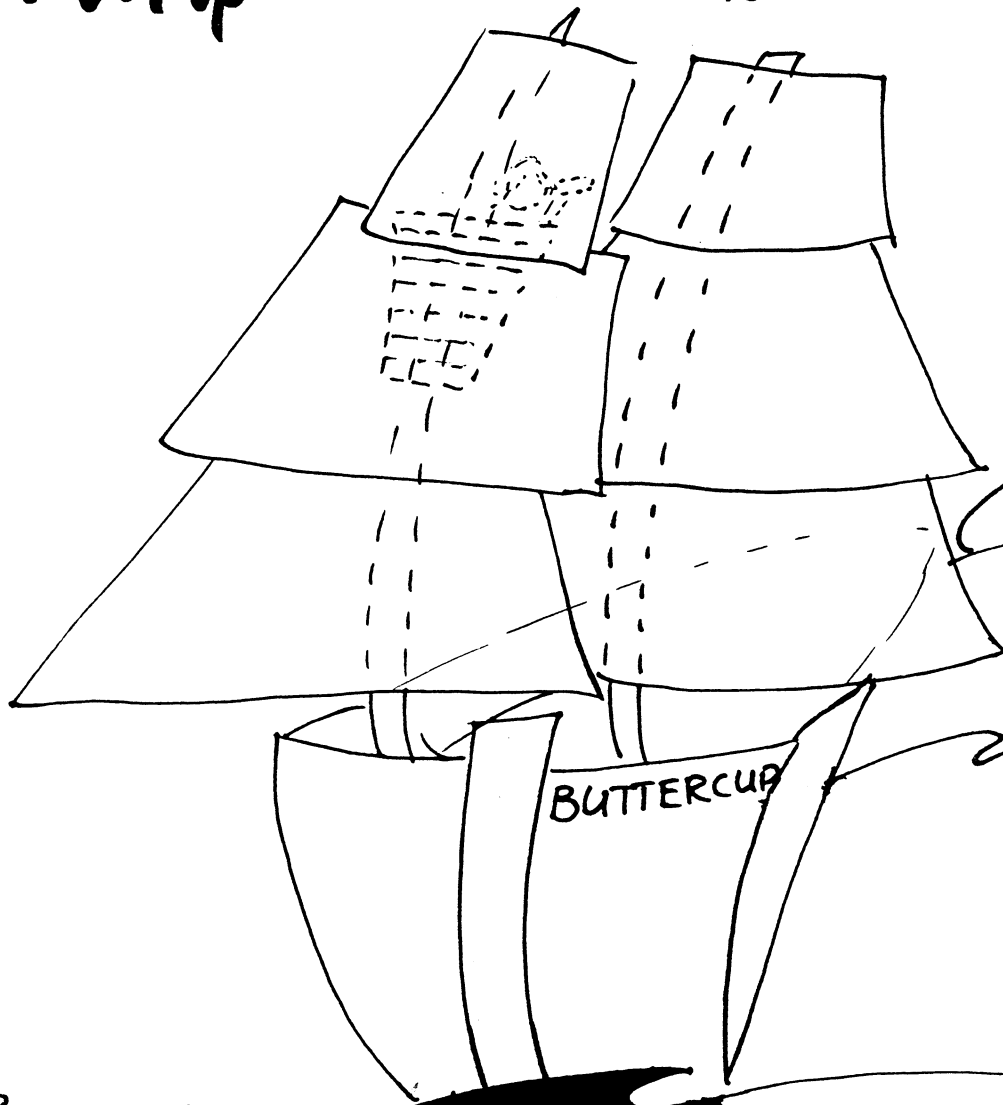


Vulkanens Hemmelighed

af Jost L. Hansen

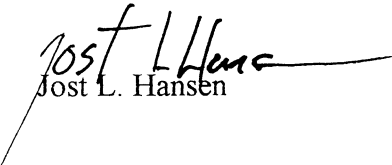


Til Spillelederen

På grund af tekniske årsager var det ikke muligt at nå at sende et spilbart Caribienkort med. Men hvis du spiltester inden FASTAVAL kan du bruge et kort fra et atlas, bare du husker at gøre spillerne opmærksomme på at byen Port Royal idag hedder Kingston. Men dette kort og et over skibet Blackie vil være på DAG 0 og til briefing før spilstart.

SÅ VÆR DER!!!!!!!!!!!!!!

Venlig hilsen


Jost L. Hansen

VULKANØENS HEMMELIGHED

Indholdsfortegnelse

Forside.....	I
Indholdsfortegnelse.....	II
Forord.....	III
Synopsis.....	IV
Hvad der hændte førhen.....	IV
Prolog.....	IV
Kaptajnen , Wesley Williams.....	IV
Skibsdrengen, René.....	V
Udkigsposten Fezzik og 1. styrmanden Inigo.....	V
Næstkommanderende Bill Hootkins.....	V
Det Mystiske Skibbruden, Jack Denholm.....	V
Kapitel 1.....	VI
Kapitel 2.....	VII
John Smith.....	VII
Kirkegården.....	VII
Kapitel 3.....	IX
Ankomst til øen.....	X
Skoven.....	X
Landsbyen.....	XI
X marks the spot.....	XI
Skatten.....	XII
Til havs.....	XIII
Vandfaldet.....	XIII
Kapitel 4.....	XIII
Epilog.....	XIV
Spilpersoner.....	XIV
Kaptajnen Wesley Williams.....	XV
Skibsdrengen René.....	XV
Udkigsposten Fezzik.....	XV
1. styrmanden Inigo.....	XVI
Næstkommanderende Bill Hootkins.....	XVI
Det Mystiske Skibbruden, Jack Denholm.....	XVII
Bi-personer.....	XVII
John Smith.....	XVII
Carmen Rosita.....	XVIII
Elizabeth Smith.....	XVIII
Den spanske Kardinal.....	XVIII
Buttercup.....	XIX
Blackie.....	XIX
Pirater.....	XIX
Våben.....	XX
Forberedelser.....	XX
Kort.....	XXI
Skattekortet.....	XXI
Kortet over Caribien.....	XXI
Systemet.....	XXI
Og så til sidst.....	XXII

Credits

Jeg ønsker at takke:

Vicki B. Andersen for korrekturlæsning, hjælp til gåderne Carribien-kortet, bilagene, kortene over de to skibe og forsiden.

Henrik Clausen for skattekortet.

Ricko Fisker, Uffe F. Laursen, Claus Teislev og **Anders Krahn** for at have spilstestet. Samt **Jais Lytje, Hannibal Hansen, Christian Otkjær, Jesper Jühne, Liv** og den sidste som ved hvem han selv er, for spilstet nummer to.

Khronstadt-gruppen for fuld opbakning.

Max Møller for ingenting.

Thomas Frost for ingenting.

Niels Geckler for ingenting.

Holdet bag "Cutthroat Island" og **holdet bag "The Princess Bride"** for inspiration.

Dick Smock Film Ltd. Production for at dette scenarie overhovedet blev til noget.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Forord

Når man skal lave et piratscenarie til en con, så er det svært ikke at tænke på "Indianernes Skat" af Nicolaj Lemche og Peter Petersen fra FASTAVAL 93. Jeg har bevidst ikke kigget i "Indianernes Skat" før jeg blev færdig med dette scenarie, for at undgå at de to scenarier skulle blive ens. Hvis du har kendskab til Indianernes Skat og alligevel synes der er mange lighedspunkter, så se dette scenarie som et der hylder klassikerne. Jeg fik ideen til Vulkanøens Hemmelighed, da jeg var i biografen og så "Cutthroat Island" (på dansk: Djævløen), en film der blev sablet ned af kritikere. Hvilket jeg ikke forstår, da jeg synes det er en fremragende film. Jeg blev så tændt på at lave et piratscenarie, så jeg straks gik igang med at udtænke et plot. Det var ret nemt, jeg tog det bare fra "Cutthroat Island". Ideen med at man skal samle et skattekort kommer altså fra filmen. Og så fylde scenariet med så mange klichéer, som jeg overhovedet kunne finde på, og dem du kan finde på. Hvis du finder nogle af navne bekendt, så er det måske fordi du har set filmen "Princess Bride", den har jeg også stjålet fra. Dette scenarie er på ingen måder mit, idet jeg har stjålet alt fra film og andre steder. Det eneste jeg har gjort, er at have taget det bedste fra det bedste og sat sammen og skrevet det ned. Der er heller ikke noget nyt i scenariet, det er klichéer det hele. Klichéer har den fordel, at de er nemme at gå til, og de giver gode momenter, hvis de bliver brugt ordentligt. Nogle kan lide klichéer og andre kan ikke. Scenariet skulle gerne levere underholdning for alle pengene uden de store armbevægelser.

Det var min oprindelige idé at skrive et længere afsnit om hvordan pirater, begik sig til søs, for at bidrage en bid af realisme. Men som arbejdet skred frem, indså at jeg ikke havde tid og det egentlig heller ikke passede ind i scenariet. Scenariet er nemlig som en god kliché-fyldt actionfilm. Meningen er at spillerne skal udsættes for lidt hæsblæsende action i nogle timer, og det kan realisme godt sætte en stopper for. Så glem alt om de små dagligdagsting og sæt action, morskab, handling og rollespillet i højsædet. Hvis noget er fuldstændig urealistisk, men giver en knaldgod effekt, så lad det ske. Men et lille afsnit har dog sneget sig med, som forhåbentligt kan bruges til noget.

Hvis du har ris, ros eller spørgsmål er du velkommen til kontakte mig, enten hjemme eller på FASTAVAL. Jeg er meget interesseret i at få nogle kommentarer om scenariet (handlingen, redigeringen, layoutet og scenariet generelt).

Jost L. Hansen

Indianernes Skat
Nicolaj Lemche (Et Langt Liv) og Peter Petersen blev belønnet med Publikumsprisen på FASTAVAL 93 for deres Indianernes Skat. Året efter forsøgte de med en to'er, som desværre ikke kunne leve op til et'ere's succes.

★★★★□

Cutthroat Island
Filmen har Geena Davis (Thelma & Louise) i hovedrollen som den f a n d e n i v o l d s k e piratdronning Morgan. Den er instrueret af Renny Harlin (Die Hard 2, Cliffhanger). Det ville være en god ide at se filmen på video før du spiller scenariet.

★★★★□

Jost L. Hansen
Mosegårdsvej 7
8700 Horsens
75 64 22 52

Andre con-scenarier af forfatteren:

Huset Der Blev Vådt ^{Splat-}
gys (Mytomania Mini-Con 1993)

En for Alle, Alle for En..?
^{Espionage}
(Mytomania Mini-Con II 1994)

Huset Der Blev Vådt II
^{Splatter}
(Mytomania Mini-Con III 1994. Re-Run på Spiltræf IX 1996)

Porten til det Glemte Rige ^{Pulp}
(Mytomania Mini-Con III 1994)

De Hensynsløse ^{Western}
(Fastaval 96)

Flere scenarier under forberedelse...

VULKANØENS HEMMELIGHED

Synopsis

Scenariet starter med en introduktion til hver af spillerne. De er på Jamaica, men bliver uvenner med omgivelserne så de må stikke af. Ude på havet får de besked om at Kaptajnens far gerne vil se sin søn (Wesley) i sin døende stund i et fængsel på Haiti. De opsøger ham og de får første del af tre dele til et skattekort, der omhandler den sagnomspundne Vulkanø. De får også af vide, hvor de andre dele er, bl.a. har Kaptajn Wesley's ærkefjende John Smith den ene del. Den tredje del ligger på en kirkegård.

For at få de to dele må de opsøge John Smith og tage ud på kirkegården. Det viser sig at kirkegården er blevet erstattet med et fort. Så vores venner må ind og grave, da John Smith pludselig angriber fortet. De må nu flygte i huj og hast. Når alle tre dele er samlet skal Vulkanøen lokaliseres. Det gøres ved hjælp af nogle gåder, der står på skattekortet. Da det er gjort kan de sejle til øen.

På øen skal de først igennem en jungle, så en kanniballandsby, så en grotte med et par fælder og så står de foran skatten. Når skatten er samlet møder de John Smith der er fulgt efter dem, og så kommer det store opgør. Til sidst sejler vores venner mod solnedgangen.

Hvad der hændte førhen...

Kaptajn Wesley Williams har sejlet i en del år med sin besætning der iblandt Fezzik og Inigo og Bill. For nogle måneder siden dukkede der en ung dreng op ved navnet Rene og ville have hyre på skibet. Det fik han så. For nogle få dage siden samlede de Jack Denholm op, ad han kom flydende med en tønde. Han har været på skibet siden. Omkring samtidig med at Rene dukkede op blev Bill kontaktet af John Smith (Wesley's ærke rival) og blev tilbudt et job som spion for at udspionere Wesley. Bill sagde ja.

