



PREUSSENS BLUT

Ein One-Sheet für *Savage Worlds* von Günther Lietz zur Verwendung mit *Rippers*.

Verwende die *Rippers*-Charaktere auf www.prometheusgames.de oder bastel Dir Deine eigenen.

Das Abenteuer spielt in Berlin, zu Zeiten des Reichskanzlers Graf Georg Leo von Caprivi de Caprera de Montecuccoli und des preußischen Finanzministers Johannes von Miquel. Unter ihrer Führung schlägt Kaiser Wilhelm II. den sogenannten Neuen Kurs ein, der Preußen weg vom Agrarstaat, hin zum Industriestaat führt. Der Neue Kurs bringt den Deutschen zudem die Gewerbesteuer und die Einkommenssteuer, während gleichzeitig die Sonntagsarbeit und die Kinderarbeit unter Strafe gestellt werden. Diese 1891 eingeführten Reformen führen zu innenpolitischen Spannungen. Deswegen stehen der Kaiser, von Caprivi und von Miquel im Kreuzfeuer, denn den Sozialisten gehen die Reformen nicht weit genug, während die Liberalen monieren, die Reformen gingen zu weit. In diesem Spannungsfeld agiert die Nachtgarde, um ihr Verlangen nach einer autoritären Regierung durchzusetzen. Ihr Ziel ist es, unter der Führung des Vampirgrafen Joseph von Beugewitz, Keile in die Risse der politischen Landschaft zu treiben und das moderne Deutschland zu destabilisieren.

Der geeignete Zeitpunkt scheint günstig, denn derzeit hält sich Baron Dimitri Golunski in Berlin auf, um über langfristige Handelsverträge zwischen Deutschland und Russland zu verhandeln. Die Kabale plant den Diebstahl der geheimen Unterlagen und einen Anschlag auf das Leben des Kaisers, während das Handelsabkommen im Berliner Schloss unterzeichnet wird.

Preussens Blut spielt zwar vor einem historischen Hintergrund, das Abenteuer legt trotzdem keinen Wert auf absolute Faktentreue. Immerhin ist es ein *Rippers*-Abenteuer. Es spielt aber im Bereich der Verschwörung, Geheimnisse und Politik. Die bewährte Holzhammermethode kann diesmal schnell in einem Fiasko enden. Eine subtilere Herangehensweise ist angeraten, aber natürlich kein Muss.

DIE HELDEN WERDEN ZUM ABENTEUER GELADEN

Die Helden haben während einer Nachforschen-Mission erfahren, dass sich in Berlin auf dem französischen Friedhof Monster herumtreiben sollen. Wird der Friedhof tagsüber untersucht, ist es schwer, an verwertbare Spuren zu kommen. Allerdings könnten Friedhofsbesucher oder einer der Friedhofswärter darauf hinweisen, dass hier des Nachts angeblich Geister ihr finsternes Unwesen treiben.

Anwohner und Zeitung wissen zudem davon zu berichten, dass es in der Nachbarschaft in letzter Zeit zu mysteriösen Todesfällen kam. Die armen Opfer seien alle an plötzlich auftretender Anämie (Blutarmut) verstorben. Die Toten wurden allesamt auf dem Friedhof beigesetzt.

Jeder wahre Ripper weiß natürlich, dass hier mindestens ein Vampirgraf sein Unwesen treibt und Neugeborene erschaffen hat. Wird der Friedhof des Nachts untersucht, entdecken die Helden auch schnell einen Nosferatu oder gar Vampir. Nur ein oder zwei der Monster zu töten ist sinnlos, denn sie haben auf dem Friedhof ein Nest - und das muss ausgeräuchert werden.

Den Zugang zum Nest der Vampire bildet das imposante Grabmal von Pierre Louis Ravené. Eine der dort angebrachten Putten kann gedreht werden, um die Grabplatte des schlafenden Ravené beiseite schwingen zu lassen. Versuchen die Helden in der Nacht Zugang zum Nest zu erlangen, lockt das einige Nosferatu unter Führung einer Vampirin an, die als Wachen eingeteilt wurden. Diese blutsaugende Meute kann bereits im Vorfeld gezielt ausgeschaltet werden.

