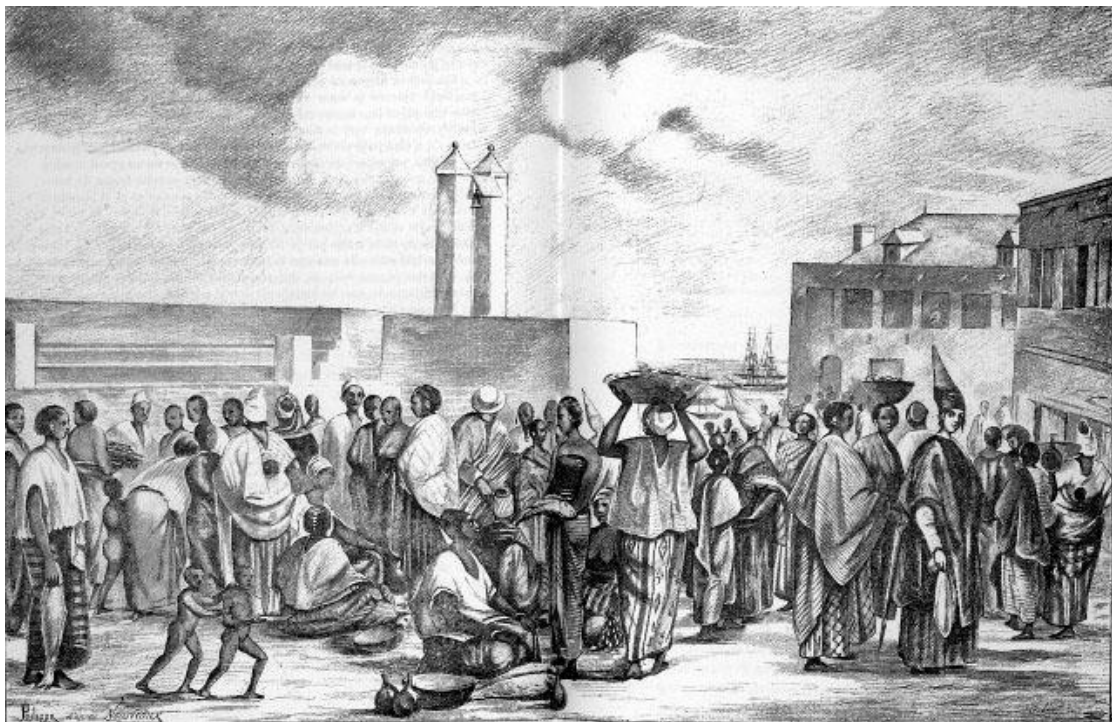


Liquid 1680

# Der Gefangene der Ile de Ré



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin  
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.  
18.06.2007

# LIQUID 1680 – Der Gefangene der Ile de Ré



## Zusammenfassung

Der Herzog von Mömpelgard wird auf der Insel Ile de Ré in der Nähe von La Rochelle gefangen gehalten. Bei dem Versuch ihn zu befreien, müssen die Abenteurer feststellen, dass er bereits auf einem Schiff Richtung Neue Welt ist. Stattdessen befreien sie einen Philosophen und Freidenker, dessen Familie reiche Reeder sind, so dass die Abenteurer problemlos eine Schiffspassage erhalten.

## La Rochelle

La Rochelle ist eine Hochburg der Hugenotten, die jedoch seit der Niederlage von 1629 nach und nach aus der Stadt fliehen und insbesondere nach Neu-England auswandern. Die Hugenotten helfen jedem, der in irgendeiner Weise Probleme mit dem Sonnenkönig hat. Da inzwischen viele Katholiken in der Stadt leben, werden die Hugenotten auf offener Straße drangsaliert, insbesondere durch Soldaten.

