

Inhaltverzeichnis

VORWORT	4	EXOTISCHE GEGENSTÄNDE	88
DISCLAIMER – WAS BEDEUTET ORIGINALGETREU?.....	4	KLEIDUNG UND RÜSTUNG.....	88
FLASHING BLADES		WAFFEN UND ACCESSOIRES.....	88
1.0 EINLEITUNG	9	UNTERHALTUNG UND VERGNÜGUNG.....	89
2.0 AUFBAU	9	DIVERSES.....	89
3.0 CHARAKTERE ERSCHAFFEN	10	EINE FÜHRUNG DURCH PARIS	90
3.1 EIGENSCHAFTEN BESTIMMEN.....	10	ALLGEMEINER HINTERGRUND.....	90
3.2 HINTERGRUND.....	10	ÎLE DU PALAIS.....	90
3.3 FÄHIGKEITEN AUSWÄHLEN.....	11	ÎLE SAINT-LOUIS.....	91
3.4 FÄHIGKEITEN EINSETZEN.....	11	HÔTEL DES INVALIDES.....	91
3.5 KAMPFAUSBILDUNG.....	14	DAS QUARTIER LATIN.....	91
3.6 VORTEILE UND GEHEIMNISSE.....	15	PALAIS DU LUXEMBOURG.....	91
3.7 GELD UND AUSRÜSTUNG.....	17	DIE COMÉDIE-FRANÇAISE.....	91
3.8 SOZIALER RANG.....	19	DER MARAIS.....	93
3.9 BEISPIELCHARAKTER.....	19	LES HALLES.....	93
4.0 PERSÖNLICHER KAMPF	20	DAS HÔTEL DE VILLE.....	93
4.1 EINLEITUNG.....	20	QUAI DE GESVRES.....	93
4.2 KAMPFRUNDE.....	20	DIE KÖNIGLICHEN SCHLÖSSER.....	93
4.3 ANGRiffe DURCHFÜHREN.....	20	DIE GERÜCHTEKÜCHE	94
4.4 PARIEREN UND BLOCKEN.....	22	DAS GROSSE TURNIER DER SCHIESSKUNST	96
4.5 SCHADEN.....	23	EINLEITUNG.....	96
4.6 WAFFE LADEN.....	24	DIE ANKÜNDIGUNG.....	96
4.7 OPTIONALE REGELN.....	24	DIE PARADE.....	96
4.8 GENESUNG.....	27	DIE ZEREMONIE IN DEN TUILERIEN.....	96
4.9 VERANSCHAULICHUNG DES KAMPFSYSTEMS.....	27	DAS TE DEUM.....	97
5.0 RÄNGE UND POSITIONEN	28	VORBEREITUNGEN AUF DAS TURNIER DER SCHIESSKUNST.....	97
5.1 EINLEITUNG.....	28	DAS TURNIER.....	98
5.2 SOZIALER RANG.....	28	BELOHNUNGEN.....	98
5.3 DAS MILITÄR.....	29	SCHNITZELJAGD	100
5.4 DER KLERUS.....	36	EINLEITUNG.....	100
5.5 DIE KÖNIGLICHE BÜROKRATIE.....	38	MÖGLICHE GELIEBTE.....	100
5.6 CLUBS UND ORDEN.....	40	DAS PROBLEM.....	100
5.7 BANKWESEN.....	42	HINDERNISSE.....	101
5.8 DER ADEL.....	44	DIE SUCHE NACH DEN LILien.....	101
5.9 FECHTSCHULEN.....	44	DIE SUCHE NACH DEM PFLAUMENWEIN.....	101
5.10 ÜBERLEGUNGEN ZU DEN PROFESSIONEN.....	45	DIE SUCHE NACH DEN KIRSCHBONBONS.....	102
6.0 ERFAHRUNG	45	SCHLUSS.....	103
6.1 FÄHIGKEITEN.....	45		
6.2 KAMPFFÄHIGKEITEN.....	46		
6.3 EIGENSCHAFTEN.....	46		
6.4 LEBENSPUNKTE.....	46		
6.5 ÜBUNG.....	46		
7.0 ANHANG	46		
7.1 WAFFEN.....	46		
7.2 DIE GESELLSCHAFT DES 17. JAHRHUNDERTS.....	47		
7.3 GESCHICHTLICHER UND POLITISCHER ÜBERBLICK.....	51		
7.4 EMPFOHLENE LITERATUR UND BIBLIOGRAFIE.....	55		
ABENTEUER	56		
DIE TAVERNE BREUVAGE NOIR.....	59		
DER MANN HINTER DER MASKE.....	61		
DAS GEHEIMNIS DES MONSIEUR LE DROIT.....	67		
ZUFALLSBEGEGNUNGEN.....	70		
ABENTEUER IN PARIS	74		
DER FECHTMEISTER	77		
EINLEITUNG.....	77		
M. ST. PIERRE.....	77		
DIE DEMONSTRATION FÜR DEN VIZEGRAFEN.....	77		
BELEIDIGUNG UND VERLETZUNG.....	78		
DAS VERSCHWINDEN.....	78		
HINWEISE.....	79		
DER SPUR FOLGEN.....	80		
SAINT-MARTIN-DES-CHAMPS.....	80		
DER HÖHEPUNKT.....	81		
