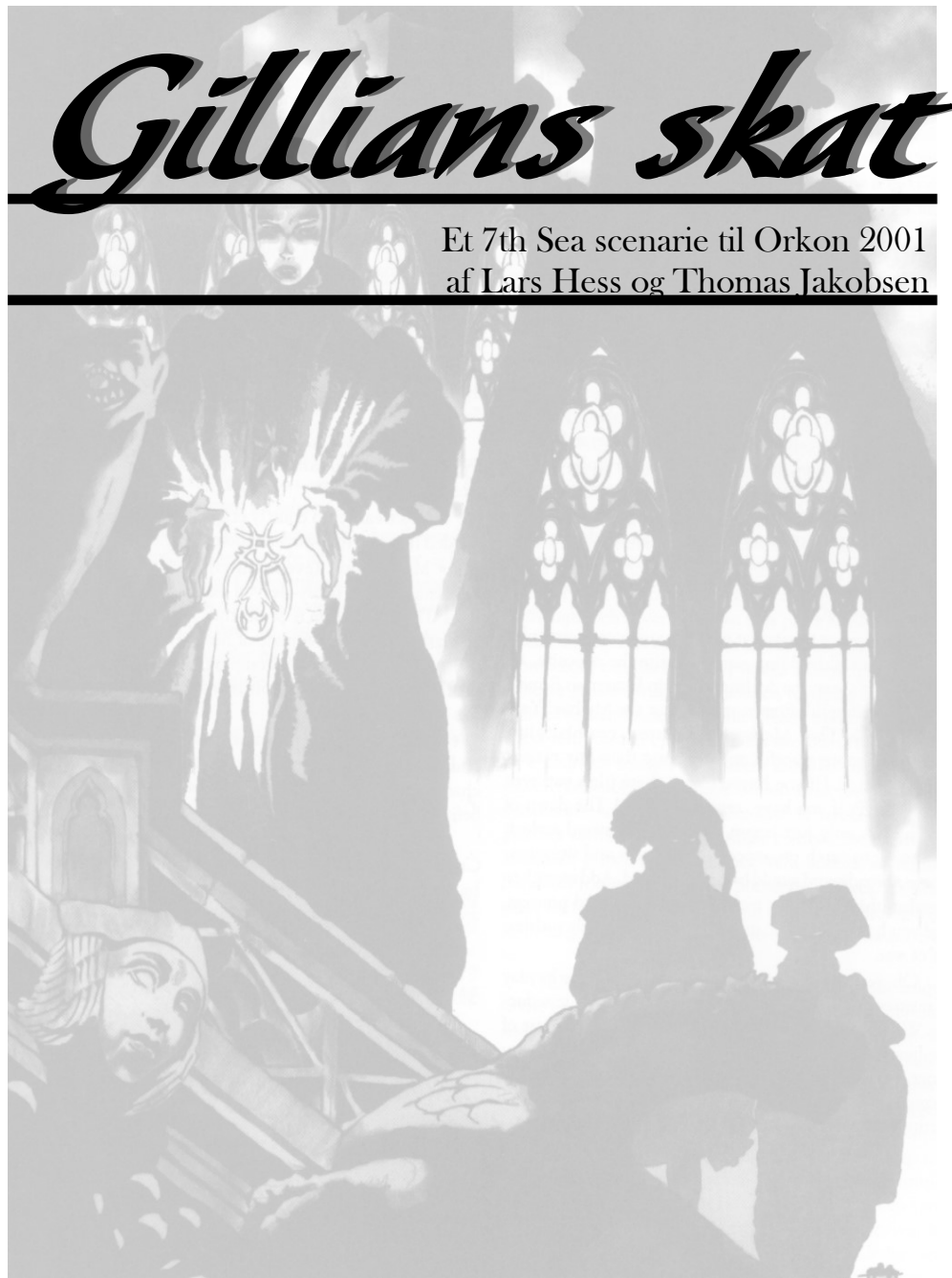




Gillians skat

Et 7th Sea scenarie til Orkon 2001
af Lars Hess og Thomas Jakobsen

»Gillian og 33 pirater på skafottet! Alle som en er de fanget og bragt for retten af admiral Gilbert Praise du Rachetisse. Jeg siger dig, den mand er en ren djævel.«

I Port de la Montaigne går snakken om havets nye helt. Sendt fra Himlen er han kommet for at befri farvandet fra pirater. At admiralen så også presser flere mænd i tjeneste, og beslaglægger krudt og gåseposteg som det passer ham, det er en anden sag.