## Musketier

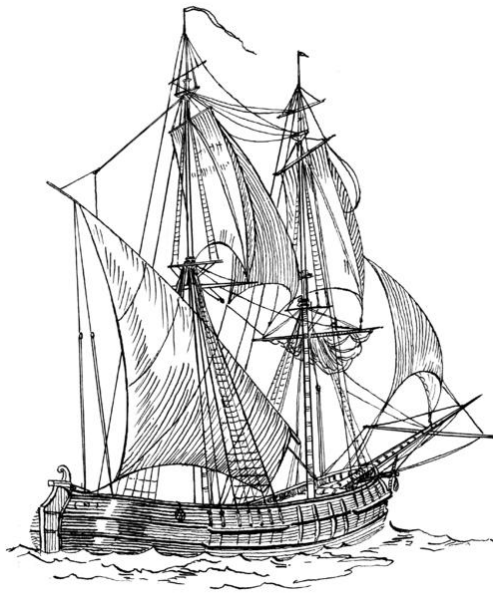
<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 2</b>
Körperbeherrschung 1	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 2
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 1	Verführen 2
Fernkampf 3 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	<b>Empathie 1</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 0	Besonnenheit 3
Handmenge 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>

## Ile de Ré

Auf der Ile de Ré gibt es zwei Befestigungen: Fort de la Prée und die Festung von Saint-Martin-de-Ré. Der Herzog befand sich im kleineren Fort. Dort befindet sich auch der Philosoph und Freidenker, **Louis Jérôme Reaumúr** (Onkel des berühmten Wissenschaftlers, der erst 1682

geboren wird) wegen der Veröffentlichung eines Buches (ein philosophisches Werk über die Glaubensfreiheit) im Gefängnis. Er kann den Abenteurern berichten, dass der Herzog nach Westindien gebracht wurde. Da seine Familie wohlhabende Reeder in La Rochelle sind, kann er Näheres in Erfahrung bringen, müsste aber von den Abenteurern befreit

werden. Auch kann er ihnen eine Schiffspassage organisieren.



## Die Diane

Das Schiff Diane ist ein typisches Handelsschiff, das den Dreieckshandel befährt (Tand nach Afrika, Sklaven nach Amerika, Kolonialwaren nach Europa). An Bord kommt es zu Spannungen, da diverse Mitglieder der Mannschaft sich den weiblichen Abenteurern unsittlich zu nähern trachten.

### Seemann

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

## Gorée

Die Reise geht erst einmal zur Insel Gorée vor der Küste von Senegal bei der noch nicht existierenden Stadt Dakar, die erst seit 1678 zu Frankreich gehört (vorher war sie portugiesisch, niederländisch, englisch und danach wieder niederländisch). Insgesamt wechselt sie 15 Mal den Besitzer.

Die Sklaven liefert das kleine schwarzafrikanische (islamische)

Reich Waalo (Herrscher von Waalo: Naatago Aram Bakar (1674-1708)).

Die Abenteurer werden vom König der Waalo zur **Löwen- und Antilopenjagd** eingeladen. Dabei brechen sie ein Tabu und eine schwarze **Hexe** verflucht sie. Außerdem nimmt der König die Frauen gefangen, um sie in seinem Harem einzugliedern.

### Löwe

<b>Stärke 5</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 1</b>
Körperbeherrschung 4	Bildung -	Beeindrucken 5
Kraftakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 3</b>
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 1
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 4	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: 16</b> <b>Verteidigung: 3</b>

### Stammeskrieger

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

Nach ihrer Rückkehr nach Gorée müssen sie feststellen, dass der Kapitän ohne die Abenteurer nach Saint Domingue (Haiti) gesegelt ist. Die Abenteurer können jedoch auf einem portugiesischen Schiff „Algarve“ (für viel Geld) eine Passage buchen, dass Gummi Arabicum nach Lissabon transportiert. Von dort aus können sie mit der englischen Brigg „Lady of Rye“, die Post, Waffen und Munition nach St. Kitts transportiert, reisen.



### Karibik

Kurz vor St. Kitts wird der englische Schoner von französischen Freibeutern angegriffen und erobert, der nach Tortuga fährt. Der Kapitän, Jean Frontenac, ist aber ein Gentleman, der die Abenteurer in Tortuga freilässt, wenn diese mit ihren Fertigkeiten glänzen können.

### Pirat

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