BELOHNUNGEN.....	82		
DAS GROSSE THEATER	82		
EINLEITUNG.....	82		
DIE SITUATION.....	82		
KOMPLIKATIONEN.....	82		
DAS THEATER.....	82		
PERSONLICHKEITEN.....	86		
SCHLUSS.....	87		
EXOTISCHE GEGENSTÄNDE	88		
KLEIDUNG UND RÜSTUNG.....	88		
WAFFEN UND ACCESSOIRES.....	88		
UNTERHALTUNG UND VERGNÜGUNG.....	89		
DIVERSES.....	89		
EINE FÜHRUNG DURCH PARIS	90		
ALLGEMEINER HINTERGRUND.....	90		
ÎLE DU PALAIS.....	90		
ÎLE SAINT-LOUIS.....	91		
HÔTEL DES INVALIDES.....	91		
DAS QUARTIER LATIN.....	91		
PALAIS DU LUXEMBOURG.....	91		
DIE COMÉDIE-FRANÇAISE.....	91		
DER MARAIS.....	93		
LES HALLES.....	93		
DAS HÔTEL DE VILLE.....	93		
QUAI DE GESVRES.....	93		
DIE KÖNIGLICHEN SCHLÖSSER.....	93		
DIE GERÜCHTEKÜCHE	94		
DAS GROSSE TURNIER DER SCHIESSKUNST	96		
EINLEITUNG.....	96		
DIE ANKÜNDIGUNG.....	96		
DIE PARADE.....	96		
DIE ZEREMONIE IN DEN TUILERIEN.....	96		
DAS TE DEUM.....	97		
VORBEREITUNGEN AUF DAS TURNIER DER SCHIESSKUNST.....	97		
DAS TURNIER.....	98		
BELOHNUNGEN.....	98		
SCHNITZELJAGD	100		
EINLEITUNG.....	100		
MÖGLICHE GELIEBTE.....	100		
DAS PROBLEM.....	100		
HINDERNISSE.....	101		
DIE SUCHE NACH DEN LILien.....	101		
DIE SUCHE NACH DEM PFLAUMENWEIN.....	101		
DIE SUCHE NACH DEN KIRSCHBONBONS.....	102		
SCHLUSS.....	103		
DER KARDINAL IN GEFAHR	106		
DER KARDINAL IN GEFAHR UND ANDERE GESCHICHTEN	107		
INHALTVERZEICHNIS.....	108		
U.S. COPYRIGHT NOTICE.....	108		
EINE KURZE GESCHICHTE DER MUSKETIERE	109		
DIE GEISTERVILLA	110		
EINLEITUNG.....	110		
DAS VERBORGENE PERGAMENT.....	110		
DIE VILLA UND DER SPUK.....	111		
LEGENDE ZUM GRUNDSTÜCK DER VILLA.....	111		
LEGENDE ZUR VILLA.....	113		
SCHLUSS.....	116		
DER KARDINAL IN GEFAHR	117		
EINLEITUNG.....	117		
HINTER DEM LUXEMBOURG.....	117		
DER LEUTNANT.....	118		
UNEINS KÖNNEN SIE NICHT BESTEHEN.....	118		
SELTSAME NEUIGKEITEN.....	119		
DIE HANDLUNG.....	119		
DER HÖHEPUNKT.....	119		
SCHLUSS.....	121		
DIE DAME VON LA ROCHELLE	122		
ALLGEMEINER HINTERGRUND.....	122		
DER FELDZUG.....	122		
HINTERGRUND DES ABENTEUERS.....	123		
DAS GASTHAUS ZUM SCHWARZEN SCHWAN.....	124		
DER STERBENDE.....	125		
DER WEG NACH LA ROCHELLE.....	126		
IN DER RUE FEROU.....	127		
FORTSETZUNG DES ABENTEUERS.....	127		
SCHLUSS.....	130		
NOTIZEN FÜR DEN SPIELLEITER.....	130		

DIE KÖNIGLICHE JAGD.	132	DIPLOMATISCHE IMMUNITÄT.	167
EINLEITUNG.....	132	EINLEITUNG.....	167
DIE EINLADUNG.....	132	DIE ÜBERFAHRT.....	167
ANKUNFT IN FONTAINEBLEAU.....	132	LONDON UND DOVER.....	167
PERSÖNLICHKEITEN.....	132	DER GEHEIMAUFTRAG.....	167
DAS PROGRAMM.....	133	DAS PEPPERBOX-ANWESEN.....	169
DIE EREIGNISSE.....	134	DIE WARNUNG.....	170
BELOHNUNGEN.....	137	VERRAT.....	170
GESCHICHTEN EINES BOTSCHAFTERS.	140	DIE FLUCHT.....	171
DIE EINLADUNG.	142	MASTER MATTHEW TALANT.....	172
EINLEITUNG.....	142	ABSCHLIESSENDE BELOHNUNGEN.....	172
DER AUFTRAG.....	142		