Da Wesley får besked om sin far, får John Smith sin del af kortet af sin far. Han får fortalt hvor de to andre dele er. Han opsøger Wesleys far, men for sent. Wesley har jo allerede fået det.

Lige nu ligger skibet for anker i Port Royal i det herrens år 1655.

Prolog

Kaptajnen, Wesley Williams

Wesley er netop hoppet ind ad vinduet til den skønne guvernørdatter Carmen Rosita, hvor han bruger al sin charme på at forføre hende. Efter noget tid dukker Wesley's ærkerival John Smith op. John

Carmen's værelse

I værelset er der en stor himmelseng, beklædt med smuk hvid silke. Carmen ligger i sengen

VULKANØENS HEMMELIGHED

Smith trækker sin kårde og udfordrer Wesley, der tager imod. En kort heroisk kamp mellem de to herrer finder sted. Efter lidt tid kommer der en masse vagter, og Wesley må se sig nødsaget til at fortrække. Det er dog ikke noget problem for ham, han kan let narre de dumme vagter. I det han flygter sukker den skønne Carmen: "Min Helt!" Wesley fyrer nok noget romantisk af og Smith råber ud af vinduet at han nok skal få ram på Wesley og andre skældsord.

Skibsdrengen, René

René er nede på en kro hvor han lusker og snupper punge fra de fulde mænd. Det går helt fint i starten, men pludselig bliver der grebet om hans håndled. En STOR mand har opdaget René. Han trækker sin store sabel og hugger ud efter ham. Lidt efter opdager de andre mænd at deres punge er væk. De tilslutter sig jagten på René. Stakkels ham. René bliver nødt til at hoppe rundt på bordene for at slippe væk. Og det lykkes. Han kan hurtigt løbe fra de store fulde folk.

Udkigsposten Fezzik og 1. styrmanden Inigo

Inigo har fået fat på et skattekort, der viser at der ligger en skat begravet i en baghave. Han har overtalt Fezzik til at gå med og holde udkig. Mens Inigo løber rundt og leder efter skatten kommer en fuld mand hen til Fezzik og tilbyder en tår af sin udsøgte rom. Det kan Fezzik nok ikke stå for. Inde i haven har Inigo fundet frem til det formåede sted hvor skatten er. Men hvor meget han end graver finder han ingen skat. Rommen som Fezzik står og drikker smager så godt at han ikke opdager de soldater der er på vej ind i haven. I hver tilfælde ikke før det er for sent. Inigo må flygte over hegnet og ned mod havnen sammen med Fezzik.

Næstkommanderende Bill Hootkins

Bill har ikke været sammen med en pige i lang tid, så han har op søgt byens bordel. Efter nogle dejlige timer, skal han betale til bordelmutter. Bordelmutter er en meget stor dame. Desværre har Bill ikke penge nok på sig. Så hvordan han kommer ud af det problem, bliver helt op til ham selv. Men bordelmutter ender jo nok med at løbe efter ham.

Det mystiske Skibbruden, Jack Denholm

Jack er blevet sulten og har sneget sig ind i køkkenet på en kro. Her mæsker han sig med god mad, men kommer til at skubbe en flaske vin på gulvet. Det hører krofatter og styrter ud i køkkenet, og forlanger en forklaring hvad Jack laver der. Så Jack må igang med de bedste løgne historier. Men selv de bedste historier trænger ikke ind i hovedet på krofatter, så Jack bliver nok nødt til at tage benene på nakken.

mens Wesley charmer sig ind på hende. Store billeder pryder rummet, samt diverse klingevåben.

I loftet hænger en stor lysekrone....

Kroen

En tyk tåge af tobaksrøg skjuler loftet og gulvet er glat af romsjatter. Der er meget få ledige borde tilbage såvel som ædru mennesker. En enkelt hund ligger og hviler sig under et af bordene. Rummet er oplyst af fakler siddende på væggen.

Haven

Det er en meget flot have i barok stil. Små fakler står rundt omkring og oplyser haven. Der er ingen skat i haven, Inigo er blevet fuppet med det skattekort.

Bordellet

Bordellet er meget lyserødt, og en kvælende duft af parfume fylder rummet.

Køkkenet

Det er et lyst køkken men, dog noget snusket. Hele rummet dufter af mad.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Helt tilfældigvis ankommer de alle sammen til havnen på samme tid, hvor deres skib Buttercup ligger. Bedst som de tror de kan slippe af, hører de deres forfølgere. Hurtigt må de indse, at eneste udvej er at flygte med Buttercup. Spørg mig ikke hvordan, men hurtigt får de gang i skibet og det sejler ud af Port Royal, Jamaica. Deres forfølgere standser på havnen og udsender de værste skældsord og soldaterne står og skyder, men rammer selvfølgelig kun rækværket og lignende.

Vores helte sejler mod solopgangen (ligesom for at indikere at nu starter scenariet).

Kapitel 1

Buttercup flyder stille og rolig, i det Caribiske Hav, da en brevdue lander i Kaptajn Wesley's kahyt. Wesley er den første der opdager duen. Med sig har den et brev (handout 1) fra Wesley's døende far. Brevet fortæller at faderen gerne vil se Wesley en sidste gang inden han dør, og desuden har han noget til ham.

Wesley's far sidder fængslet i Hispaniola på Haiti. Som den gode søn og eventyrlystne kaptajn beordrer Wesley (forhåbentlig) sine folk til Hispaniola.

Da de ankommer til Hispaniola, vil de let kunne finde det store fængsel hvor Wesley's far sidder. Nu gælder det om at komme ind på fængslet, uden at blive opdaget. Hvordan de gør det er helt op til dig som GM, men lad det ikke være for svært. Hvis spillerne finder på noget genialt, så lykkes det. Hvis det er meget lidt genialt, så lad det mislykkes. I det tilfælde må du improvisere. Men det skulle helst ikke komme til det punkt.

Når de er kommet ind til faderen, så vil de hurtigt kunne se at det ikke nytter noget at prøve at få ham ud, men bare høre hvad han har at fortælle.

Wesley's far fortæller at han som ung sejlede med den berygtede pirat Jean Sansegards (Wesley ved godt hvem Sansegard det var, så det siger du lige). De fik samlet store skatte, men måtte en dag begrave det hele på den sagnomspundne ø Vulkanøen. Jean Sansegards lavede et kort, som han delte i tre, hvor faderen fik det ene, faderens gode kammerat Bernard Smith fik det andet og Jean Sansegards beholdt det tredje.

Bernard Smith er John Smith's far. Wesley's far vil kunne fortælle at Bernard blev lovlydig og gik over til den spanske side. Bernard fik også en søn, men hvad han hedder ved han ikke. Jean Sansegard skulle ligge begravet på Anegada, hvor en kæmpemæssig kirkegård ligger.

Da Wesley's far har fortalt det sidste hoster han det sidste blod op og siger: "Lev vel min søn". Han dør. I det samme hører spilpersonerne støvletramp og en stemme der siger "Hvor er den fordømte Williams' far? Han har anden

Fængslet

Fængslet er en stor klods af en bygning. Der går en masse vagter og tjekker folk. Nogle slipper utjekket og andre gør ikke. Wesley's far sidder på anden sal, hvor der er møgbeskidt. Fanger råber ud og vil befries. Få fakler lyser de mørke gange og celler op. Alle cellerne er af tremmer.

Wesleys far

Wesley's far, Johan, er en gammel mand, med langt gråt skæg. Opholdet i fængslat har g i v e t h a m lungebetændelse, som han snart vil dø af. Han hoster konstant blod op, og vil gerne have lidt rom, da det lindrer

VULKANØENS HEMMELIGHED

del af kortet". Hvis SP'erne vil kan de gå til kamp, men vil hurtig forstå at det ikke nytter meget. De kan nu flygte ved at hoppe ud af vinduet eller noget andet sjovt.

smerterne.

Kapitel 2

Vndepunktet i scenariet består af to dele. Den ene del er et besøg på den kirkegård hvor Jean Sansegard ligger begravet. I den anden del skal spilpersonerne stjæle den sidste del af skattekortet fra John Smith. I hvilken rækkefølge det sker er helt op til spillerne.

John Smith

Spilpersonerne kan enten stjæle kortet på Puerto Rico hvor John Smith bor eller på hans skib Blackie, alt efter hvad der passer bedst. Hvad enten det er på skibet eller på Puerto Rico, så sker der omtrent det samme.

Nå spilpersonerne nærmer sig det rum, hvor Smith er, kan de høre en højroset samtale. Den ene er Smith og den anden er en eller anden spansk talende fyr.

Samtalen går stor set ud på at Smith er forbandet rasende på Wesley Williams, men at han nok skal få fat på skatten, da han har en klemme på Wesley. Men ét er sikkert og det er at når han har fået skatten, så skal han giftes med Carmen Rosita. Den spansk talende siger at han i kraft som spansk kardinal, sagtens kan få dem gift (altså, han kan det samme som en præst) mod et symbolsk (slesk) beløb.

Samtalen kan afbrydes ved at spilpersonerne bryder ind i rummet eller en vagt der fortæller der er opstand et eller andet sted, hvis spilpersonerne har fundet på det.

John Smith gemmer sin del af kortet i et låst skrin i en skuffe i sit kontor/kahyt. Nøglen til skrinet hænger i en kæde om hans hals. Han udleverer kun nøglen hvis han har en kårdespids for sin hals og han ingen muligheder har for at slippe væk. Men ellers kan nøglen stjæles ved hjælp af almindelig opfindsomhed.

Carmen Rosita befinder sig i bygningen/på skibet og det kan være at Wesley vil have hende med. Men det kan være at Inigo ikke bryder sig om den idé p.g.a. hans overtro. Carmen følger gladeligt med og er lykkelig for at komme væk fra John Smith. Redningsforsøget kan evt. stoppes af vagter eller John Smith.

John Smith's skib

Smith's skib er en ægte spansk galeon. Et kæmpe skib med tre master. John Smith's kahyt ligger nede bag i skibet. På ydersiden lige over vinduerne til kahytten, står der skrevet med guldbogstaver "Blackie". Kahytten er stor og veludstykket. Carmen Rosita har en mindre kahyt forrest på skibet. Ellers har skibet et - last/forrådsrum, et amunitionsrum, en sovebarak og celler til fanger. (se kort)

John Smith's hus

Huset er stort set opbygget på samme måde som skibet, dog med den forskel at denne gang er Carmen Rosita's værelse ovenpå.

Kirkegården

Kirkegården ligger på øen Anegada. Da skibet nærmer sig ser de et skib ligge ved øens anløbshavn. Ved et nærmere kig i kikkerten kan

VULKANØENS HEMMELIGHED

man se at de sejler under franske flag. Selv om Wesley er engelsk, så er hans profession ikke velanset hos de franske admiraler. Her ville det være en god idé at sænke Jolly Rogers og hæve Union Jack. Da englændere og franskmænd godt kan sammen.

Hvis de lægger til havn, vil nogle yderst trælse vagter spørge dem om alt muligt, og vagterne bliver meget mistænksomme da hele besætningen går klædt i sørøvertøj. Med nogle gode søforklaringer (ha-ha) kan det godt lykkes at komme i land. Ellers bliver de bare nægtet adgang til havnen. Hvis de opfører sig totalt tåbeligt må du finde på en passende straf, f.eks i fængsel. Bliver de nægtet adgang må de jo snige sig ind på øen.

Hvis de spørger hvor de kan finde kirkegården, kigger soldaten undrende på dem og spørger om hvilken kirkegård. Han kan dog lige forhøre sig rundt omkring. Han finder ud af at der har ligget en kirkegård under det store fort, som han peger på, og først nu får spilpersonerne øje på det store fort, der ligger bag skoven og klipperne.

Er de først kommet i land kan de sagtens vade op til fortet og ind i det uden problemer.

Her kan de få fat på flere forskellige personer, men for at få noget af vide skal de have fat på præsten. Han kan fortælle dem at der engang for ikke så længe siden lå en kirkegård, men da den ikke bestod af andet end forbrydere, kunne de ligeså godt lave et fort på den. Det var kun gravstenene der blev fjernet, så gravene ligger stadig under fortet. Præsten kan skaffe et kort, der viser hvor alle gravene ligger i forhold til fortets beliggenhed. Men inden han gør det stiller han nogle trælse spørgsmål. Hvis de kan give en god forklaring, så vil præsten give dem kortet. Hvis ikke så får de ikke noget kort, så må de skaffe det på anden vis. Hvis de fortæller at de leder efter en skat, vil præsten have at vide hvad det er for en skat og hvis det er en sørøverskat, vil han at den går til den franske stat.

Kortet viser at Jean Sansegards grav ligger lige under admiralsens kontor. Det er lidt af et problem, for admiralen vil under ingen omstændigheder lade nogle grave i hans kontor. Ergo må de grave om natten, medmindre de finder på noget meget genialt.