»I sidste måned brændte Inkvisitionen en familie levende på byens torv, de har allerede hentet toldereren og hans kone. Guvernør Orduño er en svag mand, og biskoppen udnytter det.«

I Puerto Princessa nærmer sig festugen. Men selv ikke ankomsten af et skib lastet med vin til festen og fire præmietyre til arenaen, kan få folk til at glemme biskoppens rædselsregimente.

»Gillians skat? Det er flere år siden jeg første gang hørte om det, og det er sikkert og vist, at der må være noget om snakken. Gillian kaprede en galej lastet med guld og andre værdier, og den dag i dag er der ingen der ved hvor skatten er.«

Ombord på det gode skib Gryffon trives sladder og drømme om rigdom. Det skal ikke vare længe før disse rygter viser sig sande, og drømmene får ny næring.

Det kræver mænd og kvinder med handlekraft og ædelsind – kort sagt hjertet på rette sted – at få vistet Gillians skat fra mørkets kræfter.

Det bliver et eventyr, der som en stormflod vil sprede sig, og blive fortalt blandt sømænd og lykkejægere på de Syv Have.

Forord

Kære Spilleleder,
Velkommen til Gillians skat.

Hvorfor vi har skrevet scenariet?

Vi holder meget af 7th Sea rollespillet, og håber at det smitter. Så tag del i vores kærlighed til rollespillet, hvor heltene med kappe, kårde og kække ord altid er i en god sags tjeneste.

Vi har lavet et handout, hvor vi fortæller om Théa – den verden spillet foregår i – og et andet om reglerne. Kender du ikke noget til 7th Sea, skal du nok læse de to handouts først.

Ellers er scenariet skrevet i læsevenlig rækkefølge; først lidt om baggrunden for historien, så en synopsis af handlingen, bagefter en oversigt over de vigtigste bipersoner og til sidst en gennemgang af hver scene. Handouts og spilpersonerne er lagt for sig selv.

I appendikset finder du tal/regler for bipersonerne og statisterne.

God fornøjelse med spillet.

Thomas Jakobsen og Lars Hess

Indholdsfortegnelse

Historien i store træk	3
Synopsis	4
Persongalleri	6
Inden I begynder	10
Begyndelsen i Port de la Montaigne	11
Fest og ballade i Puerto Princessa	19
Stromen over Grenada	37
Appendiks	42-44
Faktasider	
Om Port de la Montaigne	18
Kaperbreve	22
Rygter i Puerto Princessa	29
Syrnth artefaktet	33
Om Puerto Princessa	36

Spørgsmål?
Ring eller skriv

Thomas Jakobsen
thomas@tjabum.dk

Lars Hess
lars@trc.dk



Illustrationer i scenarier er lånt fra:
GURPS Swashbuckler © Steve Jackson Games
7th Sea © AEG



Historien i store træk

Ideen og baggrund for scenariet

Kort fortalt kommer vores helte på sporet af en død pirats guldskat, men de er ikke de eneste, der bliver fristet af guld.

Historien tager sin begyndelse i år 1647, hvor den berømte pirat-kaptajn Gillian får sit gennembrud. Det lykkedes ham at berøve en stor Castiliansk galeon, og lette dets last for en stor guldskat – og et Synth artefakt fundet på en fjern ø.

