

Inhaltverzeichnis

VORWORT	4
DISCLAIMER – WAS BEDEUTET ORIGINALGETREU?.....	4
FLASHING BLADES	
1.0 EINLEITUNG.....	9
2.0 AUFBAU.....	9
3.0 CHARAKTERE ERSCHAFFEN.....	10
3.1 EIGENSCHAFTEN BESTIMMEN.....	10
3.2 HINTERGRUND.....	10
3.3 FÄHIGKEITEN AUSWÄHLEN.....	11
3.4 FÄHIGKEITEN EINSETZEN.....	11
3.5 KAMPFAUSBILDUNG.....	14
3.6 VORTEILE UND GEHEIMNISSE.....	15
3.7 GELD UND AUSTRÜSTUNG.....	17
3.8 SOZIALER RANG.....	19
3.9 BEISPIELCHARAKTER.....	19
4.0 PERSÖNLICHER KAMPF.....	20
4.1 EINLEITUNG.....	20
4.2 KAMPFRUNDE.....	20
4.3 ANGRIFFE DURCHFÜHREN.....	20
4.4 PARIEREN UND BLOCKEN.....	22
4.5 SCHADEN.....	23
4.6 WAFFE LADEN.....	24
4.7 OPTIONALE REGELN.....	24
4.8 GENESUNG.....	27
4.9 VERANSCHAULICHUNG DES KAMPFSYSTEMS.....	27
5.0 RÄNGE UND POSITIONEN.....	28
5.1 EINLEITUNG.....	28
5.2 SOZIALER RANG.....	28
5.3 DAS MILITÄR.....	29
5.4 DER KLERUS.....	36
5.5 DIE KÖNIGLICHE BÜROKRATIE.....	38
5.6 CLUBS UND ORDEN.....	40
5.7 BANKWESEN.....	42
5.8 DER ADEL.....	44
5.9 FECHTSCHULEN.....	44
5.10 ÜBERLEGUNGEN ZU DEN PROFESSIONEN.....	45
6.0 ERFAHRUNG.....	45
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
DIE FLUCHT.....	81
BELÖHNUNGEN.....	82
DAS GROSSE THEATER	82
EINLEITUNG.....	82
DIE SITUATION.....	82
KOMPLIKATIONEN.....	82
DAS THEATER.....	82
PERSÖNLICHKEITEN.....	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 TUILERIEEN.....	96
DAS TE DEUM.....	97
VORBEREITUNGEN AUF DAS TURNIER DER SCHIESSKUNST.....	97
DAS TURNIER.....	98
BELÖHNUNGEN.....	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	AUF HOHER SEE	174
DAS GESPRÄCH	142	1. EINLEITUNG	176
M. DE BIENVENU	144	2. DIE NEUE WELT	176
ERFAHRUNG UND ERHOLUNG	144	2.1 CHARAKTERERSCHAFFUNG	176
HABSBURGER GASTFREUNDSCHAFT	144	2.2 NEUE HINTERGRÜNDE & FÄHIGKEITEN	176
EINLEITUNG	144	2.3 NEUE FÄHIGKEITEN	177
DIE REISE	144	2.4 NEUE KAMPFFÄHIGKEITEN UND AUSBILDUNG	177
DIE UMSCHLÄGE	144	2.5 VORTEILE UND GEHEIMNISSE	178
ANKUNFT IM PALAST	145	2.6 GELD UND AUSTRÜSTUNG	179
REINKE KONTAKTIEREN	146	2.7 SOZIALER RANG IN DEN KOLONIEN	179
VON VULKAN UND ROLF	146	ANMERKUNGEN ZU CHARAKTEREN IN AUF HOHER SEE	179
DER ERSTE TAG	147	3. PERSÖNLICHER KAMPF	179
DER ZWEITE TAG	148	3.1 EINLEITUNG	179
DER DRITTE TAG	148	3.2 NEUE WAFFEN	179
DER VIERTE TAG	149	3.3 BESONDERE SITUATIONEN	180
DER FÜNFTE TAG	149	4. RÄNGE UND POSITIONEN	180
DER SECHSTE TAG	149	4.1 EINLEITUNG	180
DER SIEBTE TAG	150	4.2 KOLONIALES MILITÄR	181
BELOHNUNGEN	150	4.3 RÄNGE AN BORD VON SCHIFFEN	183
DER SMARAGD VON KONSTANTINOPEL	151	4.4 DER KLERUS IN DER NEUEN WELT	184
EINLEITUNG	151	4.5 KOLONIALE BÜROKRATIE	185
DIE REISE	151	4.6 KOLONIALE CLUBS	186
DIE UMSCHLÄGE	151	4.7 BANKWESEN UND STEUERN IN DER NEUEN WELT	186
DAS GEHEIME TREFFEN	151	5. PIRATEN UND FREIBEUTER	186
ANKUNFT IN VENEDIG	151	5.1 EINLEITUNG	186
SENATOR GRIMANI	152	5.2 PIRATENVERTRÄGE	186
DER DOGENPALAST	153	5.3 KAPERBRIEFE	187
BEWEGUNG DURCH DIE STADT	154	5.4 SKRUPELLOSIGKEIT UND DIE PIRATENFLAGGE	187
BEGEGNUNGEN AUF EINER PIAZZA	154	5.5 EXPEDITIONEN FÜR PIRATEN UND FREIBEUTER	188
BEGEGNUNGEN AUF EINER BRÜCKE	154	5.6 BEUTE	188
BEGEGNUNGEN AUF DER STRASSE	154	6. SCHIFFSBAU, HANDEL UND KAMPF	189
STRATEGIEN	154	6.1 SCHIFFSKONSTRUKTION	189
DER ITALIENISCHE JUWELIER	156	6.2 SEEREISEN	191
DIE LÖWENKLAUEN	156	6.3 SEEHANDEL	192
IONAS ZEITPLAN	156	6.4 SCHIFFSKAMPF	194
SCHLUSS	156	SCAVENGER'S DAUGHTER	199
TORRE DEL DIABLO	157	PIKES SCHATZ	202
EINLEITUNG	157	GUEDE-JE-ROUGE	206
DIE REISE	157	PORTOBELO	211
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 FALSCH FÄHRTE	163		
WIEDERBESCHAFFUNG DES GEHEIMDOKUMENTS	165		
SCHLUSS	165		