Under alle omstændigheder må de ind og grave i admiralsens kontor. Og det skal være stille da admiralen sover inde ved siden af. Lige når de har fundet kortdelen hører de et kanonskud og bagefter noget mur der går i stykker. Der skal ikke meget til at regne ud at fortet er ved at blive angrebet. Men at det er John Smith og hans spanske soldater der er ude efter kortet kan man kun gætte sig til. Nu høres der en masse larm, for nu bliver soldaterne alarmeret. Admiralen vågner og hvis han ser spilpersonerne stå ved siden af det hul de har lavet kan han godt blive lidt gal i skralden og sende et dusin soldater efter dem. Imens begynder bombarderingerne at blive kraftigere, og de engelske soldater skyder igen. Nu må spilpersonerne flygte ud af fortet uden at blive ramt af diverse eksploderende kanonkugler, og undgå eventuelle soldater der jagter dem.

Anegeda

Det første syn der møder vores piratvenner er en havn med en masse soldater, og en masse kanoner. Nogle enkelte træbygninger står samlet på den lille havn. Havnen består mest af soldater men der er også nogle sømænd, der lossere og laster et skib.

Fortet

Det er et stort firkantet fort, der minder mest om de fængselsbygninger i *L u c k y* *L u k e* tegneserierne hvor Daltonbrødrene altid ender. Der står masser af soldater oppe på fortets mur med kanoner og kigger ud. Nogle soldater går også rundt i gårdspladsen.

Præsten

Præsten er en ældre, men flink herre. Han har sort tøj på og har et langt smalt hovede. Hvis spilpersonerne opfører sig ordenlig, behandler præsten dem på samme måde. Men er de uforskammet bliver han sur og vil smide dem ud.

Admiralen, Luc Eviron

Admiralen er en lille tykmavet hidsigprop. Han hidser sig op over alt ting. Han hader spaniolere og pirater. Han kan dog godt lide pirater, når de overfalder de spanske skibe.

Admiralens

VULKANØENS HEMMELIGHED

Hvis skibet lå nede ved havnen er det væk når de kommer ned til havnen. Det er sejlet for at undgå de spanske kanonkugler. Men med et hurtigt kig i en kiggert kan man hurtigt få øje på Buttercup, og med en robåd sejle ud til det. Ude fra Buttercup kan man ved endnu et kig i kikkerten se at det er John Smith i sin Blackie, der angriber fortet.

Kapitel 3

Nu er alle tre dele af skattekortet fundet og Vulkanøens placering skal fast slås. Øen har koordinaterne 64/24. Breddegraden er ret nem at finde, da der står XXIV (24) på klippen på stykket nederst til venstre. Hvis du er mere til gåder så kan du selv finde på en kryptisk gåde. Men tro mig, 24 virker mere kryptisk end man lige tror. Længdegraden er noget mere besværlig at finde, men for at sige det lige ud skal man finde længdegraderne på Port Royal, Bridgetown og San Juan. De tre længdegrader lægges sammen.

Port Royal: 78

San Juan: 66

Bridgetown: 59

$$78+66+59=203$$

Så tager man årstallet oppe i højre hjørne af kortet MDCIV (1604) og lægger sammen. Dvs. $1+6+0+4=11$. Det trækker man så fra de 203 så det bliver 192. Det deler man så med tre (for hver af de tre øer) og det bliver 64. Nemt ikke?

Hvad der måske kan være lidt sværere er at finde frem til de tre byer. Gåderne er måske lidt langt ude, men det har ved spiltesten vist sig at de kan løses.

De tre Byers Navn'

finder I: I den kongelige Havn, Denne linie hentyder til Port Royal. Royal = kongelig.

der hvor Sten og Træ får Steder forbundet Bridgetown. Broer kan være lavet af sten og træ. Og de forbinder steder.

og der hvor Don vil ha' Kvinders Hjerter vundet. Dette er San Juan. Der hentydes til Don Juan. Ved at kæde Juan sammen med kortet finder man San Juan. Måske lidt svært.

Det næste digt fortæller hvordan man regner sig frem til længdegraden. Det siger sig selv. Og hvis du ikke kan finde ud af digtet, så står det beskrevet ovenover hvordan man gør.

For at finde frem til Øen

må I begynde en matematisk Søgen.

Kontor og graven

Kontoret er pænt stort og er flot møbleret. Flotte billeder pryder væggen mens ægte tæpper dækker for trægulvet. Diverse møbler står rundt omkring. Jean Sansegard's grav er lige under skrivebordet. Halvanden meter nede ligger kisten. Der står Jean Sansegard 1550-1610. En klam lugt og et skrækkeligt syn rammer den der åbner kisten. Udmiddelbart kan man ikke se kortstykket, da det sider i ganen på det rådne lig (nam nam).

VULKANØENS HEMMELIGHED

**De tre Byers Længdegrader skal sammen lægges,
og herfra skal Årets Sum nu trækkes.**

**De tre Byer skal nu dele Summen
og hermed er Øens længdegrad Funden.**

Nu skulle spillerne gerne have regnet sig frem. Hvis de har regnet forkert så er der ikke noget der hvor de leder. Bruger de alt for langt tid på at sejle rundt, så hjælp dem. Skulle de komme frem til et decimaltal (feks. 65,26) så husk Kaptajnen og førstestyrmanden på at det er forkert da man ikke bruger decimaltal inden for navigation. Hvis en spiller siger noget andet, så luk kæften på ham og sig at du er spilleleder og at du bestemmer. Ok?

Ankomst til øen

Buttercup sejler mod det sted det hvor øen skulle være, men der er ikke andet end tåge at se. Pludselig kan Fezzik se land. Buttercup sejler ud af tågen og ind i bugten. Det er en fin hvid sandstrand, hvor den ene halvdel ender ved skoven og den anden ved tårnhøje klippes. Så den eneste vej er gennem skoven (selvom det ikke ser sådan ud på kortet). Man kan kun gå i land ved stranden, da hele kanten rundt om ser ud som det gør nederst venstre hjørne.

Skoven

Turen gennem skoven er ikke helt nem, da den er fyldt med vilde dyr, kviksandshuller, net og snarrer fra de indfødte. Det er op til dig hvad der skal ske i junglen. Det er bare vigtigt at du beskriver en junglestemning. Dvs. stilhed brudt af et fugleskrig, tæt fugtig varme, klaustrofobi, biller der løber op ad stammeren, uvidenheden om, hvad der er under de buske, de går igennem.

Du kunne lade nogle aber tage noget udstyr eller kortet eller hvad du nu synes er sjovt. En abe kunne følge holdet og lade den spille en vigtig rolle senere i scenariet. Den kunne f.eks. redde Wesley, når han kæmper den sidste kamp mod Smith, ved at samle hans tabte kårde op. På et tidspunkt kommer de til noget, der kunne ligne en sti. Den deler sig i to, og hvad de lige kan skønne ser det ud til at den ene går udenom vulkanen og den anden indenom.

Går de udenom kommer de ud til af skoven og til noget bakke/klippe terræn, som gør det svært at se særligt langt. Men uden de største strabadser kommer de til Landsbyen.

Går de der imod inden om vulkanen, kommer de til den sø der er på kortet. Man kan kun komme over søen ved at svømme eller sejle over, da vulkanens klippevæg er for stejl til at gå på.

Hvis nogle mærker på klippevæggen, så er den betydelig varmere end sådan en væg ville være. Og vandet er også varmt.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Skulle spilpersonerne finde på at overnatte her, så lad dem høre trommer over fra landsbyen. Hvis de er ligeglade, så lad dem høre et kvinde skrig (fra en hvid kvinde velatmærke).

Landsbyen

Ligegyldig hvilken vej de valgte så skulle det gerne være mørkt når de er ca. 500 meter væk fra landsbyen. Spilpersonene kan se landsbyen oplyst af et mægtigt bål og lyden af råb og trommer. Et nærmere kig afslører tyve mænd, der er ved at forberede en fest. Inde i midten af landsbyen er der en stor bunke af frugt og inde i midten af den er bålet med en kæmpe gryde. Der er ingen kvinder og børn til stede (de er inde i hytterne). På et tidspunkt råber en lille tyk mand med stort hvidt skæg et eller andet uforståeligt. Så kommer der fire mænd med en ung hvid dame med langt lyst hår. De bærer hende hen imod gryden. Dette burde være nok til at Kaptejn Wesley beordrer angreb mod de indfødte.

De indfødte kæmper med spyd, kæppe, skjolde, bue og pil. De bliver forskrækket over pistoler og geværer de første gange de bliver skudt af, men kæmper videre til sidst mand. Først når alle er døde eller høvdingen (ham den lille tykke med hvidt skæg) bliver dræbt er kampen forbi. Hvis høvdingen bliver dræbt så kaster de indfødte sig i gruset og frygter den der slog høvdingen ihjel (han var som gud for dem).

Efter kampen kan folkene samle ind af lækker frugt, og kaptajnen kan befri pigen, som viser at hedde Elizabeth Smith (se side baren). Når folkene er klar kan spilpersonerne gå videre.

Er det knap med tiden, så spring landsbyen og Elizabeth over.

Hvis du vil lave lidt sjov med dine spillere så tager du og laver et hul i kortet mellem landsbyen og grotten. Du kan så selv bestemme om der skal være noget der eller ikke. Spillerne bliver skide nysgerrige på hvad der er inde i det hul. Det er ret sjovt.

X marks the spot

Spilpersoner står nu foran killpen med hvor skatten ligger begravet. Elizabeth (eller Carmen hvis hun er med) nægter at gå med ind i sådan en snavset hule, og hun nægter at være alene udenfor. Så Wesley må enten sætte nogle mænd ved hende eller have dårlig samvittighed over at bryde sit gentlemen-kodex. Hvis Wesley ikke gør noget bliver hun siddende udenfor. Viser det sig at Wesley vil have alle mændene med ind i grotten, så er halvdelen ikke meget for at gå der ind og vil helst blive ude. De skal nok komme ind og hjælpe med at bære skatten ud hvis der er fri bane. Wesley skulle gerne have så lidt folk med så muligt. Det ville være ideelt, hvis kun spilpersonerne gik der ind. Men spillere er jo dumme, så... Ligegyldig hvad Wesley vælger, så kommer gruppen ind i lang smal tunnel.

Landsbyen

Landsbyen består af en masse små stråhytter. Den største af hytterne tilhører høvdingen. Høvdingen har en slags trone ved bålet, som han bruger det meste af sin tid med at sidde på. Der er ikke noget af værdi inde i hytterne.

Elizabeth Smith

Elizabeth fortæller at hun var på vej over til sin bror John på Puerto Rico for at besøge dens døende far, men skibet forliste og kun hende, kaptajnen og første styrmanden reddede sig land, men de er blevet spist af de indfødte. Elizabeth er meget træt af alt det snavs og hun vil gerne meget i bad. Hun klager også over at de først er kommet nu for at redde hende.

Grotten

Grotten har slimede fugtige sider. Der bulder-mørkt, men en enkel fakel er nok til at lyse hele tunnelen op (sådan er det jo i film i denne genre).

VULKANØENS HEMMELIGHED

Tunnelen drejer hist og pist, da den slutter ud i et rum hvor gulvet er belagt med bogstaver (Bilag 1, se også sidespalten).

Fliser slutter tæt op ad væggen så der ikke noget med at gå uden om. Af kendte ord man kan få ud af bogstaverne er **MDCIV** og *Jean*. For at komme over skal man træde på J, E, A og så N. Hvis man træder forkert falder man ned igennem og og lander på nogle grumme pigge. Pladen svupper op igen. Men spillpersonerne har da lov til at forsøge at redde sig. Og det lykkes som regel. Er der besætning med, og de træder forket, dør de selvfølgelig med det samme. Starter man med at træde på M falder man ikke igennem, men hvis man så træder på D, så falder igennem. Hvis du er rigtig led, så kan du hvis spillene gætter det med det samme lade MDCIV være den rigtige vej.

Bogstav-gulvet

G	M	Q	H	V
F	O	L	N	B
D	A	C	R	I
T	U	Y	J	P
M	E	S	Z	V

Dernæst kommer de ind i et rum med en sø i. Ved vandkanten står et halv skilt. Den anden halvdel har Jack. Det fortæller hvilken vej man skal svømme for at komme til skatten. Vandet er ikke særlig dybt, det er ca. en meter. Vandet er helt mørkt, så man kan ikke se bunden. Et sted i søen er der et hul med en diameter på ca. halvanden meter. Hullet fører til skatten. Hullet er meget dybt, men svømmer man ned i det kan man på et tidspunkt mærke en strøm tage fat i en. Strømmen er så stærk at man kun kan følge, man kan ikke svømme imod den. Pludselig deler strømmen sig i to. For at komme til skatten skal man til højre (se neden under). Svømmer man til venstre ryger man ind i blind tunnel. Man må så håbe at vedkomne har et reb bundet om sig, så han kan blive trukket tilbage. Han mister højst sandsynligt bevidstheden. Hvis han ikke har noget reb så er han jo på herrens mark.