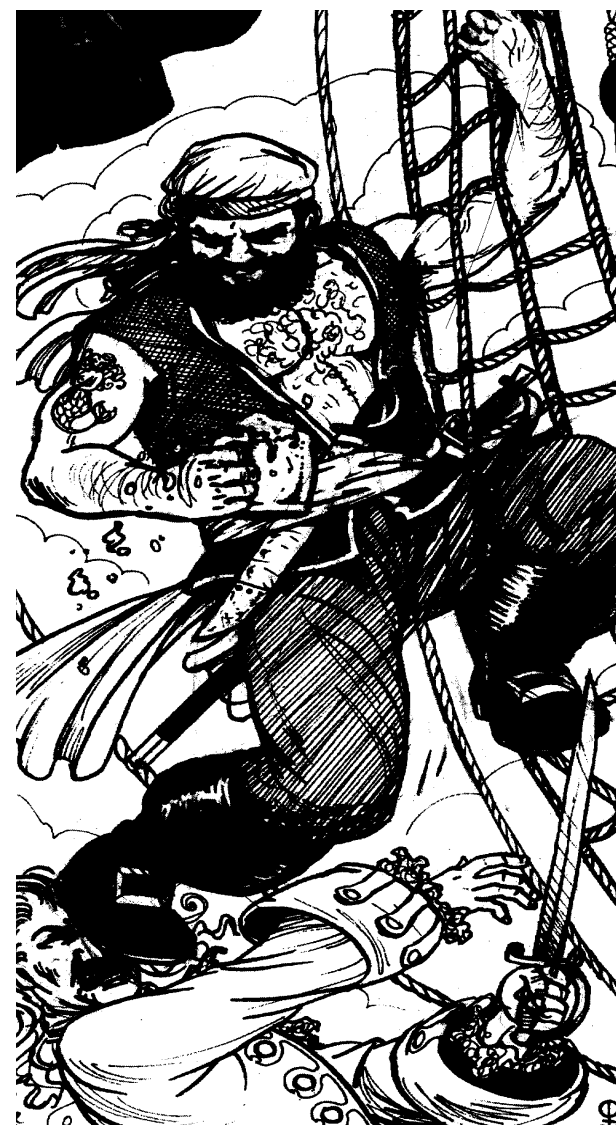
Denne bedrift er med til at sikre Gillian stor berømmelse, men også en masse fjender. Som så mange andre pirater vælger Gillian at begrave en del af skatten, for at have plads i lasten til forsyninger og nyt rov. Skatten begraver han på kirkegården i Puerto Princessa, der dengang blot var en lille flække på øen Grenada.

Scenariet begynder så omkring 20 år senere i år 1668. Gillian er blevet fanget af den Montaigneske admiral og piratjæger Gilbert Praise du Rachetisse, der selvfølgelig gerne vil have fingrene i skatten. Admiralen gør sig den ulejlighed, at udspørge Gillian inden han skal hænges. Gillian holder tand for tunge med hvor skatten er gemt, men hans papegøje, Flynn, er nemmere at lokke.

Admiralen sætter kursen mod flådehaven Port de la Montaigne, men stopper undervejs i Puerto Princessa.

I den Castilianske by Puerto Princessa aftaler Admiral Praise med den korrupte Biskop, at de skal dele skatten. Sammen aftaler de, at de ses igen et par uger senere, under den lokale byfest, hvor Admirals soldater skal hjælpe Biskopens folk (den lokale inkvisition), med at afsætte Guvernøren. Men hver for sig har de andre planer – Admiralen vil bruge lejligheden til at besætte byen, og få en nem militær-sejr, og Biskoppen vil prøve at stjæle skatte og forberede en fælde for Admiralen. Admiral Praise fører Gillian til galgen i Port de la Montaigne, og papegøjen bliver sat i et bur.

Samtidig med at Gillian udånder, hængt som den forbryder han er, bliver hovedpersonerne trukket med ind i historien.



Synopsis

Historien er delt i tre akter; første akt er anslaget og historiens begyndelse, tredje akt er afslutning og historiens klimaks, og anden akt er alt det, der ligger imellem – nemlig turen fra begyndelse til afslutning.