6 Nosferatu: Eine wachsame Meute (siehe *Rippers* S. 231).

Camille Dubois: Eine Vampirin (siehe *Rippers* S. 236) mit dem Talent Attraktiv.

DAS NEST

Die Vampire haben sich große Mühe gegeben, um unter dem Grabmal einen feuchten, kellerartigen Raum auszuheben und sich dort häuslich einzurichten. Von diesem Zentralraum aus führen einige niedrige Gänge zu benachbarten Grabmälern. Dadurch bildet sich ein Grundriss des Vampirnests, der vage an ein Spinnennetz erinnert. Es gibt einige kleine Notausgänge, die nur von innen und mit roher Gewalt zu öffnen sind. Das erschwert es, das Nest der Vampire einfach mit lodender Flamme auszubrennen. Außerdem können die Untoten so an beliebiger Stelle aus Gräbern hervorbrechen.

Überall im Nest stehen Särge. Die Vampire verbringen hier schlafend den Tag, während die Nosferatu in den Ecken kauern. Sobald die Sonne untergeht, schwärmen die Vampire regelrecht aus, um ihrem Unleben zu fröhnen. Dann lassen sie die Hälfte der Nosferatu als Wachen im Nest zurück.

Tagsüber ist es leichter, die Vampire anzugreifen und sie in ihren Särgen regelgerecht zu überraschen. Dann hält sich aber auch Camille Dubois mit ihren Nosferatu im Nest auf.

Auffällig im Nest ist in ein großer Stahlschrank, der mit einem dicken Vorhängeschloss gesichert ist. Das alleine sollte die Neugierde der Helden anstacheln. Im Zweifelsfalle haucht einer der Vampire letzte Worte wie "Ihr werdet das Attentat niemals rechtzeitig verhindern ...".

12 Nosferatu: Eine wachsame Meute (siehe *Rippers* S. 231).

Lars Meunier: Ein Vampir (siehe *Rippers* S. 236) mit dem Talent Kräftig.

Richard Forgeron: Ein Vampir (siehe *Rippers* S. 236) mit dem Talent Keine Gnade.

DER PLAN

Im Stahlschrank befinden sich Unterlagen und Dokumente, die ein geplantes Attentat der Nachtgarde offenlegen. Die Vampire planen einen Anschlag auf die Handelsgespräche, um im danach zu erwartenden Trubel und Chaos einen hochrangigen Teilnehmer auszutauschen. Zwar wird der Attentäter namentlich erwähnt (Otto Tailleur, Hersteller von Messingknöpfen mit Emblem und Mitglied der Nationalliberalen Partei), aber es gibt keine weiteren Hinweise auf die Zielperson.

Otto Tailleur ist unwissentlich ein Bauernopfer der Nachtgarde, das aus Überzeugung handelt. Er soll während dem Anschlag ans Messer geliefert werden, um den Ruf der Nationalliberalen Partei und von Finanzminister Johannes von Miquel zu schädigen. Der ist nämlich ebenfalls Parteimitglied und mit Tailleur befreundet.

Der Austausch soll wiederum jemanden in der Nähe des Kaiserhaus platzieren, um so Einfluss auf die deutsche Politik zu nehmen. Ziel ist es, dass der Kaiser selbst wieder das Ruder in die Hand nimmt und den Kurs Preußens in eine andere Richtung lenkt. Ein Kurs, der die Sache der Nachtgarde unterstützt.

Obwohl die Helden handfeste Beweise in ihrem Besitz haben, können sie damit unmöglich an die Öffentlichkeit gehen oder gar die Polizei darüber informieren. Zum einen ist es fragwürdig, ob den Helden Glauben geschenkt wird, zum anderen würden die Rippers damit ihre Tarnung verlieren. Nein, hier müssen die Helden selbst das Problem lösen und auf höchst sensibler Ebene aktiv werden, um die Nachtgarde am Erreichen ihrer Ziele zu hindern.

BEIARBEIT

Die Helden können im Vorfeld Informationen einholen, um ein genaueres Bild von der Verschwörung zu

bekommen. Die Informationen über Otto Tailleur erhalten sie ohne Probe, denn das ist der rote Faden, dem zu folgen ist. Auch einige andere Informationen sind ohne Probe zu erhalten.