Følger man strømmen til højre sker der følgende: Lidt efter begynder man ikke at have mere i luft i lungerne. Så lige før man kolliderer, ser man lys oven over sig og man kommer op og puster ud og ser skatten. Enkelte besætningsmedlemmer overlever ikke denne tur. Denne svømmetur bør tages uden for døren.

Skatten

Skatten befinder sig i et rum med en sø og tre udgange. En udgang fører ud mod havet til åbning 30 meter over havoverfladen. Den anden fører en til et kæmpe kar med vand. Karet har en tre meter høj kant. Den sidste fører ud til vandfaldet, som er tegnet midt på kortet.

Skatten er en stor bunke juvler, penge, diamanter og smykker. Midt i bunken er der en statue der ligner en gammel mand (Jean Sansegards). Han holder den største og smukkeste diamant, der findes på jorden. Er der besætning med begynder straks at fylde lommerne (de tager ikke diamanten) med mindre de får besked på andet af Kaptajnen.

Er der nogle der tager diamanten, så sker der følgende:

Karet med vand revner og sender en flodbølge mod skattekammeret, der fjerner alt inde i rummet og sender det ud i havet. Enkelte

VULKANØENS HEMMELIGHED

besætningsmedlemmer dør af dette.

En sten blokkerer vejen til vandfaldet halvvejen. Dem som ikke nåede overhalvejs kan nå at løbe tilbage til skatkammeret, hvor de bliver ramt af flod bølgen og sendes ud i havet. Alt hvad der ikke var i tasker synker til bunds. Og der er dybt.

Vulkanen bryder ud og dækker øen med lava. Dem som nåede ud til vandfaldet skal skynde sig ud til havet via floden, inden de bliver ramt af lava.

Til havs

Hvis spilpersonerne eller nogle af dem røg ud af åbningen i klippevæg, vågner de op på en lille bitte sandstrand skjult mellem nogle klipper. De har kun det skat de har i lommerne, alt andet er væk. Hvis Bill er med er han også væk. Hvis han stadig er allieret med Smith. Folk må nu svømme hen til Buttercup.

Vandfaldet

Hvis alle når hen til vandfaldet, og diamanten ikke er taget så står der en en robåd, der har ca. plads til halvdelen af hvor mange de er og hvor meget de har med (eller hvad der passer bedst ind i historien). De kan nu sejle robåden ned til havet, hvor John Smits folk har ventet på dem, og tager dem til fange. Bill bliver ikke lagt i lænker. Hvis diamanten er blevet taget og alle eller nogle af spilpersonerne når til vandfaldet, så er ro båden der stadig, men de skal nu bare skynde sig væk for at undgå at blive ramt af lavaen også her vil John Smiths folk tage dem til fange. Bill bliver ikke lagt i lænker.

Kapitel 4

Iscenarier plejer der at være en detaljeret gennemgang af klimakset, men det er der ikke i dette scenarie. Det er fordi der er så mange forskellige indfaldsvinkler til klimakset at det er umuligt at beskrive. Men jeg har dog forslag til hvad der kan ske:

Carmen Rosita og John Smith er ved at blive gift. Wesley når at afbryde dem da, kardinalen spørger om der er nogle der har noget at sige i mod ægteskabet mellem Smith og Carmen, ellers vil han erklære dem rette ægtefolk at være.

Inigo kan få lov til at slå kardinalen ihjel.

Bill kan vælge side.

En duel mellem Smith og Wesley udarter sig sådan at Smith er ved at tabe, da han pludselig siger: "Jeg har noget at fortælle dig. Jeg er ikke venstrehåndet!" Hvor efter han skifter hånd, og overtager føringen. Wesley

John Smith

John Smith har fulgt ubemærket efter Buttercup, enten fra henvisninger fra Rene eller fordi han er superskurken i scenariet. Smith venter til Wesley & co. går i land, så kaprer han Buttercup og tager resten af mandskabet til fange. Hvis Carmen Rosita er der bliver hun også fanget. Smith sender nogle af sine mænd tilbage til Blackie med alle fanger også Carmen. Han tager resten af mændene i land og følger Wesley's fodspor. Han henter dem ved grotten. Han hans folk overvinder Wesley's folk (hvis der er nogle) og tager sin søster med tilbage til skibet. Her beslutter han at holde vagt ved de forskellige udgange der fra øen (hvor han kender dem fra er en hemmelighed. Han er jo superskurken). Hvis det sker at spilpersonerne ryger ud af hullet i

VULKANØENS HEMMELIGHED

kunne så gøre det samme, hvis hans spiller er smart nok.
Et kanonduel mellem de to skibe, hvor Blackie passende kunne sprænge i luften.
Der er nok muligheder, men lad spillerne bestemme.

klippen, så samler han alle skattene op og samler ~~Bill~~ op. Dette skal selvfølgelig ske uden for døren. Ellers tager han dem til fange, dem der kommer ud fra vandfaldet.

Epilog

Det skulle gerne ende med at Buttercup sejler væk mod solnedgangen, med Carmen i Wesley's arme. Smith behøver ikke at være død, han kunne bare have været sat af i en roåd med sin søster og Bill, hvis han ikke har skiftet side. Det kan også ende med noget helt andet du synes er fedt og/eller som passer ind i historien.

The End

VULKANØENS HEMMELIGHED

Spilpersoner

Kaptajn Wesley Williams

Wesley er en ung kaptajn på 27 år med halv langt lyst hår sat om i en lille hestehale. Et lille lyst overskæg pryder hans smukke ansigt. Wesley går rundt i sort tøj, med hans trofaste kårde siddende i højre side, da han er venstrehåndet. Eller retter sagt: Han bruger venstre hånd til at fægte med, da der ellers ingen udfordring er. Wesley går meget op i at bruge venstre hånd. Der er ingen der kender denne lille hemmelighed. Wesley er en piratkaptajn, men ikke af den blodtørstige art. Hans skib er hans elskede Buttercup. Han overfalder kun spanske skibe, da han har et uheldeligt had til spaniolerne, på nær én: den spanske guvernør's datter Carmen Rosita. Dette had kommer af at hans far blev grusom smidt i fængsel af de leder spanioler. Faren var dog selv pirat, men alligevel var det helt uretfærdigt at han kom i fængsel.

Wesley der englænder med stort E sejler dog under Jolly Rogers, men har Union Jack liggende i sin kahyt. Wesley hader spaniolerne så meget at han ikke kunne drømme om sejle under det spanske flag, bare for narre fjenden. Carmen Rosita er spaniol, men det kan Wesley se igennem fingre med, da hans kærlighed er stor så stor over for hende. Wesley er også gentleman med stor G, især over for damer.

Der er én hader mere end spaniolerne og det er John Smith. Hans ærkerival. Smith er en englænder der arbejder for spaniolerne.

Wesley er meget stolt af sit mandskab på Buttercup.

Skibsdrengen Rene

Rene er 15 år og er ikke så stor, men er til gengæld utrolig smidig. Rene har lyst kort hår og har et ansigt der får ham til at se lidt ældre ud end han er. Rene går i løst siddende hvidt tøj.

Rene er opvokset som gadedreng, hvilket har givet ham evner som en listig lommetyv. Han har altid været meget nysgerrig og meget glad for penge. Så snart han så muligheden for at få penge så gjorde han det. Når han ikke var lommetyv brugte han sine evner som svømmer. Han har altid elsket vandet og har altid drømt om at komme ud at sejle. Rene fik hyre på skibet Buttercup og blev venlig modtaget. Alle var begejstret for have ung mand ombord. Selvom Rene har nogle af de værste tjanser på skibet, har han det godt på skibet.

Udkigsposten Fezzik

Fezzik er en stor mand godt omkring de 40 år. Fezzik har fedtet mørkt halvlangt hår. Han har været udkigspost på skibet Buttercup de sidste mange år, og har sejlet hele sit liv. Hans liv på havet har derfor også

VULKANØENS HEMMELIGHED

sat sine spor. Fezzik har aldrig lært at svømme af den grund at han mener at en dygtig sømand aldrig vil for brug for at svømme, da hans skib aldrig vil gå ned. De lange tider til vands har gjort ham ekstra glad for at komme i land og smage den dejlige rom. Så snart Fezzik ser sit snit så skal han smage sin rom. Og de snit ser han tit. Det bevirker at han ind i mellem ikke kan finde ud af hvilken mast han skal kravle op i. Der er pludselig så mange. Når han så har fundet den rigtige, så er det ikke altid kikkerten vender rigtigt, og så er der langt. Desværre har Fezzik kun råd til den billige rom, så når muligheden for en finere rom tilbyder sig...

Fezzik er sømand med et stort S, så han tror på alle mulige sømands skrøner, som at kvinder ombord bringer uheld, og albatrosser ombord bringer held, men uheld hvis man dræber den.

Første styrmanden Inigo

Inigo er af almindelig bygning og har halvlangt mørkt krøllet hår. Han er i midten af 30'erne.

De sidste mange år har han været første styrmand på skibet Buttercup. Inigo har næsten sejlet hele sit liv, hvilket har sat sine spor i. Skibes knirken har fået ham til at høre lyde overalt, og den manglende kontakt med mange mennesker har gjort at tror på næsten alt, hvad han får fortalt. Han ryger rigtige mange cigarer og han har en forkærlighed for ild. Han er ikke pyroman, men nyder et godt bål (stort) en gang i mellem. Desuden lider Inigo af en svær omgang høfeber. Han nyser hvis der alt for mange planter eller den stil omkring ham. Derfor kan han godt lide at være ude at sejle, da der ikke er så mange planter. Han er dog lidt flov over denne høfeber, så han gør alt for skjule den.

Da Inigo var lille blev hans far opsøgt af en spansk udseende herre, der forlangte penge af faren, men de kom og slås. Den spanske herre, der var klædt i lilla tøj og havde halvlangt mørkt hår med over-og fipskæg, slog faren ihjel. Faren fik dog snittet et sår i hovedet på manden fra højre øje til venstre mundvig, med sin dolk. Dolken landede for fødderne af Inigo, der svor at han ville tage hævn over sin far med denne dolk. Inigo blev hurtig ferm med dolken og lærte sig en sætning han ville sige når han en dag mødte manden med arret: "Hallo. Mit navn er Inigo. du dræbte min far. Gør dig klar til at dø."

Inigo er gode venner med Fezzik.

Næstkommanderende Bill Hootkins

Bill er næstkommanderende på skibet Buttercup. Bill er af englænder, men går ikke så meget op i nationaliteter. Bill er 27 år, men ser noget ældre ud. Han har langt sort hår med et skæg rundt om munden. Bill har sejlet det meste af sit liv, og de sidste par år her på skibet Buttercup. Men Bill er ved at være træt af det friske havluft og ønsker at trække sig

VULKANØENS HEMMELIGHED

tilbage med den helt store gevinst til en landejendom et sted i Carribien. Desuden er han ved at være træt af Kaptajn Wesley. Han bestemmer altid det hele og det er ham der får fat på alle de flotte piger. Så da han blev kontaktet af John Smith (Wesley's ærkerival), havde han ingen skrupler med at lade sig overtale til at blive spion og rapportere jævnligt til Smith. Smith betaler godt, men han er efterhånden ved at blive lidt for grådig. Men ellers har Bill det godt på skibet, for mandskabet er nu flinkt.

Det mystiske Skibbruden, Jack Denholm

Jack er en ung mand i starten af 20'erne med fyldigt brunt hår. Lige siden Jack var lille har han villet været pirat, da han har drømt om at finde den helt store sørøverskat. En dag han legede han ned ved vandet, da et stykke træ flød i land. Træet havde en inskription, men som ikke giver nogen mening, da det er noget af en sætning. Jack mente at det nok betød noget, så han har gemt det siden. Da han blev gammel nok stak han til søs. Men hans søfartshistorie har ikke været nem. Han kunne ikke få hyre på skibe, da han var så uerfaren. Han blev nødt til lyve for at få hyre. Desværre udviklede disse løgnehistorier sig, og når han så blev afsløret, blev han smidt over bord. Jack er ret uheldig så han bliver som regel afsløret eller så falder han bare over bord. Sidst havde han løjet sig til en post som 1. styrmand. Jack var så uheldig at han kom til at vende kortet på hovedet, så han fik skibet til at sejle på grund. Han blev smidt over bord med en tønde. Han blev fisket op af skibet Buttercup, for et par dage siden, hvor han er nu. Jack's problem er at han ikke kan lade være med at lyve, så han selv fremstår som den helt store helt.

Bi-personer

Der optræder en lang række bi-personer i scenariet, men kun seks spiller en større rolle. Resten står beskrevet i sidespalten i de afsnit de befinder sig. Statsne er henvist til sidespalten idette afsnit.