1. akt - *Hvordan historien begynder*

Hovedpersonerne bliver rodet ind i fortællingen, efter en uheldig stuepige får åbnet papegøjens bur, og Flynn stikker af – og selvfølgelig møder heltene. Det sker mens hovedpersonerne er til en privat fest i Port de la Montaigne.

Papegøjen bliver skarpt forfulgt af kaptajn Vivianne Étalon du Toille (Admiral Praisses højre hånd) og hendes håndlangere.

Og med mindre at heltene uden videre giver papegøjen fra sig, vil der udbryde tumult – og snart efter går den vilde jagt gennem byens gader. Undervejs løber hovedpersonerne bogstaveligt talt ind i Admiralens anden hjælper, kaptajn Michél Rois et Reines, der dog ikke gør noget stort nummer ud af at forhindre heltenes flugt. Og lige inden de når ombord på deres skib, Gryffon, får de mulighed for at hilse på Admiral

Praisse. På vej ud af haven begynder papegøjen Flynn at råbe og skrike om at kursen skal sættes mod Puerto Princessa, hvor skatten er begravet.

Hovedpersonerne slipper nu nok væk, selvom de hurtigt bliver indhentet af Admiralens tre skibe. Et lille søslag, og mørkets frembrud afslutter første akt.

2. akt - *Hvordan historien går*

Anden akt tager sin begyndelse ved ankomsten til Puerto Prinsessa - hovedstaden på Grenada. Her er byen ved at gøre klar til en festuge, mens der bag facaden, er en magtkamp i fuld gang mellem byens Guvernør og Biskop. Hovedpersonerne får manøvreret skibet ind i havnen (der er stort rev omkring øen), og bliver modtaget af den halve by, der tror at skibet kommer med præmietyrene til tyrefægterarenaen.

Hovedpersonerne bliver i havnen hentet af en embedsmand, der bringer dem til Guvernørens Palæ. Her møder de så Guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada, der byder dem velkommen og hurtigt tilbyder dem et kaper-brev. Ved samme lejlighed er der mulighed for at red-

de sig en invitation til festivitas samme aften, og få hilst på Biskop Francisco Rios de Gallegos del Grenada.

Aftenen bruger hovedpersonerne så nok på at deltage i byfesten i guvernørens palæ eller på byens kroer, eller måske begge steder. Begge sider er der mulighed for at hilse på Guvernørens kønne datter Bonita.

Næste dag skråler papegøjen Flynn op med, at skatten ligger ved en grav, mærker med »*Engel og sværd*«.

Hovedpersoner søger nok rundt efter graven, og vel at det har noget med kirkegården at gøre. Det giver en lille krølle på historien, at Gillian begravde sin skat på byens gamle kirkegård, der nu er lukket.

Den gamle kirkegård ligger i katakomberne under byens nye tyrefægterarena, og der er kun adgang til dem gennem et lille kapel. Her er Biskopen allerede i gang med at søge efter skatten.

Det gør selvfølgelig sagen mere kompliceret, men det sætter nok ikke en stopper for heltenes bestræbelser. De har eventuelt lidt problemer med gamle Synth fælder.

Anden akt skulle gerne slutte med at hovedpersonerne får fat på skatten, og får den bragt ned i havnen og ombord på det gode skib Gryffon. Her venter dem en slem overraskelse; Admiral Gilbert Praise du Rachetisse og en deling musketerer. Alle skulle gerne blive taget til fange, men hvis nogen slipper væk, går det nok.

3. akt - Hvordan historien slutter

Sidste akt begynder, da hovedpersonerne bliver præsenteret for en herlig anordning i Biskoppens kælder – en dødsfælde konstrueret af et møllehjul og et par fangeburer. Her efterlades de til deres endeligt, mens de to skurke, Admiralen og Biskoppen, går ovenpå for at deltage i Guvernørens fest (Biskoppen og Guvernøren bor i samme palæ).