OTTO TAILLEUR

Tailleur ist wohlhabender Hersteller von Messingknöpfen mit Emblem und altgedientes Mitglied der Nationalliberalen Partei. Er ist Jahrgang 1831 und ein Freund des Finanzministers Johannes von Miquel. Allerdings gibt es zwischen den beiden immer wieder Streitigkeiten bezüglich der Steuerreformen, die Tailleur als Eingriff in seine Freiheiten als Geschäftsmann sieht. Vor allem sein Unternehmen muss seit kurzem erheblich mehr Steuern zahlen, während gleichzeitig keine Kinder mehr in der Knopfproduktion eingesetzt werden dürfen. Dieser Zwist fand bereits seinen Weg in die deutsche Presse. Bei Vorsprache bei Tailleur daheim oder in seiner Manufaktur erfahren die Helden, dass der Herr Direktor tagsüber unbekannt unterwegs ist und am Abend im Schloss Berlin an einem Handelsvertretertreffen teilnehmen wird. Die Einladung wurde Tailleur durch seinen Freund von Miquel zugeschanzt.

DAS HANDELSVERTRETERTREFFEN

Es ist zwar bekannt, dass Deutschland internationale Handelsgespräche führt, um das Auslaufen der französischen Verträge zu kompensieren, aber dennoch sind die Verträge und die Identität der Handelspartner noch geheim. Mit einer Umhörenprobe können die Helden erfahren, dass die Verträge kurz vor der Unterzeichnung stehen und der hochrangige russische Diplomat Baron Dimitri Golunski involviert ist. Das legt den Verdacht nahe, dass es sich bei dem zukünftigen Handelspartner um Russland handelt. Bei einer Steigerung erfahren die Helden, dass die Verträge abends im Schloss Berlin unterzeichnet werden sollen. Und zwar im Beisein des Reichskanzlers, des Finanzministers, des Barons - und Kaiser Wilhelms II. höchstpersönlich!

BARON DIMITRI GOLUNSKI

Russland hat seinen besten Mann zu den geheimen Verhandlungen geschickt. Baron Golunski ist ein alter Kosak (Jahrgang 1827), erfahrener Kriegsveteran und Zar Alexander III. bisher treu ergeben. Mit einer Umhörenprobe erfahren die Helden, dass sich Baron Golunski vor seiner Deutschlandreise in Rumänien aufhielt. Er wird von seinem Enkel Vladimir (geboren 1888) begleitet, der vor der Öffentlichkeit penibel abgeschirmt ist. Außerdem hat er sämtliche Termine auf die Abendstunden verlegen lassen. Eine Steigerung bringt hervor, dass der Enkel des Barons an Anämie leidet und sich der alte Mann tagsüber aufopferungsvoll um Vladimir kümmert. Golunski hofft, dass die deutschen Ärzte eine Heilmethode kennen.

DIE UNTERZEICHNUNG DER VERTRÄGE

Es liegt auf der Hand, dass die Nachtgarde am Abend zuschlagen wird. Denn mit der Unterzeichnung der Verträge wären die Handelsgespräche abgeschlossen und der Plan der Vampire gescheitert.

Die Aufgabe der Helden besteht jetzt darin, Zugang zum Schloss Berlin zu erhalten und den üblen Plan der Nachtgarde zu vereiteln. Dieser gliedert sich grob in zwei Teile:

- Der Verräter Otto Tailleur deponiert einen Aktenkoffer in der Nähe der Handelsdelegation, in dem sich eine Zeitbombe befindet. Dabei handelt es sich um eine Höllensbombe, die aus konventionellem Sprengstoff und daran gebundenen verdammten Seelen besteht. Die Bombe richtet im Bereich der großen Schablone 4W6 Schaden an. Jeder, der die Explosion überlebt und zumindest Angeschlagen ist, muss eine Willenskraftprobe ablegen. Scheitert die Probe, wird die Seele des Opfers korrumpiert und es erhält die Handicaps Blutrünstig und Fies.
- Baron Golunski hat sich an die Nachtgarde verkauft und damit Zar Alexander III. verraten, in der Hoffnung auf ein Heilmittel für Enkel Vladimir. In Rumänien traf der Baron dahingehend eine Absprache mit den Vampiren. Sie versprachen ihm ein Heilmittel, wäre ihnen der Baron zu Diensten. Golunskis Aufgabe ist es, einen Doppelgänger des Kaisers ins Schloss Berlin zu schmuggeln und dafür zu sorgen, ihn gegen Wilhelm II. auszutauschen. Deswegen besteht die russische Handelsdelegation aus Mitgliedern der Nachtgarde, die im Tumult des Anschlags den Austausch vornimmt.