John Smith

John Smith er scenariets "bad guy". Smith er Kaptajn Wesley's værste ærkefjende. De to hader hinanden som pesten. Smith er englænder men arbejder for spaniolerne, idet det giver ham mulighed for magt. Smith bor i en overdådig villa på Puerto Rico, men er samtidig kaptajn på det spanske skib Blackie. Smith er høj og har langt mørkt krøllet hår. Går klædt i rød jakke og sorte bukser og har sin kårde hængende i højre side (han ligner faktisk Kaptajn Klo, dog uden kloen) i idet han er venstrehåndet. Han har det præcist ligesom Wesley, angående det med fægtningen. Udover det har Smith og Wesley en anden ting til fælles: Carmen Rosita. Smith er dog

John Smith

VULKANØENS HEMMELIGHED

ikke forelsket i hende, men hun er smuk og et ægteskab med hende kan give endnu mere magt i Caribien. Smith er hensynsløs, brutal og helt igennem ond.

Smith er gode venner med den spanske kardinal, som kan hjælpe ham med at blive gift med Carmen Rosita.

Samtidig med Wesley får besked fra sin far, dør Smith's far og Smith får en del af skattekortet. Han får også af vide hvor de andre er, så han skynder han sig afsted.

ST: 12, INT: 13, SMI: 12, MOD: 12, HELD: 13, LP: 24, AP: 12, Fægtning (venstre hånd): 13, Fægtning (højre - hånd): 17, Svømme: 13, Navigere: 15

Carmen Rosita

Carmen er den smukkeste pige i hele Caribien. Hun har langt mørkt hår, og har en let lysebrun hud. Carmen er datter af guvenøren på Jamaica. I mange år har hun været forelsket i Kaptajn Wesley. Da scenariet starter bor hun hos sin far, men John Smith tager hende med sig til Puerto Rico eller med ud at sejle på sit skib Blackie. Carmen hader Smith, men hendes far kan godt lide ham. Så hun må jo nok se sig nødsaget til at gifte sig med Smith, med mindre Wesley kommer og redder hende i sidste øjeblik.

Ingen stats nødvendig.

Elizabeth Smith

Liz er Smiths søster. Hun er har langt lyst hår og er utrolig smuk. Hun er englænder ligesom sin bror. De fleste mænd ville nok forelske sig i hende med det samme de så hende. Men Liz er så hyklerisk at man tror det er løgn. Hun rynker på næsen af alt. Hun kan ikke gå mere en 100 meter før hun brokker sig. Hun kan selvfølgelig ikke lide pirater. De eneste hun kan holde ud er Wesley og Rene. Men spørgsmålet er om de kan holde hende ud mere end 20 minutter.

Ingen stats nødvendig.

Den spanske Kardinal

Kardinalen er høj og har halvlångt mørkt hår. En lille hvid kalot sidder på hans hovede. To små øjne sidder mellem de v-agtige øjenbryn. En overskæg pryder hans overlæbe, og et langt fipskæg afslutter hans hage. Et langt ar fra højre øje går ned gennem ansigtet slutter nede i venstre mundvig, der tydeligvis er lidt større en højre mundvig. Dette ar stammer fra Inigo's far. Da Inigo var helt lille opsøgte Kardinalen hans far. Han krævede penge af faren, men kom op og sloges med ham og dræbte ham. Dog nåede faren at give ham dette ar.

Kardinalen er en rigtig slesk person og rigtig ond. Han udnytter kirken så han fremme sine egne økonomiske interesser. Han kan i kraft af sin titel, kardinal, gifte folk.

Kardinalen er temmelig fej. Han bruger alle mulige feje tricks.

*Den spanske
Kardinal*

ST: 12, INT: 14, SMI: 11, MOD: 8, HELD: 10,

VULKANØENS HEMMELIGHED

LP: 20, AP: 9, Dolk: 15

Buttercup

Buttercup er en lidt speciel bi-person, idet er et skib. Buttercup, som betyder smørblomst på dansk, styres af Kaptajn Wesley Williams. Buttercup er udstyret med to master og en gallionsfigur udskåret som en smuk havfrue. Skibet har et lastrum, barakker, Kaptajnens kahyt, en kabys, en våbenlager og en ti kanoner. Skibet sejler for det meste under Jolly Rogers. Dette flag og navnet Buttercup, passer måske ikke helt godt sammen, men Wesley er ikke helt normal. Der udover har Buttercup Union Jack liggende på Wesley's kontor.

Selvom Buttercup er et skib, har hun sin egen sjæl. Der hersker næsten altid en god stemning på skibet, Buttercup kan godt finde på at bevæge sig uden der er nogle der har sat hende til det.

Blackie

Endnu en lidt speciel bi-person, da det også er et skib. Blackie har tre master og har en gallionsfigur der ligner John Smith, skibets kaptajn. Blackie har det samme som Buttercup, men er en halv gang større og har 14 kanoner. Blackie sejler for det meste under det spanske flag, men kan påtage andre flag, for at narre fjenden. Blackie er et ondt skib, næsten alle er sure ombord. Ligesom Buttercup har Blackie sin egen sjæl.

Pirater

Scenariet foregår i Caribien i 1655. På dette tidspunkt herskede den spanske flåde over det meste af Caribien, men den britiske flåde havde taget nogle enkelte steder. De to lande hadede hinanden som pesten og de bekrigede hinanden konstant. Pirater var ikke velansete hos nogle af parterne, men enkelte kunne dog tillades, især hvis kun de angreb skibe fra det ene land. Selvom Kaptajn Wesley kun angriber spanske skibe, så er han ikke den mest elskede person hos den engelske flåde.

De hvide mennesker havde den opfattelse at sorte mennesker og indfødte ikke havde mere ret til at leve end vilde dyr. Sorte der kunne tale enten engels eller spansk, blev dog betragtet som mennesker, men langt ned i samfundet. Selvom spanioler er lidt mørkere i huden end andre hvide, så talte de også som hvide mennesker. Alle havde denne rasistiske holdning, også vores helte (spilpersonerne).

VULKANØENS HEMMELIGHED

Våben

De fleste pirater havde altid en mindre dolk på sig. Den var praktisk, da den kunne bruges til at skærer snor, brød og struber over med. Der var også nogle der bar skydevåben. For det meste en flintlockpistol eller en muskedonner. Skydevåben var utrolig upraktiske, da de kun kunne indeholde et skud af gangen. De tog lang tid at lade, især da det er forlader våben. Og til sidst var de næsten umulige at ramme noget med mindre man stod tre meter fra målet. Muskedonner var dog mere træfsikre end pistoler da de havde et langt løb. Tilgængelig kunne skydevåben forvolde en voldsom skade. Hvad de ikke havde i det andet havde de i skade.

Forberedelser

Når du skal forberede dig til dette scenarie, så skal du gøre som du plejer. Du har måske nogle bestemte metoder hvordan du gør. Jeg vil blot give nogle tips og ideer til hvordan du bedst muligt forbereder dig til dette scenarie.

For det første: gå ned og lej Cutthroat Island på video og The Princess Bride (og andre pirat film, hvis der skulle være nogle), køb en pose chips og en noget cola. Sæt dig så i din bedste lænestol og nyd disse film. Når du så har set filmen, så skulle du gerne have en vis ide om hvilken stemning og hvilket tempo scenariet kan køres i. Nu kan du så læse scenariet, hvis du ikke allerede har læst det (det må du ligesom have gjort for at kunne følge disse instrukser), så læs det igen. Du vil nok opdage en del lighedspunkter med filmen og scenariet, men det gør det bare nemmere for dig at køre.

Når du føler at du er velforberedt, så kan du passende tænke over det udstyr du kan tage med. Det er jo blevet så moderne med rekvesitter der fremkommer i scenariet. Rekvisitter har den fordel at de visuelt skaber en stemning for spillerne, hvilket igen gør det lettere for dig at få den helt rigtige stemning frem. Du kunne jo klæde dig ud som pirat. Et tørklæde om hovedet, en klap for øjet, en stor guld ørering, en klo eller et træben. Mulighederne er uendelige. Har du et sørøverflag (Jolly Rogers) så tag det med. Tag en plastickårde med til dig og Wesley, når I skal fægte. Tag sørøver pistoler med til de andre. En kiggert og en flaske rom til Fezzik. Hvad du nu end kan finde på. Brug din fantasi.

Lad mig lige minde om at disse ting er ikke nødvendigt for at kunne køre scenarie. Det eneste du behøver er de ting du har fået udleveret, men de andre ting kan gøre det lidt festligere.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Kort

Skattekortet

Med sceanriet følger der to skattekort, et til spillerne og et til dig, hvor der er nogle småforklaringer og forslag til deling af kortet. I dette afsnit vil jeg beskrive kortet så eventuelle mistolkninger skulle undgås.

På kortet nederst højre hjørne står en gåde om nogle bynavne: Port Royal, Bridgetown og San Juan. Så er der et skib. Dette skib er ikke ved øen, det er bare en tegning. Så kommer der en masse træer, det er en Jungle. Den er på øen. Over øen står bogstaverne MDCIV hvilket er romer tal og betyder 1604. Det er årstallet for det år kortet blev lavet. Oven over igen er navnet på piraten der har lavet kortet: Jean Sansegard. Går vi mod venstre kommer vi til en vulkan der ligger ved en sø. En flod leder ned til et vandfald med en sø, der igen her en flok der leder ud til havet. Ved siden af vulkanen er der et digt om hvordan man finder længdegraden. Neden under digtet er der tre hytter. Det er en landsby. Der er selvfølgelig mange flere hytter på øen end på kortet. Nedeunder kortet er en klippe med en grotte. På klippen står der skrevet med romertal 24 (XXIV), det er bredegraden på øen. Desuden er der et stort X ligesom på rigtige skattekort.

Hvis det er muligt vil jeg fremskaffe en kopi af kortet i A3-format. Det virker lidt federe med et stort kort. Jeg vil også prøve at se om jeg kan farve dem, så de ser gamle ud. Men ellers kan du farve det lille kort. Det kan du gøre ved at putte det i the eller i vand du har kogt løgskræller i. En fed effekt er at brænde kortet ude i sidern, men pas på for ellers brænder du hele kortet af.

I hvilken række følge du udlevere delene på må du selv om. Men jeg foreslår det med x'et først, så det med skibet og så det med vulkanen.

Kortet over Caribien

Et andet kort der følger med er kortet over Caribien. Det er et som spillerne skal have liggende foran sig, så de kan plotte Vulkanøens position ind. De kan så også skabe sig et overblik. Jeg vil også prøve at skaffe det i A3-format. Det kan også farves, men bør ikke brændes.

Systemet

Vulkanøens Hemmelighed er ikke skrevet til noget specielt system. Men for at gøre dem der ikke bryder sig om terningsløst rollespil glade, har jeg opfundet mit eget lille system (hvor jeg har stjålet alle ting fra andre systemer)

Romertal

I=1
V=5
X=10
L=50
C=100
D=500
M=1000

Tegnene læses fra venstre mod højre. Et tegn af mindre værdi foran et større trækkes fra: XL=50-10=40. Et tegn af mindre værdi efter et større, lægges til: LX=50+10=60. Gentages et tegn, multipliceres dets værdi med det antal gange, det er anført.

II=2
IV(IIII)=4
XX=20
LXVI=66
MCMLXXXVI=1996
MXMVI=1996

Foruden ovennævnte har også andre bogstaver været brugt som tall tegn; f.eks. R=80, K=250, G=400

Kilde: Mayland
Dagkalender 1996.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Man har 5 grundegenskaber: styrke, intelligens, smidighed, mod og held. De har en talværdi fra 3 til 18, hvor 18 er det højeste.

Så har man livs-points som gerne skulle sige sig selv. Livs point er bestemt af styrke og mod lagt sammen.

Så har man noget der hedder action-points ($\text{mod} + \text{held} / 2$). Det er noget jeg har tilføjet for at få flere filmiske effekter ind i scenariet. Hvis du som spilleder helst vil bruge terniger, så virker action-pointsne på den måde at hvis en spiller vil lave noget der er helt vild action-præget, men som er temmeligt svært. Så kan han bruge nogle action-points på at forbedre slaget. De virker ligesom Held-point i VP-reglerne.

Ens færdighedsværdi ligger mellem 3 og 18 hvor 18 igen er det højeste. Du som spilleder bestemmer hvilken værdi der skal slås under. Du kan enten bruge tre sekssidet terninger eller en tyvesidet. Hvor meget skade diverse våben afhænger helt af hvor de rammer og dit humør.

Hvis du er til terningsløst så glem det ovenstående og gør som du vil.

Og så til sidst...