Heltene skal nok slippe ud af dødsfælden, og får mulighed for at komme op i Guvernørens Palæ, for at konfrontere deres fjender. Her kan de ganske rigtigt få Biskop Francisco Rios ned med nakken, men Admiralen er forsvundet. Det skyldes at han er i gang med at bryde sin aftale med Biskoppen, og sammen med sine muskete-

rer, lånte soldater fra Port de la Montaigne og besætningen fra resten af hans lille flåde, er i gang med at indtage byen.

Forvirringen skulle gerne give vores helte lyst til at komme væk, og skatten er jo stadigvæk ombord på Gryffon. Det bliver til en hektisk tur gennem byen, men det er langt fra umuligt at komme ned til havnen.

Admiralen har dog ingen planer om at lade heltene slippe bort, og sætter straks efter dem ombord på sit eget skib. Afhængigt af hvordan hovedpersonerne ellers har opført sig, har Admiralen følgeskab af sine to kaptajner og deres skibe. Turen over Grenada Revet kan nok give lidt problemer, specielt hvis heltene har glemt det i forvirringen.

Ellers kommer historien til sin afslutning, da Admiralen prøver at borde deres skib i rum sø, mens en tidlig tropestorm raser – måske forstærket af Synth artefaktet. Et passende endeligt for skurken er at gå til bunds med sit skib.

Oversigt over scenariets scener

1. Akt – Begyndelsen i Port de la Montaigne

Scene 1 – Piraterne dingler, heltene fester

Scene 2 – Poppedreng ankommer

Scene 3 – Jagt gennem byens gader

Scene 4 – Jagten forsætter på havet

2. Akt – Fest og ballade i Puerto Princessa

Scene 1 – Indsejling til Grenda

Scene 2 – Velkommen til Puerto Princessa

Scene 3 – I magtens korridorer

Scene 4 – Middag hos Guvernøren

Scene 5 – Byfest i Puerto Princessa

Scene 6 – Det første spor af skatten

Scene 7 – Jagten på den gamle kirkegård

Scene 8 – Fest hos Orduño

Scene 9 – Arenaen og det lille kapel

Scene 10 – Katakomberne

Scene 11 – Admiralens fælde

3. Akt – Stormen over Grenada

Scene 1 – Biskoppens dødsfælde

Scene 2 – Opgør mod Biskoppen

Scene 3 – Montaignesernes angreb



Persongalleri

Historiens helte - spillpersonerne

Her er en kort oversigt over hovedpersonerne. Til hver er der et citat, der også er et finde på det handout der præsenterer spillpersonerne for spillerne. Dernæst lidt om deres Arcana, den rolle de spiller i historien, og lidt om spillervalg.

Ruud van Hallenbæk

Kaptajn og ejer af det gode skib Gryffon

En levemand der nyder at være kaptajn og sin egen herre.

»Jeg blev født ombord på mit skib, og da min far døde arvede jeg det.. Sammen har vi sejlet på alle de Syv Have, og hver en havn fra Nordhavet til Spejlhavet har jeg besøgt. Der er ikke mange penge i at sejle med handelsvare for tiden, og de mange sørøvere gør det farligere end pengene er værd. I stedet er jeg eventyrer, til tider blokadebryder, oftere smugler. Men pirat, det har jeg aldrig været.«

Arcana: Hedonistic (Hubris) – du kan aktivere dette Hubris, og tvinge Ruud til at gå mere op i at feste end noget andet (nyttigt fx hvis spillerne ikke gider deltage i festlighederne i forbindelse med byfesten i Puerto Princessa).

Rolle: Gruppens samlingspunkt og leder. Ejer skibet der er bindeleddet mellem hovedpersonerne, og er den der naturligt tager føringen.

Spillervalg: Det plejer at være en fordel at få en moden og erfaren spiller til at være lederen. Måske den spiller der naturligt tager ordet inden I går i gang med spillet.



Juanita Torr s de Castillo

Styrmand p  det gode skib Gryffon

Ung dame med en god portion selvst ndighed og hang til heltegerninger.

