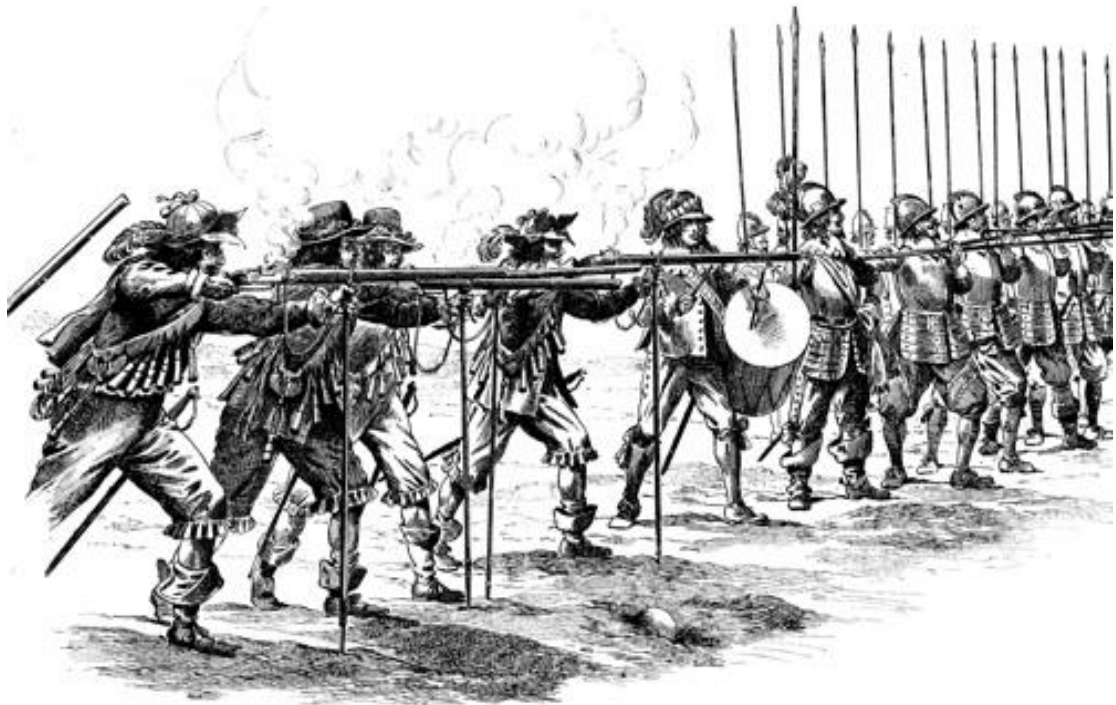


Liquid 1680

# Die Belagerung von Arras



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

# LIQUID 1680 – Die Belagerung von Arras

Stand: 26.04.2007

## Zusammenfassung

Friederike von Mömpelgard-Württemberg, Tochter des Herzogs Georg II., wurde vom französischen Gouverneur entführt, von ihrem Vater getrennt und nach Lille gebracht, wo sie in einem Kloster gefangen gehalten werden soll. Doch Spanien erklärt Frankreich den Krieg und in den Kriegswirren verliert sich ihre Spur. Die Abenteurer geraten bei der Suche zwischen die Fronten, erhalten aber auch Unterstützung.

## Mömpelgard

Sofern die Abenteurer noch nicht wissen, wohin Herzog Georg II. und seine Tochter gebracht wurden, können sie dies bei **Reinhardt von Waldstetten** oder dem Gouverneur von Mömpelgard, **Francois de Bonville** in Erfahrung bringen (allerdings nur durch Zwang). In Stadt und Schloss sind Musketiere stationiert.



Fig. 75. — Mousquetaires sous Louis XIV.

*N. B. — Les commandements indiqués sont, de gauche à droite : N° 1. Ouvrez la charge avec les dents. N° 2. Tirez la baguette hors du mousquet en trois temps. — N° 3. Couches en joue; tirez.*

## Francois de Bonville

<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>

### Rheinhardt von Waldstetten

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 3</b>	<b>Charisma 3</b>
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: 4</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>

Zielort des Herzogs und der Tochter ist das Kloster St. Marie in der Nähe von Lille in Nordfrankreich.

### Der Weg nach Lille

Francois de Bonville wird versuchen, die Abenteurer aufzuhalten. Es kommt

zu einer Verfolgungsjagd. Herzog Georg wird von seiner Tochter getrennt und nach La Rochelle gebracht, um auf einem Schiff nach Westindien entführt zu werden. Dies weiß jedoch nur Friderike, die ein Gespräch der Entführer belauscht hat.