*J*a, det var så det scenarie. Jeg håber du kunne lide det, og får masser sjov med det i fremtiden.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Jack Denholm

Styrke: 10 Intelligens: 14 Smidighed: 9

Mod: 14 Held: 7

Livs-Point: 24 Action-Point: 11



Livshistorie:

Jack er en ung mand i starten af 20'erne med fyldigt brunt hår. Lige siden Jack var lille har han villet været pirat, da han har drømt om at finde den helt store sørøverskat. En dag han legede han ned ved vandet, da et stykke træ flød i land. Træet havde en inskription, men som ikke giver nogen mening, da det er noget af en sætning. Jack mente at det nok betød noget, så han har gemt det siden. Da han blev gammel nok stak han til søs. Men hans søfartshistorie har ikke været nem. Han kunne ikke få hyre på skibe, da han var så uerfaren. Han blev nødt til lyve for at få hyre. Desværre udviklede disse løgnehistorier sig, og når han så blev afsløret, blev han smidt over bord. Jack er ret uheldig så han bliver som regel afsløret eller så falder han bare over bord. Sidst havde han løjet sig til en post som 1. styrmand. Jack var så uheldig at han kom til at vende kortet på hovedet, så han fik skibet til at sejle på grund. Han blev smidt over bord med en tønne. Han blev fisket op af skibet Buttercup, for et par dage siden, hvor han er nu. Jack's problem er at han ikke kan lade være med at lyve, så han selv fremstår som den helt store helt.

Færdigheder:

Huggert: 14, Dolk: 11, Pistol: 13, Navigere: 9, Svømme: 16, Fortælle Historier: 15, Læse og skrive: 12

Udstyr:

Dolk
Huggert
Pistol
Reb
Taske
Pung
Et stykke træ

ikke har så meget forstand på sømandskab.

Fezzik: En god udkigspost, der er temmelig tit fuld.

Inigo: En dygtig førstestyrmand, der virker lidt forvirret.

Bill: En god næstkommanderende, men som virker lidt mærkelig.

De andre

Kaptajn Wesley: Wesley ser ud til at være en god kaptajn, der ved hvordan tingene skal håndteres.

Rene: Han er vist en ny skibsdreng, der

VULKANØENS HEMMELIGHED

Kaptajn Wesley Williams

Styrke: 11 Intelligens: 12 Smidighed: 13

Mod: 11 Held: 13

Livs-Point: 22 Action-Point: 12

Livshistorie:

Wesley er en ung kaptajn på 27 år med halv langt lyst hår sat om i en lille hestehale. Et lille lyst overskæg pryder hans smukke ansigt. Wesley går rundt i sort tøj, med hans trofaste kårde siddende i højre side, da han er venstrehåndet. Eller retter sagt: Han bruger venstre hånd til at fægte med, da der ellers ingen udfordring er. Wesley går meget op i at bruge venstre hånd. Der er ingen der kender denne lille hemmelighed.

Wesley er en piratkaptajn, men ikke af den blodtørstige art. Hans skib er hans elskede Buttercup. Han overfalder kun spanske skibe, da han har et uheldeligt had til spaniolerne, på nær én: den spanske guvernør's datter Carmen Rosita. Dette had kommer af at hans far blev grusomt smidt i fængsel af de leder spanioler. Faren var dog selv pirat, men alligevel var det helt uretfærdigt at han kom i fængsel.

Wesley der englænder med stort E sejler dog under Jolly Rogers, men har Union Jack liggende i sin kahyt. Wesley hader spaniolerne så meget at han ikke kunne drømme om sejle under det spanske flag, bare for narre fjenden.

Carmen Rosita er spaniol, men det kan Wesley se igennem fingre med, da hans kærlighed er stor så stor over for hende. Wesley er også gentleman med stor G, især over for smukke damer.

Der er én hader mere end spaniolerne og det er John Smith. Hans ærkerival. Smith er en englænder der arbejder for spaniolerne.

Wesley er meget stolt af sit mandskab på Buttercup.

Færdigheder:

Fægte (højre hånd): 17, Fægte (venstre hånd): 14, Pistol: 11, Slås: 12, Navigere: 14, Forføre: 15, Læse og skrive: 14, Svømme: 13

Udstyr:

Kårde
Pistol
Dolk
Taske
Smykke fra Carmen Rosita
Kompas

De andre

Rene: En ny flink skibsdreng, der med den rette opdragelse nok skal blive en god sømand.

Fezzik: En god udkigspost, når han altså er ædru, hvilket ikke er så tit. Han tror på



alle mulige sømandsskrøner. Og så kan han vist ikke svømme.

Inigo: En dygtig førstestyrmand, men han har vist sejlet for meget. Han er ved at blive lidt småskør.

Jack: En skibbruden de samlede op får nogle dage siden. Han har hjulpet godt til på skibet, men hvordan han faldt over bord er lidt mystisk.

Bill: Bill er næstkommanderende, hvilket han klare rigtig godt.

VULKANØENS HEMMELIGHED

René

Styrke: 9 Intelligens: 11 Smidighed: 16

Mod: 12 Held: 10

Livs-Point: 21 Action-Point: 11



Livshistorie:

Rene er 15 år og er ikke så stor, men er til gengæld utrolig smidig. Rene har lyst kort hår og har et ansigt der får ham til at se lidt ældre ud end han er. Rene går i løst siddende hvidt tøj. Rene er opvokset som gadedreng, hvilket har givet ham evner som en listig lommetyv. Han har altid været meget nysgerrig og meget glad for penge. Så snart han så muligheden for at få penge så gjorde han det. Når han ikke var lommetyv brugte han sine evner som svømmer. Han har altid elsket vandet og har altid drømt om at komme ud at sejle. Rene fik hyre på skibet Buttercup og blev venlig modtaget. Alle var begejstret for have ung mand ombord. Selvom Rene har nogle af de værste tjanser på skibet, har han det godt på skibet.

Færdigheder:

Dolk: 15, Pistol: 9, Løbe: 16, Svømme: 15, Lommetyvning: 15, Liste: 14,

Udstyr:

Dolk
Pistol
Taske
Snor

lidt mystisk.

Bill: En god næstkommanderende, der ligesom Wesley ved hvordan tingene foregår.

De andre

Kaptajn Wesley: Wesley er en god kaptajn, der ved hvordan tingene skal håndteres.

Fezzik: En god udkigspost, når han altså er ædru, hvilket ikke er så tit. Han tror på alle mulige sømandsskrøner. Og så kan han vist ikke svømme.

Inigo: En dygtig førstestyrmand, men han har vist sejlet for meget. Han er ved at blive lidt småskør.

Jack: En skibbruden de samlede op får nogle dage siden. Han har hjulpet godt til på skibet, men hvordan han faldt over bord er

VULKANØENS HEMMELIGHED

Fezzik

Styrke: 16 Intelligens: 10 Smidighed: 11

Mod: 13 Held: 11

Livs-Point: 29 Action-Point: 12



Livshistorie:

Fezzik er en stor mand godt omkring de 40 år. Fezzik har fedtet mørkt halvlangt hår. Han har været udkigspost på skibet Buttercup de sidste mange år, og har sejlet hele sit liv. Hans liv på havet har derfor også sat sine spor. Fezzik har aldrig lært at svømme af den grund at han mener at en dygtig sømand aldrig vil for brug for at svømme, da hans skib aldrig vil gå ned. De lange tider til vands har gjort ham ekstra glad for at komme i land og smage den dejlige rom. Så snart Fezzik ser sit snit så skal han smage sin rom. Og de snit ser han tit. Det bevirker at han ind i mellem ikke kan finde ud af hvilken mast han skal kravle op i. Der er pludselig så mange. Når han så har fundet den rigtige, så er det ikke altid kikkerten vender rigtigt, og så er der langt. Desværre har Fezzik kun råd til den billige rom, så når muligheden for en finere rom tilbyder sig...

Fezzik er sømand med et stort S, så han tror på alle mulige sømands skrøner, som at kvinder ombord bringer uheld, og albatrosser ombord bringer held, men uheld hvis man dræber den.

Færdigheder:

Huggert: 14, Dolk: 11, Pistol: 12, Holde udkig (ædru): 15, Holde udkig (beruset): 7, Svømme: 3, Læse og skrive: 11

Udstyr:

Dolk
Huggert
Pistol
Rom
Kiggert
Taske
Lykkehalskæde (kors)

Inigo: Inigo er Fezzik's bedste ven. Han er også første styrmand på skibet. Desværre tror han på næsten alt hvad han for fortalt.

Jack: En skibbruden de samlede op får nogle dage siden. Han har hjulpet godt til på skibet, men hvordan han faldt over bord er lidt mystisk.

De andre

Kaptajn Wesley: Wesley er en god kaptajn, der ved hvordan tingene skal håndteres.

Rene: En ny flink skibsdreng, der med den rette opdragelse nok skal blive en god sømand.

Bill: En god næstkommanderende, der ligesom Wesley ved hvordan tingene foregår.

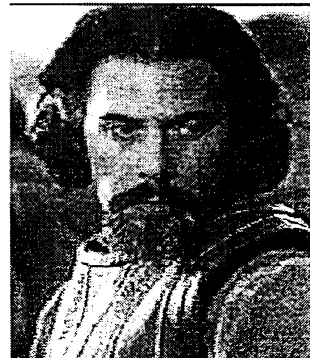
VULKANØENS HEMMELIGHED

Bill Hootkins

Styrke: 11 Intelligens: 12 Smidighed: 10

Mod: 14 Held: 10

Livs-Point: 25 Action-Point: 12



Livshistorie:

Bill er næstkommanderende på skibet Buttercup. Bill er af englænder, men går ikke så meget op i nationaliteter. Bill er 27 år, men ser noget ældre ud. Han har langt sort hår med et skæg rundt om munden. Bill har sejlet det meste af sit liv, og de sidste par år her på skibet Buttercup. Men Bill er ved at være træt af det friske havluft og ønsker at trække sig tilbage med den helt store gevinst til en landejendom et sted i Carribien. Desuden er han ved at være træt af Kaptajn Wesley. Han bestemmer altid det hele og det er ham der får fat på alle de flotte piger. Så da han blev kontaktet af John Smith (Wesley's ærkerival), havde han ingen skrupler med at lade sig overtale til at blive spion og rapportere jævnligt til Smith. Smith betaler godt, men han er efterhånden ved at blive lidt for grådig.

Men ellers har Bill det godt på skibet, for mandskabet er nu flinkt.

Færdigheder:

Kårde: 14, Dolk: 11, Pistol: 13, Navigere: 12, Svømme: 13, Læse og skrive: 12

Udstyr:

Dolk
Kårde
Pistol
Reb
Taske
Pung

er ædru, hvilket ikke er så tit. Han tror på alle mulige sømandsskrøner. Og så kan han vist ikke svømme.

Inigo: En dygtig førstestyrmand, men han har vist sejlet for meget. Han er ved at blive lidt småskør.

De andre

Kaptajn Wesley: Wesley er nu en flink fyr men han bestemmer lidt for meget.

Rene: En ny flink skibsdreng, der med den rette opdragelse nok skal blive en god sømand.

Fezzik: En god udkigspost, når han altså

Jack: En skibbruden de samlede op får nogle dage siden. Han har hjulpet godt til på skibet, men hvordan han faldt over bord er lidt mystisk.

VULKANØENS HEMMELIGHED

Inigo

Styrke: 10 Intelligens: 14 Smidighed: 10

Mod: 15 Held: 11

Livs-Point: 25 Action-Point: 13



Livshistorie:

Inigo er af almindelig bygning og har halvlangt mørkt krøllet hår. Han er i midten af 30'erne. De sidste mange år har han været første styrmand på skibet Buttercup. Inigo har næsten sejlet hele sit liv, hvilket har sat sine spor i. Skibes knirken har fået ham til at høre lyde overalt, og den manglende kontakt med mange mennesker har gjort at tror på næsten alt, hvad han får fortalt. Han ryger rigtige mange cigarer og han har en forkærlighed for ild. Han er ikke pyroman, men nyder et godt bål (stort) en gang i mellem. Desuden lider Inigo af en svær omgang høfeber. Han nyser hvis der alt for mange planter eller den stil omkring ham. Derfor kan han godt lide at være ude at sejle, da der ikke er så mange planter. Han er dog lidt flov over denne høfeber, så han gør alt for skjule den.

Da Inigo var lille blev hans far opsøgt af en spansk udseende herre, der forlangte penge af faren, men de kom og slås. Den spanske herre, der var klædt i lilla tøj og havde halvlangt mørkt hår med over-og fipskæg, slog faren ihjel. Faren fik dog snittet et sår i hovedet på manden fra højre øje til venstre mundvig, med sin dolk. Dolken landede for fødderne af Inigo, der svor at han ville tage hævn over sin far med denne dolk. Inigo blev hurtig ferm med dolken og lærte sig en sætning han ville sige når han en dag mødte manden med arret: "Hallo. Mit navn er Inigo. Du dræbte min far. Gør dig klar til at dø."

