

Liquid 1680  
Die Vogesen-Wölfe



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin  
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.  
26.04.2007

## LIQUID 1680 – Die Vogesen-Wölfe

### Zusammenfassung

Ludwig XIV. regiert Frankreich seit fast 30 Jahren. Mit Geschick und Gewalt annektiert er immer mehr deutsche Gebiete links des Rheins. Dazu gehört auch die lutherische Enklave Mömpelgard (Montbéliard), das von einer Seitenlinie des Hauses Württemberg regiert wird (Herzog Georg II. von Württemberg-Mömpelgard). Mömpelgard wird 1680 von Frankreich besetzt. Der französische Gouverneur will das Geschlecht von Mömpelgard aus dem Weg haben und lässt den Herzog und seine Tochter gefangen nehmen. Der Sohn des Fürsten ist jedoch noch auf freiem Fuß und hat eine Räuberbande gegründet, die Vogesen-Wölfe. Die Abenteurer werden gezwungen oder angeheuert, das Versteck der Räuber ausfindig zu machen. Der Sohn des Herzogs nimmt ihnen jedoch im Tode das Versprechen ab, seinen Vater und seine Schwester zu befreien.



### Die Entführung (Hardskript)

Eine Schlossburg in einer kleinen Stadt. Das Burgtor öffnet sich, eine Gestalt gibt mit einer Laterne Lichtzeichen. Dunkle Gestalten huschen in Schutz der Dunkelheit zum Tor. Sie sind bewaffnet. Im Lichtschein der Laterne kann man erkennen, dass das halbe Dutzend maskiert ist, der Anführer gibt dem Mann, der Tor geöffnet hat, einen Sack mit Gold, die dieser mit den Zähnen prüft. Dann gibt letzterer den Weg mit einem Kopfnicken frei. Der Maskierten dringen lautlos in die Burg ein. Sie scheinen sich gut auszukennen. Sie

dringen gleichzeitig in drei Räume ein und überraschen einen älteren Herrn und eine junge Frau im Schlaf. Das dritte Bett ist leer. Die Hilferufe der im Schlaf Überraschten werden erstickt. Sie werden gefesselt und geknebelt und aus der Burg geschleppt, in der sich nun Leben rührt. Als der Anführer das Tor passiert, schneidet er dem Mann, der das Tor geöffnet hat, hinterrücks die Kehle durch und nimmt die Geldkatze mit einem höhnischen Grinsen wieder an sich. Vor dem Tor erscheinen Reiter und eine Kutsche, in die die Gefangenen gestoßen werden. Der Anführer schaut noch kurz zurück, dann rumpelt die Kutsche in die Dunkelheit der kleinen Stadt und verlässt sie durch ein offenes Stadttor; die Reiter folgen.

### Mömpelgard

Die Abenteurer kommen nach und nach ins französisch besetzte Mömpelgard und werden vom SL einzeln eingeführt. Im Ergebnis landen sie alle im Kerker des herzoglichen Schlosses. Dort können sich die Abenteurer gegenseitig bekannt machen. Danach erscheint der Gouverneur des von Frankreich kürzlich besetzten Mömpelgard, der **Vicomte Francois de Bonville**, und schlägt ihnen einen Handel vor: Wenn sie ihm den Kopf eines berühmten Räuberhauptmanns bringen, lässt er die Tochter des Herzogs frei und sie erhalten sogar eine fürstliche Belohnung. Der Räuber ist sehr findig und erhält aus den Teilen der Bevölkerung Unterstützung. Bisherige Versuche, den Räuber dingfest zu machen, sind gescheitert. Sie sollen sich daher der Bande anschließen, von der es heißt, dass sie eine alte Burg in den Vogesen bewohnen. Den genauen Ort kenne er nicht. In den Vogesen wimmelt es zudem von alten Burgen.