SCHLOSS BERLIN

Das Schloss Berlin steht auf der Spreeinsel im Zentrum Berlins. Es ist Heimstatt des Kaisers und wird bei offiziellen Anlässen gerne genutzt. Deswegen sind öffentliche Örtlichkeiten den Vampiren zugänglich, für die privaten Bereichen müssen sie jedoch auf eine Einladung warten. Die Helden können sich dagegen frei bewegen. Sie müssen aber erst einmal Zugang zum Schloss erhalten.

Das kann unter anderem über Kontakte geschehen, die für eine Einladung sorgen; die Helden könnten sich als Bedienstete ausgeben und durch den Dienstboteneingang ins Schloss gelangen oder sie schleichen sich ins Schloss Berlin. Das kann mittels einem geheimen Zugang an der Ufermauer geschehen oder auch durch simples Erklimmen der Schlossmauern.

Überall im Schloss befinden sich Bedienstete und stehen Angehörige des preußischen Militärs Wache, letztere

in ihrer besten Uniform. Allesamt sind sie misstrauische Personen, sobald ihnen ein Fremder begegnet. Im Zweifelsfalle schlagen die Bediensteten sofort Alarm und greifen die Wachen erst zur Waffe und stellen dann Fragen. Unglücklicherweise gelten Baron Golunski, die russische Handelsdelegation und Otto Tailleur als vertrauenswürdig, sind sie doch Gäste des Kaisers und zu einem offiziellen Anlass geladen. Sie in Misskredit zu bringen, ist ein schweres Unterfangen.

Sollten die Helden schnell aus dem Schloss verschwinden müssen, ist ein Sprung durchs Fenster die schnellste und sicherste Möglichkeit, um außerhalb des Schlosses auf der Straße zu landen. Die nahe Spree bietet weitere Möglichkeiten, um eventuellen Verfolgern mittels eines Bootes oder schwimmend zu entkommen.

Bedienstete: Unschuldige (siehe *Rippers* S. 216) mit dem Handicap Loyal (dem Kaiser).

Preußische Soldaten: Soldaten (siehe *Rippers* S. 215) mit dem Handicap Loyal (dem Kaiser) und dem Talent Adelig.

DEN SPUREN FOLGEN

Die Helden werden erst einmal herausfinden müssen, wo sich die jeweiligen Verdächtigen befinden und was im Schloss Berlin vor sich geht. Das gelingt am einfachsten mit einer Umhörenprobe, falls sie gezielt die Leute ansprechen oder mit einer Wahrnehmungsprobe, falls die Helden durchs Schloss streifen und sich umschauchen.

Die Handelsverträge werden im sogenannten Adjutantenzimmer unterzeichnet. Dort treffen sich am Abend die beiden Handelsparteien, um feierlich die Unterschriften vorzunehmen. Anwesend sind der Reichskanzlers Graf Leo von Caprivi, Finanzminister Johannes von Miquel, Otto Tailleur, Baron Dimitri Golunski nebst seiner Delegation, einige Bedienstete mit Schnittchen und Sekt, Soldaten der Ehrengarde und natürlich Kaiser Wilhelm II.

Einige Minuten vor der Unterzeichnung wird sich Baron Golunski mit seiner Delegation ins Nachbarzimmer zurückziehen, um angeblich noch einige Formalitäten zu erledigen. Tatsächlich holen die Verschwörer dort den Doppelgänger herein (Götz Liefers aus Königsberg) und warten auf die Detonation der Bombe.

Der Doppelgänger - ein mittels Magie in Aussehen und Sprache veränderter Offizier der Nachtgarde - und zwei Vampire, befindet sich auf dem Dach des Schlosses. Die Vampire lassen Liefers an einem Seil herab und Baron Golunski übernimmt es, die Untoten hereinzubitten.