Færdigheder:

Dolk: 15, Pistol: 12, Huggert: 13 Slås: 13, Navigere: 15, Svømme: 12, Læse og skrive: 11,

Udstyr:

Dolk
Huggert
Pistol
Reb
Tasker
Cigarer
Fyrtøj
Kompas

rette opdragelse nok skal blive en god sømand.

Fezzik: Fezzik er udkigsposten, og det er han dælme god til, bortset fra når han er fuld, hvilket han er ret tit. Fezzik er Inigo's bedste ven. Desværre kan han ikke svømme, det er for overtroisk til.

Jack: En skibbruden de samlede op får nogle dage siden. Han har hjulpet godt til på skibet, men hvordan han faldt over bord er lidt mystisk.

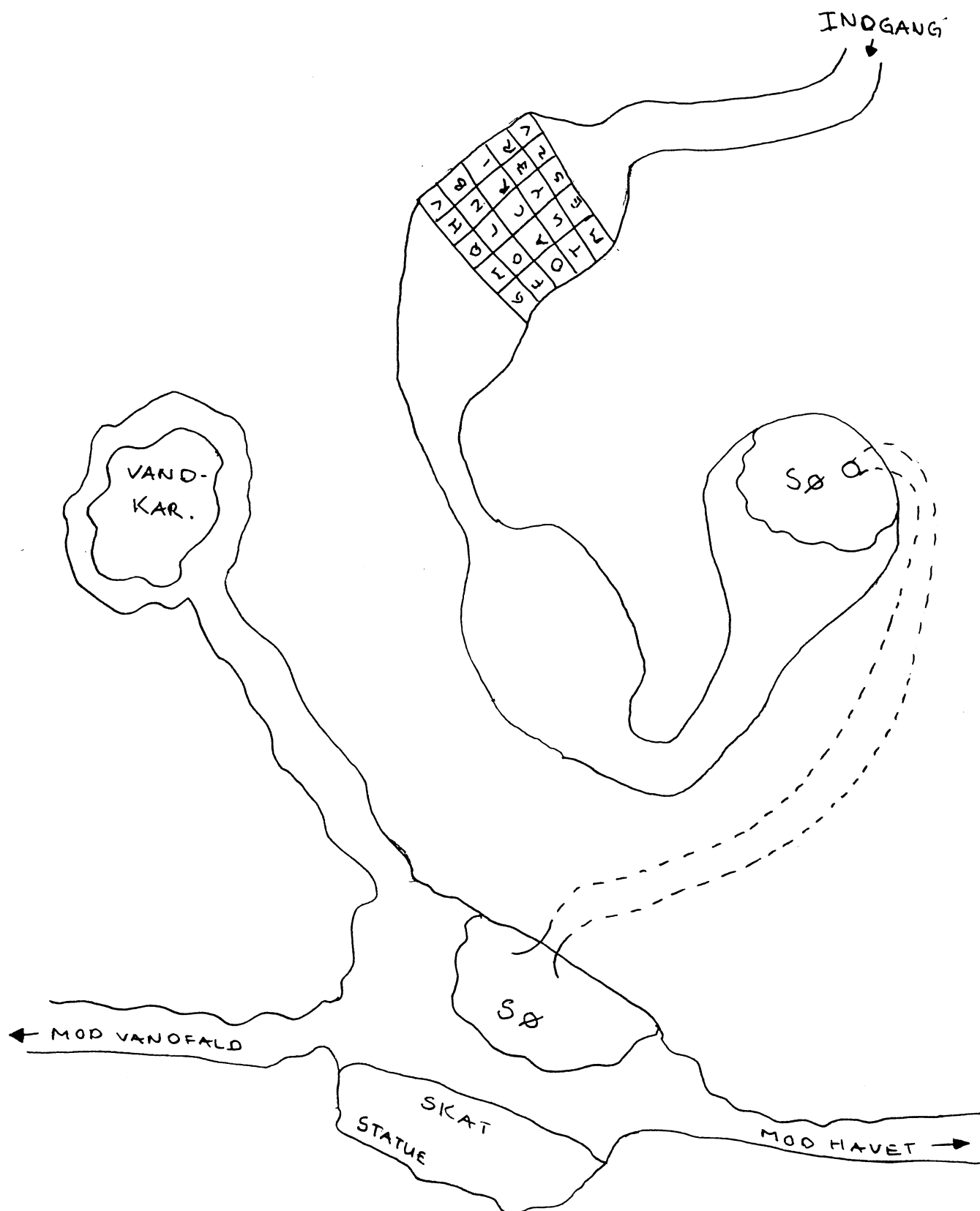
Bill: En god næstkommanderende, der ligessom Wesley ved hvordan tingene foregår.

De andre

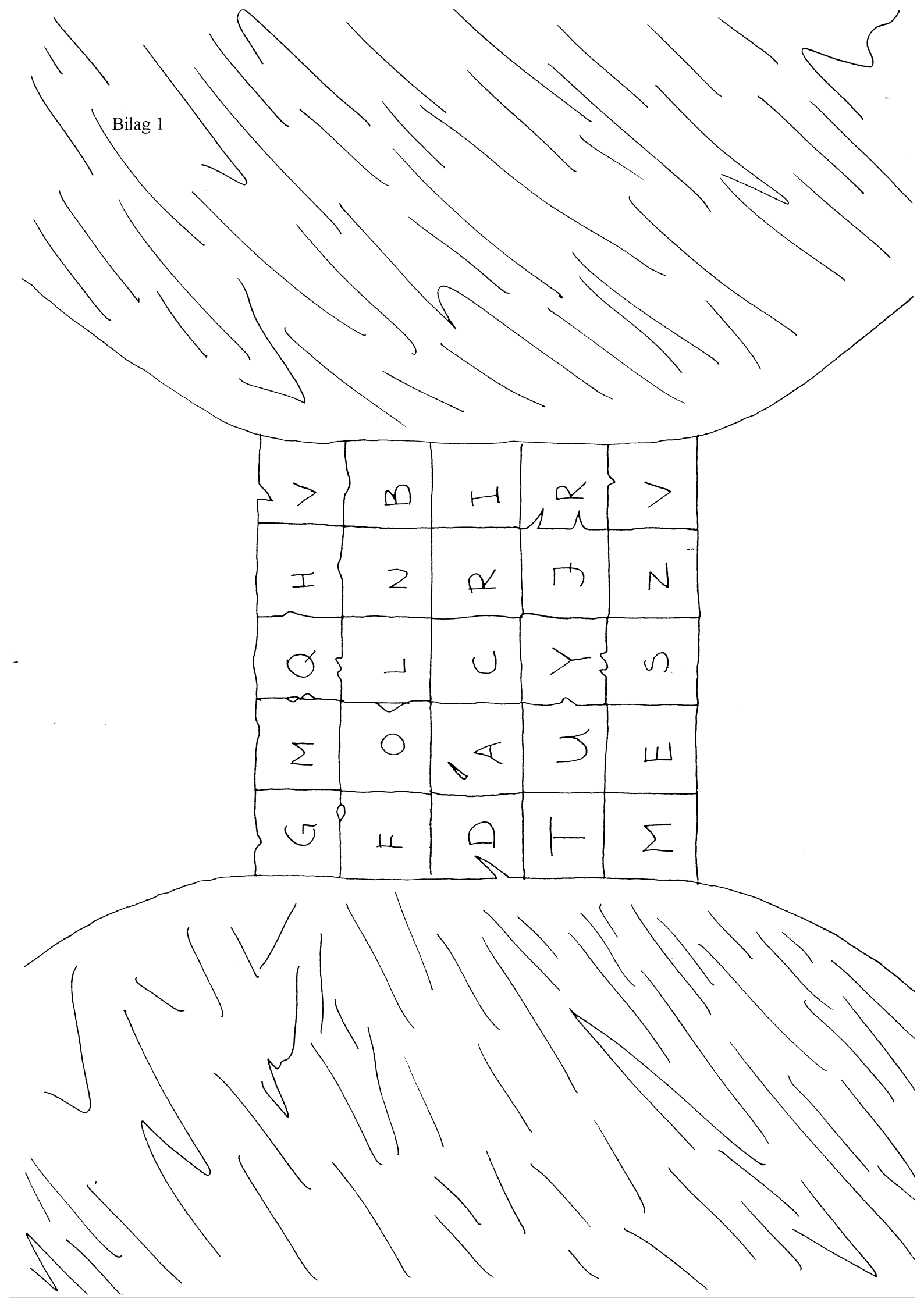
Kaptajn Wesley: Wesley er en god kaptajn, der ved hvordan tingene skal håndteres.

Rene: En ny flink skibsdreng, der med den

KORT OVER GANGSYSTEMET



Bilag 1



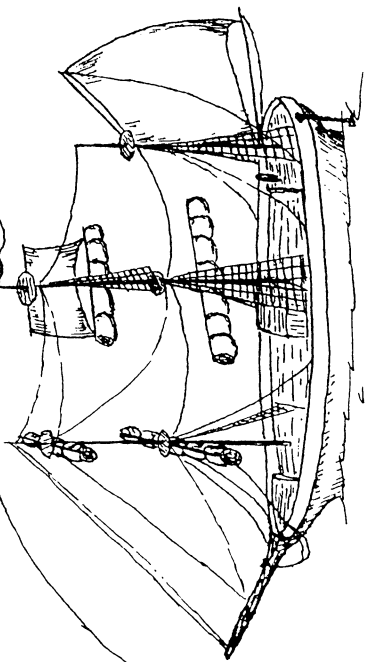
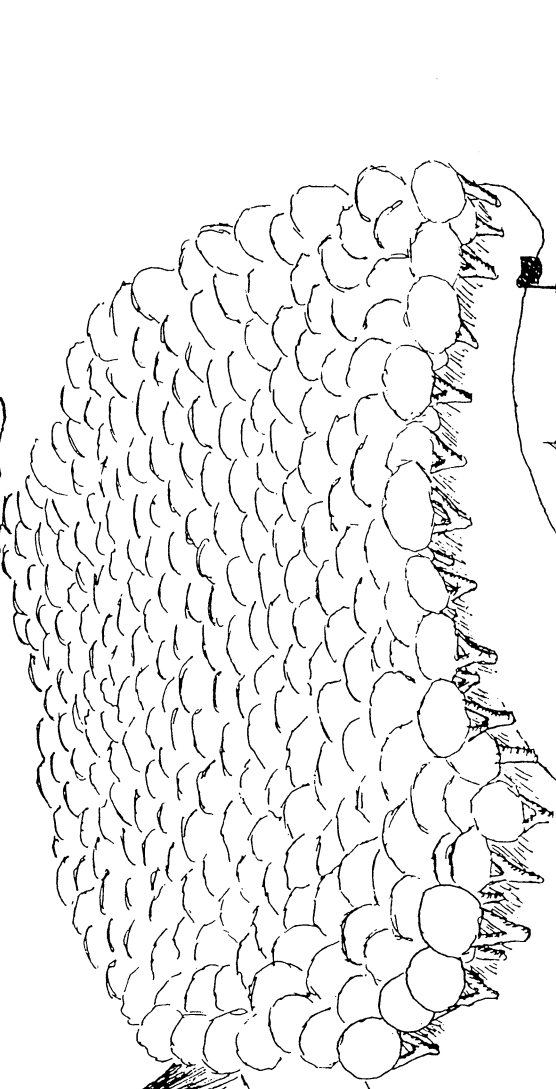
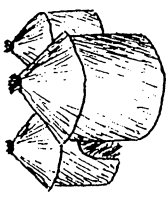
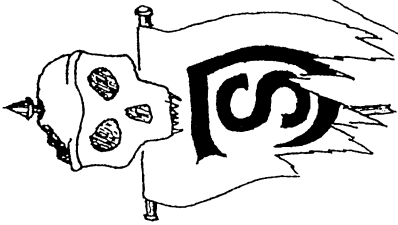
A hand-drawn background featuring diagonal lines sloping downwards from left to right. A central rectangular grid is drawn with a double-line border. The grid contains letters in a 5x5 arrangement, with some letters appearing to be part of a larger word or phrase. The letters are: Row 1: V, B, I, R, V; Row 2: H, Z, R, F, Z; Row 3: Q, L, C, Y, S; Row 4: M, O, A, U, E; Row 5: G, F, D, T, M.