### Die Vogesen (Hardskript)

Berge im Nebel, dunkle Wälder erstrecken sich bis zum Horizont, ein Falke durchstreift die Lüfte und stürzt

dann jäh herab um eine Maus zu schlagen. Sein Kopf ruckz herum. Wolfsgeheul dringt aus dem Dickicht. Ein Wolfsrudel durchstreift den Wald, knurrend, hechelnd. Auf einer Lichtung, auf der man die Ruine eines verlassenem Hauses sehen kann, versammeln sie sich und heulen gemeinsam in die beginnende Dunkelheit.

Die Vogesen sind dünn besiedelt, wild und nicht ungefährlich. Es gibt Wölfe und Bären (die sich nach dem Dreißigjährigen Krieg enorm vermehrt haben) und zwei weitere Räuberbanden, die sich als Vogesen-Wölfe ausgeben und in alten Burgruinen hausen (Greiffenhorst und Steffensteyn).

#### Wolf

<b>Stärke 4</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 1</b>
Körperbeherrschung 4	Bildung -	Beeindrucken -
Kraftakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 3</b>
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 6	Tiere -
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 5	<b>Listigkeit 2</b>
<b>Ausdauer 4</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 0	Verstellen -
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung: 3</b>

#### Bär

<b>Stärke 6</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 1</b>
Körperbeherrschung 3	Bildung -	Beeindrucken -
Kraftakt 6	Fahrzeuge -	Einschüchtern 7
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 3</b>
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 2
Handgemenge 6	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 2</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 6	Tiere -
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 2</b>
<b>Ausdauer 4</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 0	Verstellen -
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 18</b> <b>Verteidigung: 4</b>

#### Räuber

<b>Stärke 2</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 2</b>
Körperbeherrschung 0	Bildung 0	Beeindrucken 1
Kraftakt 1	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 3
<b>Geschicklichkeit 2</b>	Intuition 1	Verführen 1
Fernkampf 1 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 2	Sprachen 1	Besonnenheit 2
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 2	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 1
Handwerk 1	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 4</b>
<b>Ausdauer 2</b>	<b>Willenskraft 2</b>	Beeinflussen 0
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 2
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung: 1</b>

Auch führt der Weg ins Räuberlager durch und über tiefe **Schluchten**, reißende Bäche und über einen **Wasserfall**. Die Räuber hausen in einer alten, labyrinthartigen Höhlenburg mit dem Namen **Wulffenstein**. Dort leben auch zahlreiche Zivilisten.

Die Abenteurer begegnen werden in den Wäldern von einem Verrückten beschattet, der in Wolfsfelle gekleidet ist und den Namen **Wolfgang** trägt. Er ist harmlos, kann nicht sprechen und ist das Faktotum der Kräuterhexe Berthilde. gewinnt man sein Vertrauen, führt er sie zur Kräuterhexe.

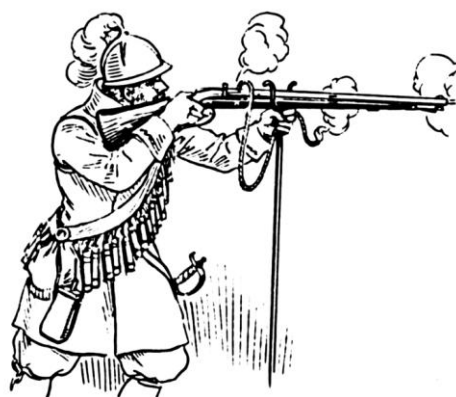
**Berthilde** kann die ihnen die Zukunft vorhersagen, ihnen versteckte Tipps geben und allerlei Rätselhaftes orakeln, was eher zur allgemeinen Verwirrung beiträgt. Sie kann jedoch auch Verletzungen heilen und Schutzamulette geben (die jedoch ihre Wirkung erst viel späteren Abenteuern haben werden).

## Die Vogesen-Wölfe

Der Sohn des Fürsten Georg, Friedrich, lebt mit einigen Mitstreitern wie Robin Hood in den Wäldern der Vogesen. Seine Bande wird die „Vogesen-Wölfe“ genannt. Sie nehmen von den Reichen und geben den Armen, beschützen Lutherische

und Reformierte und bekämpfen vor allem die Franzosen.