DAS GESPRÄCH.....	142		
M. DE BIENVENU.....	144		
ERFAHRUNG UND ERHOLUNG.....	144		
HABSBURGER GASTFREUNDSCHAFT.	144		
EINLEITUNG.....	144		
DIE REISE.....	144		
DIE UMSCHLÄGE.....	144		
ANKUNFT IM PALAST.....	145		
REINKE KONTAKTIEREN.....	146		
von VULKAN und ROLF.....	146		
DER ERSTE TAG.....	147		
DER ZWEITE TAG.....	148		
DER DRITTE TAG.....	148		
DER VIERTE TAG.....	149		
DER FÜNFTEN TAG.....	149		
DER SECHSTE TAG.....	149		
DER SIEBTE TAG.....	150		
BELOHNUNGEN.....	150		
DER SMARAGD VON KONSTANTINOPEL.	151		
EINLEITUNG.....	151		
DIE REISE.....	151		
DIE UMSCHLÄGE.....	151		
DAS GEHEIME TREFFEN.....	151		
ANKUNFT IN VENEDIG.....	151		
SENATOR GRIMANI.....	152		
DER DOGENPALAST.....	153		
BEWEGUNG DURCH DIE STADT.....	154		
BEGEGNUNGEN AUF EINER PIAZZA.....	154		
BEGEGNUNGEN AUF EINER BRÜCKE.....	154		
BEGEGNUNGEN AUF DER STRASSE.....	154		
STRATEGIEN.....	154		
DER ITALIENISCHE JUWELIER.....	156		
DIE LÖWENKLAUEN.....	156		
IONAS ZEITPLAN.....	156		
SCHLUSS.....	156		
TORRE DEL DIABLO.	157		
EINLEITUNG.....	157		
DIE REISE.....	157		
DIE UMSCHLÄGE.....	157		
HINTERGRUND FÜR DEN SPIELLEITER.....	157		
SEGOVIA.....	158		
TORRE DEL DIABLO.....	158		
PERSONEN.....	160		
ABSCHLUSS.....	161		
RÜCKREISE NACH PARIS.....	161		
DIE BINNENHOF-AFFÄRE.	162		
EINLEITUNG.....	162		
REISE NACH DEN HAAG.....	162		
DIE UMSCHLÄGE.....	162		
ANKUNFT IN DEN HAAG.....	162		
DER DIEBSTAHL.....	163		
DIE FALSCHÉ FÄHRTE.....	163		
WIEDERBESCHAFFUNG DES GEHEIMDOKUMENTS.....	165		
SCHLUSS.....	165		
AUF HOHER SEE.	174		
1. EINLEITUNG.	176		
2. DIE NEUE WELT.	176		
2.1 CHARAKTERERSCHAFFUNG.....	176		
2.2 NEUE HINTERGRÜNDE & FÄHIGKEITEN.....	176		
2.3 NEUE FÄHIGKEITEN.....	177		
2.4 NEUE KAMPFFÄHIGKEITEN UND AUSBILDUNG.....	177		
2.5 VORTEILE UND GEHEIMNISSE.....	178		
2.6 GELD UND AUSRÜSTUNG.....	179		
2.7 SOZIALER RANG IN DEN KOLONIEN.....	179		
ANMERKUNGEN ZU CHARAKTEREN IN AUF HOHER SEE.....	179		
3. PERSÖNLICHER KAMPF.	179		
3.1 EINLEITUNG.....	179		
3.2 NEUE WAFFEN.....	179		
3.3 BESONDERE SITUATIONEN.....	180		
4. RÄNGE UND POSITIONEN.	180		
4.1 EINLEITUNG.....	180		
4.2 KOLONIALES MILITÄR.....	181		
4.3 RÄNGE AN BORD VON SCHIFFEN.....	183		
4.4 DER KLERUS IN DER NEUEN WELT.....	184		
4.5 KOLONIALE BÜROKRATIE.....	185		
4.6 KOLONIALE CLUBS.....	186		
4.7 BANKWESEN UND STEUERN IN DER NEUEN WELT.....	186		
5. PIRATEN UND FREIBEUTER.	186		
5.1 EINLEITUNG.....	186		
5.2 PIRATENVERTRÄGE.....	186		
5.3 KAPERBRIEFE.....	187		
5.4 SKRUPPELLOSIGKEIT UND DIE PIRATENFLAGGE.....	187		
5.5 EXPEDITIONEN FÜR PIRATEN UND FREIBEUTER.....	188		
5.6 BEUTE.....	188		
6. SCHIFFSBAU, HANDEL UND KAMPF.	189		
6.1 SCHIFFSKONSTRUKTION.....	189		
6.2. SEEREISEN.....	191		
6.3 SEEHANDEL.....	192		
6.4 SCHIFFSKAMPF.....	194		
SCAVENGER'S DAUGHTER.	199		
PIKES SCHATZ.	202		
GUEDE-JE-ROUGE.	206		
PORTOBELO.	211		