### Handlanger

<b>Stärke 2</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 2</b>
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>

## Kloster St. Marie

Als die Abenteurer das Nonnen-Kloster erreichen, werden sie abgewiesen. Unter den Nonnen gibt es jedoch bereitwillige Helferinnen, die ihnen berichten können, dass die Spanier im Kloster waren und die Herzog und Prinzessin fliehen konnte. Über ihren weiteren Verbleib ist nichts bekannt. Im Kloster befindet sich eine weitere Gefangene, die **Gräfin von Hainau**, einer kleinen flämischen Grafschaft, die von Frankreich ebenfalls annektiert wurde und die sich für ihre Befreiung dankbar zeigen würde.

Die Gräfin ist Ende Dreißig, eine schöne, stolze Frau und Okkultistin. Mit Hilfe eines Schals, der sich im Besitz von Friederike befunden hat, kann sie ein Amulett fertigen, mit dessen Hilfe man sie leichter finden

kann. Er funktioniert wie ein Kompass. Friederike befindet sich in einem französischen Feldlager vor den Mauern von Arras, die die Spanier gefangen genommen haben.



### Gräfin Mathilde von Hainau

<b>Stärke 2</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 4</b>
Körperbeherrschung 1	Bildung 4	Beeindrucken 3
Kraftakt 0	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 2
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 3	Verführen 4
Fernkampf 3 (Muskete, Pistole)	Kreativität 3	Überzeugen 3
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 2 (fläm/deu/franz)	Besonnenheit 3
Handgemenge 0	Wissenschaft 2	Imitieren 0
Handwaffen 3 (Rapier)	<b>Wahrnehmung 2</b>	Motivation 3
Handwerk 0	Suchen 1	Tiere 3
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 2	<b>Listigkeit 2</b>
<b>Ausdauer 2</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 3
Überleben 0	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 2
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 0</b>	<b>Trefferpunkte: 8</b> <b>Verteidigung: 2</b>



## In und vor Arras

Arras wird von den Franzosen belagert. Die Spanier können die Stadt jedoch entsetzen und belagern wiederum die Franzosen auf freiem Feld. Im Feldlager der Franzosen befindet sich auch **Cyrano de Bergerac** mit seinen Gascogner Kadetten. Als Man von Ehre hilft er den Abenteurern, sofern diese ihn von ihrem ehrenhaften Tun überzeugen können. Außerdem ist die Kommunikation mit ihm anstrengend, da er gereizt reagiert, wenn man auf seine Nase starrt (SL setzt sich Pappnase auf).

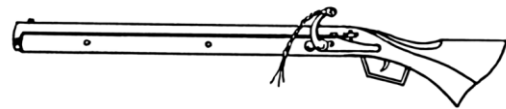
### Cyrano de Bergerac

<b>Stärke 4</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 4</b>
Körperbeherrschung 3	Bildung 5	Beeindrucken 5
Kraftakt 4	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 5</b>	Intuition 3	Verführen 1
Fernkampf 4 (Muskete, Pistole)	Kreativität 5	Überzeugen 4
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 4	Sprachen 2 (lat., alt-griech.)	Besonnenheit 1
Handgemenge 5	Wissenschaft 2 (Atron., Phil.)	Imitieren 1
Handwaffen 7 (Rapier)	<b>Wahrnehmung 4</b>	Motivation 4
Handwerk 1	Suchen 1	Tiere 3
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 4	<b>Listigkeit 3</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 4</b>	Beeinflussen 3
Überleben 3	Selbstbeherrschung 4	Verstellen 5
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung: 1</b>	<b>Trefferpunkte: 15</b> <b>Verteidigung: 4</b>

### Hermanus Hephaistos Vestitorius

In Arras wohnt ein Alchimist, der an einer Flugapparatur, basierend auf Flogiston, arbeitet. Die Flugapparatur funktioniert auch leidlich. Vestitorius hat jedoch niemanden gefunden, der bereit ist, mit ihm zu fliegen. Damit könnten die Abenteurer aus der Stadt fliehen.

Die Abenteurer begegnen immer wieder Soldaten beider Seiten, die sie ohne gültige Passierscheine attackieren oder als vermeintliche Spione verhaften wollen.



### 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>

### Pikenier

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

### Dragoner

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 2</b>
Körperbeherrschung 2	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 2
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 1	Verführen 2
Fernkampf 3 (Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 0	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 1
Handwaffen 3 (Säbel)	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 1
Handwerk 1	Suchen 1	Tiere 4
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: 3</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b> <b>Verteidigung: 3</b>

### Flucht aus Arras

Das Fluggerät des Alchimisten macht außerhalb von Arras eine veritable Bruchlandung. Die Gräfin von Hainau nimmt Friederike unter ihre Fittiche und bringt sie zu ihrem Onkel, dem Fürstbischof von Lüttich, bei dem alle verschlafen können.