Die Bevölkerung hat ein ambivalentes Verhältnis zu den Räubern, je nachdem, ob es sich um Deutsche oder Franzosen handelt, um Katholiken oder Protestanten. Außerdem nennen sich alle Räuberbanden „Vogesen-Wölfe“ und hausen in Burgruinen. In mehreren Dörfern können Erkundigungen eingeholt werden. Aber auch der Räuberhauptmann hat dort seine Informanten. Sein Interesse wurde geweckt und er stellt den Abenteurern eine Falle, um sie gefangen zu nehmen. Er glaubt, er könne sie als Geiseln zumindest gegen seine Schwester austauschen.



### Friedrich von Württemberg-Mömpelgard

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 4</b>
Körperbeherrschung 2	Bildung 3	Beeindrucken 3
Kraftakt 2	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 2
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 1	Verführen 4
Fernkampf 3 (Muskete, Pistole)	Kreativität 3	Überzeugen 4
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	<b>Empathie 3</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 2 (französisch, Latein)	Besonnenheit 2
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 0
Handwaffen 4 (Rapier)	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 4
Handwerk 3	Suchen 1	Tiere 3
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 3</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 1
Überleben 1	Selbstbeherrschung 4	Verstellen 3
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung:</b>

### Räuber

Stärke 2	Intelligenz 2	Charisma 2
Körperbeherrschung 0	Bildung 0	Beeindrucken 1
Kraftakt 1	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 3
<b>Geschicklichkeit 2</b>	Intuition 1	Verführen 1
Fernkampf 1 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 2	Sprachen 1	Besonnenheit 2
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 2	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 1
Handwerk 1	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 4</b>
<b>Ausdauer 2</b>	<b>Willenskraft 2</b>	Beeinflussen 0
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 2
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung:</b>

Unabhängig davon, ob die Räuber die Abenteurer gefangen nehmen oder umgekehrt, erfahren sie nun die wahre Geschichte und Reinhardt von Stetten wird als Verräter enttarnt. Dieser hat sich jedoch einer Gefangennahme entzogen und kehrt nach Mömpelgard zurück, um Musketiere als Verstärkung anzufordern.

De Bonville lässt die Abenteurer von **Rheinhardt von Waldstetten**, dem verräterischen Burg-Hauptmann Herzog Georg II., und seinen **sechs Handlangern** beschatten. Wird der Schlupfwinkel der Bande lokalisiert, sollen die Handlanger zur Unterstützung Musketiere anfordern.

### Rheinhardt von Waldstetten

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 3
Körperbeherrschung 2	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 1	Verführen 2
Fernkampf 3 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 2
Fingerfertigkeit 3	Logik 1	<b>Empathie 1</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 1 (französisch)	Besonnenheit 3
Handgemenge 4	Wissenschaft 0	Imitieren 2
Handwaffen 4 (Rapier)	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 3
Handwerk 1	Suchen 3	Tiere 3
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 4	<b>Listigkeit 4</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 3
Überleben 1	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 3
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung:</b>

### Handlanger

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

### Musketier

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

### Showdown

Versuchen die Abenteurer, den Herzog und seine Tochter zu befreien, müssen sie feststellen, dass diese an einen anderen Ort verbracht wurden.

Von Reinhardt von Waldstetten oder vom Gouverneur lässt sich in Erfahrung bringen, wohin Vater und Schwester gebracht wurden. (allerdings nur durch Zwang). Beide wurden in einer Kloster mit dem Namen St. Marie in der Nähe von Lille gebracht.

In Stadt und Schloss sind Musketiere stationiert.

Beim Endkampf wird Friedrich tödlich verletzt. Im Sterben lässt er sich von den Abenteurern versprechen, seinen Vater und seine Schwester zu retten. Er überlässt den Abenteurern einen Teil der Beute (darunter zwei Toledo-Francois de Bonville

Klingen, Musketen und Pistolen hoher Qualität, Pferde und mehrere Kisten eleganter Kleidung.



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

### Musketier

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