Derweil wartet Tailleur drei Minuten lang und deponiert dann den Koffer mit der Bombe unter dem Schreibtisch, auf dem die Verträge ausliegen. Er stellt die Zeitschaltuhr auf fünf Minuten. Allerdings wird die Bombe augenblicklich hochgehen. Das ist Tailleur unbekannt

und ihm den Verrat der Nachtgarde an seiner Person zu beweisen, kann Tailleur auf die Seite der Helden ziehen.

Sollte die Detonation ausbleiben, übernimmt es die Nachtgarde eigenhändig, für Tod und Chaos zu sorgen, um den Austausch vorzunehmen.

Droht die Nachtgarde zu unterliegen, wird Baron Golunski versuchen zu fliehen, seinen Enkel zu holen und sich nach Rumänien durchzuschlagen.

10 Nachtgardisten: Mitglieder der russischen Delegation (siehe *Rippers* S. 231).

Götz Liefers: Double des Kaisers und Offizier der Nachtgarde (siehe *Rippers* S. 232).

Ludewig Tireur: Ein Vampir (siehe *Rippers* S. 236) mit dem Talent Akrobatik.

Kasper Arbre: Ein Vampir (siehe *Rippers* S. 236) mit Schießen W8 und abgesägter Schrotflinte.

Otto Tailleur: Unschuldiger (siehe *Rippers* S. 216) mit dem Handicap Gierig.

Baron Golunski: Offizier der Nachtgarde (siehe *Rippers* S. 232) mit den Talenten Adelig und Charisma..

Reichskanzler Leo von Caprivi: Unschuldiger (siehe *Rippers* S. 216).

**Finanzminister Johannes von Mi-
quel:** Unschuldiger (siehe *Rippers* S. 216).

Kaiser Wilhelm II.: Soldat (siehe *Rippers* S. 215) mit dem Handicap Stur und Zweifler und den Talenten Adelig, Anführen und Inspirieren.

NACHSPIEL

Scheitern die Helden, dann hat die Nachtgarde einen ihrer Leute auf höchster Ebene installiert und Deutschland wird fortan immer autoritärer regiert, was Unruhen auf den Straßen bedeutet. Die Macht der Kabale wird in Deutschland zunehmen.

Selbst bei einem Sieg über die Nachtgarde haben die Ereignisse große diplomatische Auswirkungen und das Verhältnis zwischen Deutschland und Russland kühlt merklich ab. Es wird

einige Zeit dauern, bis sich beide Länder wieder annähern. Der Handelsvertrag liegt erst einmal auf Eis.

Nur bei einem herausragenden Erfolg werden die Verträge abgeschlossen und nimmt die Geschichte ihren Lauf. Doch dazu müssen die Helden so still und leise agiert haben, dass niemand auch nur den leisesten Verdacht hegt, dass die russische Delegation mit den Ereignissen im Schloss Berlin in Verbindung steht.

Oder noch besser: Niemand erfährt je davon, dass es solche Ereignisse überhaupt gab.

Ein Abenteuer in solch hohen Kreisen bietet übrigens die Möglichkeit, einen oder mehrere Gönner auf die eigene Seite zu ziehen, die Kontakte besitzen oder Wohlhabend sind (siehe *Rippers* S. 138/139).

Falls gar der Kaiser selbst für die eigene Sache gewonnen werden kann, sind beide Vorteile in einer Person vereint.

ANZEIGE

GRUNDREGELWERK
Savage Worlds
Gentleman's Edition Revised

Savage Worlds ist ein schnelles und spannendes Regelsystem, geeignet für jedes beliebige Rollenspielgenre. Die Gentleman's Edition Revised ist die neueste Edition des Savage Worlds Rollenspiels und enthält alles, was man zum Spielen braucht. Veteranen finden hier zudem Regelupdates, komplett neues Regelmaterial, neues Artwork, mehr Beispiele, zahlreiche Optionalregeln und fünf neue Mini-Abenteuer aus den verschiedensten Genres für einen schnellen Einstieg.

352 Seiten, B5 Hardcover,
Vollfarbe, Lesezeichen
nur 19,95€

Mehr zu Savage Worlds findest du unter
www.prometheusgames.de

Prometheus Games