	Rüstung: - Verteidigung: 4	Trefferpunkte: 12

Vukja als Wölfin

Stärke 4	Intelligenz 2	Charisma 3
Körperbeherrschung 4	Bildung 0	Beeindrucken 0
Kraftakt 4	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 4
Geschicklichkeit 4	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf -	Kreativität 0	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit -	Logik 1	Empathie 3
Gewandtheit 5	Sprachen -	Besonnenheit 2
Handgemenge 4 (Krallen, Biss)	Wissenschaft -	Imitieren 0
Handwaffen -	Wahrnehmung 5	Motivation 3
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 5	Listigkeit 4
Ausdauer 4	Willenskraft 3	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
Besonderheiten: kann sich jederzeit zum Menschen verwandeln	Rüstung: 1 (Fell) Verteidigung: 5	Trefferpunkte: 12

Bauern mit Fackeln und Sensen

Stärke 2	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung 1	Beeindrucken 0
Kraftakt 2	Fahrzeuge 2	Einschüchtern 1
Geschicklichkeit 2	Intuition 1	Verführen 0
Fernkampf 0	Kreativität 1	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	Empathie 1
Gewandtheit 1	Sprachen 1	Besonnenheit 1
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 0
Handwaffen 1 (Fackeln und Sensen)	Wahrnehmung 2	Motivation 1
Handwerk 2	Suchen 1	Tiere 3
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 1	Listigkeit 1
Ausdauer 3	Willenskraft 2	Beeinflussen 0
Überleben 1	Selbstbeherrschung 1	Verstellen 1
Besonderheiten:	Rüstung: Verteidigung: 2	Trefferpunkte: 8



Zurück in Cottbus

Zurück in Cottbus werden die Abenteurer im Grandhotel von zwei Herren aufgesucht. Einer schlägt seinen Kragen um; auf der Innenseite ist eine silberne Brosche mit der Zahl „13“. Sie führen die Abenteurer zu einem Separee und entschuldigen sich für die Unannehmlichkeiten, aber aufgrund einer Interessenkollision zwischen ... hohen Persönlichkeiten ... waren ihnen die Hände gebunden. Sie wünschen einen kurzen Bericht. Die Rückreise nach Berlin ist bereits arrangiert.

Wieder zu Haus

Als die Abenteurer ihre Wohnorte erreichen, sind die Bediensteten bereits aufgeregt. Ein versiegelter Brief des Kaiserlichen Hofmarschalls ist eingetroffen. Darin befindet sich eine Einladung der Prinzessin Amalie im Berliner Stadtschloss zum Tee. Die Audienz findet bereits am morgigen Tag statt.

Außer der Prinzessin und einigen, wenigen hohen Hofbeamten sind auch deren Eltern, Kronprinz Friedrich-Wilhelm und seine Frau Victoria anwesend. Die Stimmung ist freundlich, das Protokoll ist recht ungezwungen; der Kronprinz sucht das persönliche Gespräch. Die Prinzessin verleiht den Abenteurern jeweils einen Kgl. Pr. Roten Adler-Orden III. Klasse. Verspätet und offenbar auch ungeladen erscheint Reichskanzler Bismarck. Er entschuldigt sich bei allen. Auch er sucht das persönliche Gespräch zu den Abenteurern, bedankt sich im Namen der Regierung und verspricht, die Unternehmungen der Abenteurer zukünftig geneigter gegenüber zu stehen. Danach geht er wieder.