»Jeg stod til s s, fordi min fader ikke ville ha' det. Det s mmede sig ikke for en fin mands datter at v re s ulk. Det er en skam, han ikke aner, hvor godt det egentlig er g et mig. Men krigen g r det sv rt at f  breve hjem. Jeg har tjent min hyre p  mange skibe, har l rt at f gte bedre end de fleste - og nu hvor jeg er blevet styrmand, er jeg ikke sikker p , jeg kan  nske mig mere.«

Arcana: Passionate (Virtue) – spillerne kan f  lov til at beholde dobbelt antal terninger mens hun fors ger at redde en anden.

Rolle: Heltenes helt og den stærke kvinde. Hun er et naturligt samlingspunkt for gruppen, og den der har de bedste foruds tninger for s tte tonen i scenariet.

Spillervalg: Helst ikke en af drengene. Lad i stedet en pige nyde at v re helten og den stærke kvinde. Men t nk ogs  p  hvilken spiller der egner sig til v re nr. 2 efter lederen.

Mikael Lorenz

Kanonér på det gode skib Gryffon

En stille mand, der stadig lader sig drive af sin griskhed selvom han er ved at lære, at venskab også har en værdi – nogen gange større end guld.

»Mit hjemland ligger i ruiner, og Fyrsterne kappes om magten og drømme om at forene landet. Det er kun et spørgsmål om hvornår, krigen bryder ud igen. Set i det lys er det nok ikke så underligt, at jeg er stået til søs. Her i Caribien har alle med lidt gå-på-mod og sans for en god forretning chancen for at komme til rigdom. Så længe at pengene er gode, er jeg med på den værste.«

Arcana: Greedy (Hubris) – du kan aktivere dette Hubris og tvinge Lorenz til at fokusere på at få raget flest muligt penge til sig (fx en god idé hvis spillerne skulle glemme, at de er på skattejagt).

Rolle: Den tvivlsomme helt, der ikke har så rene motiver som de andre. Kan måske udvikle sig til en forræder, hvis spilleren og du synes det vil være passende. Kan nemt være lidt tilbagetrukket i forhold til de andre.

Spillervalg: Helst ikke den yngste eller mindst

erfarne, så bliver der nok bare overspillet på hans grådighed. En erfaren spiller, der ikke har lyst til at være leder, og forstår den fine balancegang det er, at være en smule forræderisk uden at ødelægge det for de andre spillere.



Devaroux

Topsmatros på det gode skib Gryffon

Undvegen slave, der har fundet sig til rette blandt sine nye venner.

»Kære ven, jeg er nu en fri mand, og det har jeg lært at sætte pris på. Her på skibet er vi alle frie, og der er ingen der behøver bruge pisk. Jeg har ingen skrupler ved at stjæle fra slavehandlere og sørøvere, men det bringer intet godt med sig at stjæle fra ærlige folk. Men, min ven, rigdom eller modgang, jeg lader dig ikke i stikken.«

Arcana: Loyal (Hubris) – du kan aktivere dette Hubris, hvis spilleren prøver at lade en anden spiller i stikken. Så tvinger du Devaroux til at blive hos sin ven (fx nyttigt i forbindelse med at få alle spillerne med i handlingen, og undgå at nogen bliver ladet tilbage).

Rolle: Gruppens skytsengel. Han redder de andre ud af suppedasen, hvis de kommer i klemme. Utrolig vigtig for at sikre at alle kommer med.

Spillervalg: Godt valg til yngste/mindst erfarne spiller. Devaroux er tæt på den klassiske krigerrolle, og kan spilles af de fleste.

Benjamin Røsker

Tømrer på det gode skib Gryffon

Den store mand fra det høje nord, er venligheden selv. Han er kæreste med Thérèse.