V	B	I	R	V
H	Z	R	F	Z
Q	L	C	Y	S
M	O	A	U	E
G	F	D	T	M

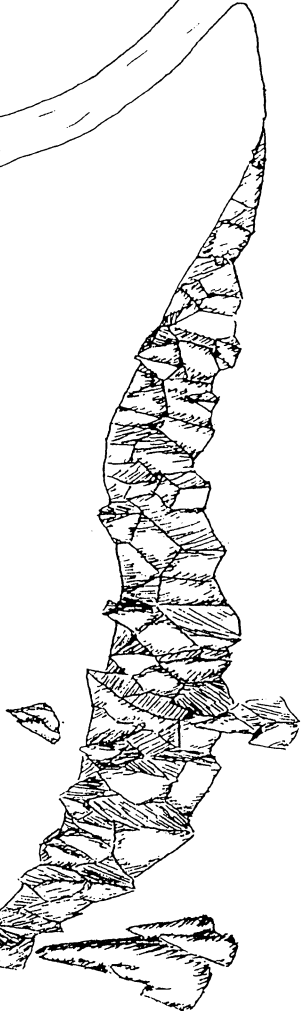
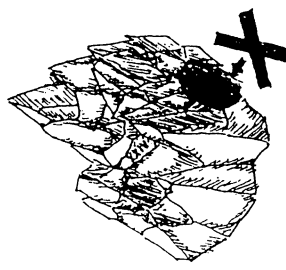
Jean Sansegards

MDCIV

For at finde frem til Bøen
 må I begynde en matematisk Løgen.
 De tre Byers Længdegrader skal
 sammen lægges,
 og herfra skal I sees Lum nu trækkes.
 De tre Byer skal nu dele Summen
 og hermed er Bøens længdegrad
 funden.

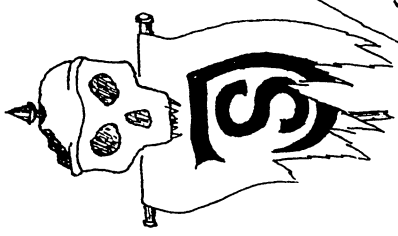


De tre Byers Navn!
 findes I: I den kongelige Havn,
 der hvor Bøen og Treer for Steder forbundet
 og der hvor Bøen vil ha Kvindens Hjertes runder.

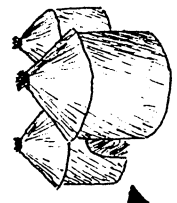


GÅDEN OM

LÆNGDE GRADEN



For at finde frem til Den
med begynde en matematisk Løgen.
De tre Byers Længdegrader skal
sammen lægges,
og herfra skal Steds Rum nu trækkes.
De tre Byer skal nu dele Summen
og hermed er Den længdegrad
fundet.

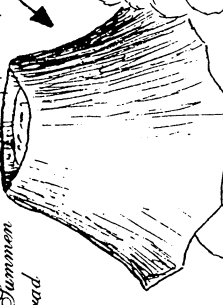


LANDSBYEN

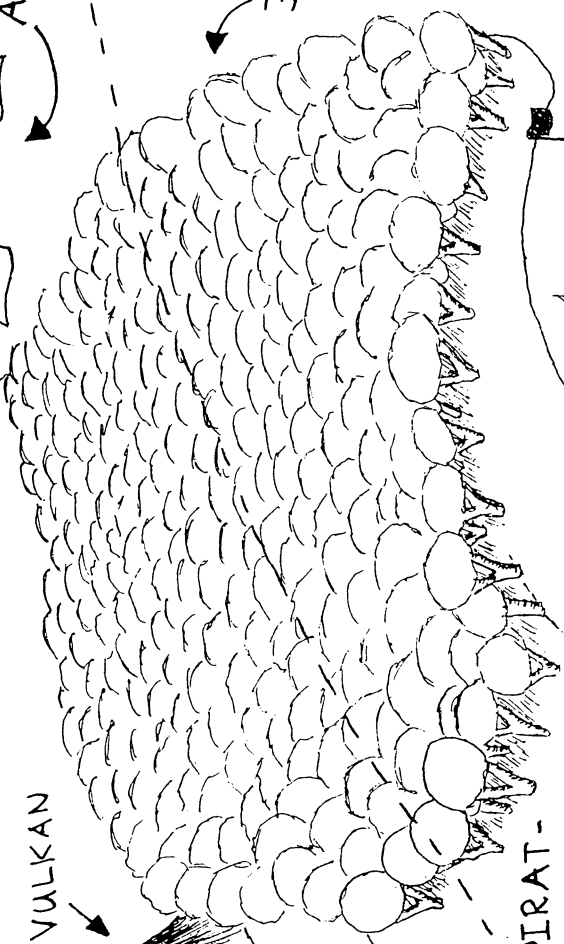
ETHUL DU

E.N.T. KAN BRÆNDE
VÆK.

VULKAN



JUNGLE



PIRAT-
FISK



BREDE-
GRADEN
24



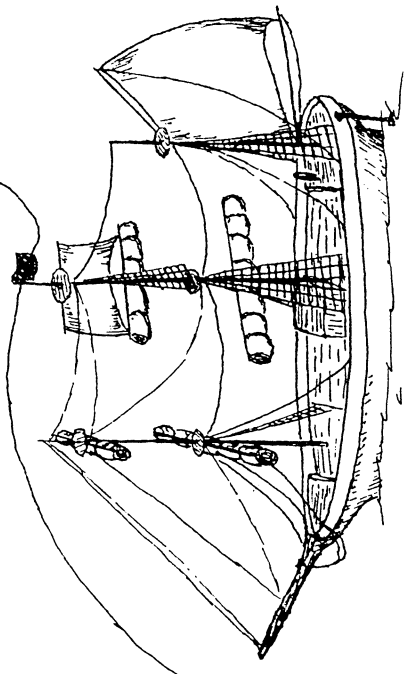
SKATKAMMER

UDGANG FRA
SKATKAMMERET

Jean Sansegards

MDCIV

ÅRET 1604



De tre Byers Navn
finder I: I den kongelige Havn,
der hver Sten og Træ for Stedet forbandet
og der hvor Den vil ha Kvindens Sjæter vundet.

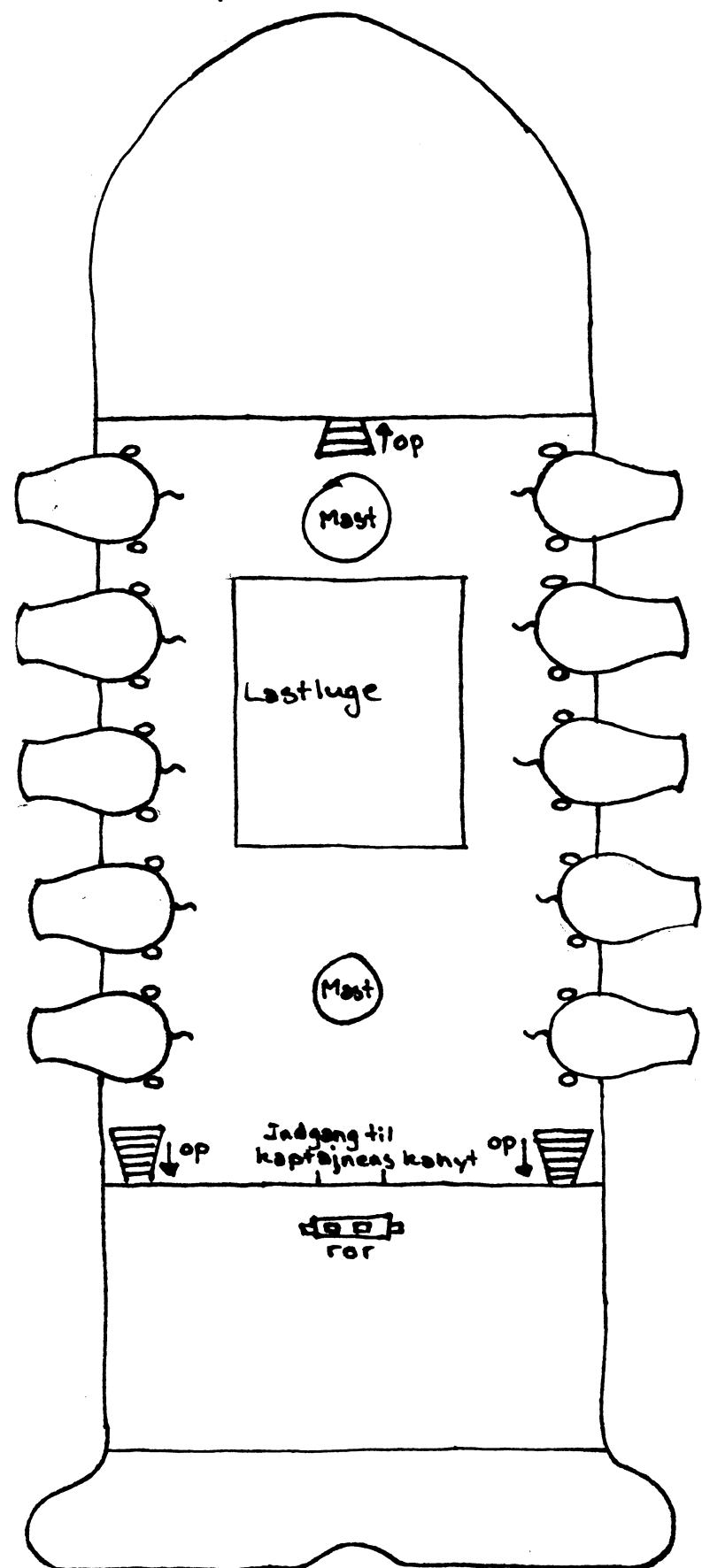
GÅDEN OM BYERNES NAVNE

HVIS DU IKKE LADEN VÆRE
MED AT BESLUTTE, AT DU
IKKE VIL LADE VÆRE MED
AT GÅ HJERE OM -
HVILKEN VEJ GÅR
DU SÅ ?

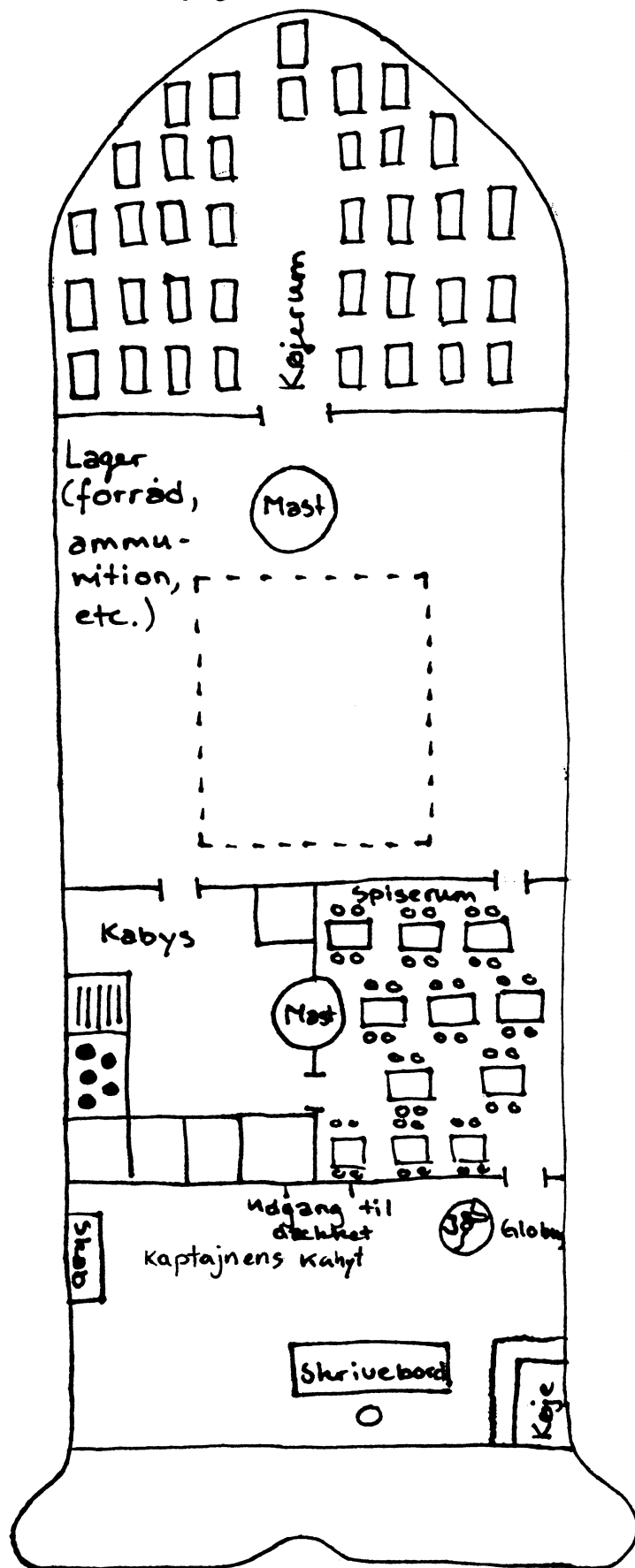


Buttercup!!

Øverste dæk



Nederste dæk



IKKE SKALAMÆSIG KORREKT!

V

Kære Wesley!

Her i min døende stund, ville det glæde
mig at se dig en sidste gang. Jeg er i

fængsel i Hispaniola på Haiti.

Sej har roget til dig min søn.

Min fader, John W.