»Hvis jeg nogen siden kommer til at sige, at jeg savner mit hjemlands skove, og ulvenes hylen om vinteren, kan du godt lukke ørene, for så har jeg fået en tår over tørsten. Jeg er glad for solen og det varme vejr. Og med alle de venner, jeg har fået på mine rejser, virker bygden jeg blev født i meget, meget lille. Hvis jeg skulle holde op med at sejle, kunne jeg godt tænke mig et hus i Caribien med udsigt over havet.«

Arcana: Friendly (Virtue) – spilleren kan selv aktivere dette Virtue, og så være sikker på at løbe ind i en gammel ven. Det kan være hvem som helst, men i scenariet er der lagt op til at bruge en Castilianer (Rois del Gallegos) som hovedpersonerne bliver præsenteret for i åbnings-scenen.

Rolle: Nok den der har de bedste forudsætninger for at skaffe gruppen en hjælpende hånd. Har tilmed en række håndværks-evner der kan blive ganske nyttige undervejs.

Spillervalg: Her er ikke så meget at tænke over. Har du en spiller der passer perfekt til rollen er det jo herligt, men ellers kan Benjamin spilles af den spiller, der er i overskud når resten er delt ud.



Thérèse Gilbrimonté (du Richetisse)

Passager på det gode skib Gryffon

Ung adelsfrøken på flugt fra en kedelig barndom. Hun er tidligere forlovet med hovedskurken Admiral Gilbert Praise du Rachetisse.

»Drømme om eventyr og glemte skatte, det er hvad der har lokket mig til søs. Jeg er vokset op med historier om søhelte, og det ville da være sjovt en dag at kunne udgive en bog om mine egne oplevelser. Søslanger, pirater og dårligt vejr

kan ikke skræmme mig hjem, og alle der kender min familie ved hvorfor. Nej, jeg håber egentlig blot, at jeg en dag finder lykken, og mon ikke det bliver på skibet her?»

Arcana: Rash (Hubris) – du kan aktivere dette Hubris, og tvinge spilleren til at følge Thérèsés nysgerrighed frem for fornuft (fx ganske nyttigt hvis spillerne bruger for megen tid på at afvente handlingens gang, og du får brug for, at få dem til at gøre noget, der kan bringe historien videre).

Rolle: Den unge heltinde, der løber en risiko for at skulle reddes en gang eller to – uden dog at være inkompetent. Hun kommer virkelig til sin ret, da skatten skal hentes frem, og hun er også den eneste, der har nogle forudsætninger for at bruge Synchron artefaktet. Og så har hun et ganske væsentligt privat sub-plot kørende med hoved-skurken Admiral Gilbert Praise du Rachetisse, der er hendes tidligere forlovede.

Spillervalg: En spiller der hellere vil spille rollespil end rullespil. Rollen kan være lidt irriterende at spille i starten, men det udligner sig senere – men find for guds skyld en spiller, der ikke lader sig slå ud af lidt modgang i starten.

Historiens bipersoner

Her kan du læse lidt om de vigtigste bipersoner der optræder i scenariet. Ideen er at du kan få et overblik, og måske senere vende tilbage til disse sider, for at se hvem der er hvem, hvis det skulle blive nødvendigt. Det er nemlig disse folk, der ofte bare står nævnt med et navn alene.

Alle de folk hovedpersonerne møder, har deres regel-tal stående til sidst i appendikset, hvor du også kan en lille note om deres rolle.

Ellers er bipersonerne udførligt beskrevet der, hvor de optræder i handlingen.

Gilbert Praise du Rachetisse *Montaignesisk Admiral, kaptajn på L'Audace* *(Villain)*

Er historiens hovedskurk. Han har fanget piraten Gillian, og vil have fingrene i den legendariske guldskat. Han ved at skatten er gemt på Grenada, og har indledt hemmelige forhandlinger med Biskoppen af Grenada – som han tidligere har arbejdet sammen med. Hans har dog en plan om at besætte Puerto Princessa, som han ikke

har delt med Biskoppen (selvom han regner med at indsætte Biskoppen som en marionet-guvernør over Grenada).

Han er Porté mager, men ikke mesterlig dygtig i kunsten. Admiralen er for øvrigt utroligt glad for gåsepostej, og har altid noget inde for række vide.

Francisco Ríos de Gallegos del *Grenada*

Biskop af Puerto Princessa (Villian)

Han tror, han er den store skurk, men er blot en brik i Admiralens spil. Han er korrupt, magtbegærlig og hensynsløs – og bruger sin magt til at brænde politiske fjender på bålet som kættere. Hans mål er ganske enkelt, at rane så meget af magten og koloniens rigdomme til sig selv som muligt – og så har han en plan om at stjæle skatten til sig selv, og gennem et baghold mod Admiral Praise, slippe af med en medskyldig, og samtidig komme til at fremstå som Grenadas frelser (i modsætning til Guvernøren).

Guvernør Diego Fernando de Orduño del

Grenada (Henchman)

Guvernør på Grenada og bor i et stort palæ lidt uden for Puerto Princessa. Guvernøren er en ældre herre, ikke så stærk som han engang var, og i det skjulte ret bange for Biskoppen. Han prøver altid at undgå ballade, og vil helst prøve at glatte ud.

Flynn

Papegøje (Brute)

Flynn er hele nøglen til scenariet, og så er han blot en stakkels papegøje. Han savner Gillian, og er utrolig bange for Admiralen. Den sidste tid har han været holdt i fangenskab af Admiralen, og har afsløret at skatten er begravet på Grenada. I et forsøg på blive behandlet pænt af sine nye venner, gentager Flynn informationer der drede Admiralen i at rykke hans hale af – nemlig spor til hvor Gillians skat er begravet.



Inden I begynder

På Orkon er der afsat et par timer inden aftensmaden til at varme op til scenariet. Vi forestiller os at tiden kan bruges til at introducerer spillerne til 7th Sea – både verdenen og reglerne. Alt efter hvor mange hold der bliver, og hvad stemningen er, kan det være at vi (Lars og Thomas) laver en fælles gennemgang for alle spillerne.

Det vigtigste er, at du sammen med spillerne får gennemgået reglerne og Théa, så I er klar til at spille efter aftensmaden.

Vi har en idé om, at den bedste måde at varme op til spillet på er at præsentere Théa, og undervejs få en snak med spillerne om, hvad de mener, der skal til for at de får et godt pirat-scenarie. Du tager så noter af spillernes kommentarer, så du senere, men inden I går i gang, lige kan løbe scenariet igennem – og så lige se om alle deres forventninger bliver opfyldt. Ellers kan du måske lige rette scenariet til, så det passer lidt bedre til spillernes ønsker.

Efter præsentationen skal det nok passe, at spillerne gerne vil være lidt mere med. Du kan så bruge handoutet med oversigten over spilpersonerne til at præsentere historiens helte. Og så,

hvordan det nu passer bedst, få fordelt spilpersonerne til spillerne.

Det tager nok ikke flere timer, så der skulle være tid nok til at lade spillerne prøve kræfter med reglerne – og hvis du ikke har spillet 7th Sea før, vil du nok også få glæde af det. Scenariet vil i hvert fald glide bedre af sted, hvis du og spillerne sammen har en forståelse for reglerne.

Tag et par fægtekampe, hvor spillerne slås med hinanden. Efter et par runder skulle reglerne være sat på plads. Prøv så lige en kamp med et par almindelig Brute Squads, og måske en af scenariets Henchmen. Til sidst er det en god ide, at tage et lille søslag mellem heltens skib, Gryffon, en af de Montaignesiske fregatter.

Lidt om tiden

Find ud af om spillerne har lyst til at stoppe tidligt eller sent. Scenariet kan godt tage mange timer at spille, hvis du giver spillerne frie tøjler undervejs – men det er kun sjovt hvis spillerne er friske. Scenariet kan spilles på omkring 6 timer, hvis du afsætter en time første og tredje akt, og så holder anden akt på fire timer.



1. Akt – Begyndelsen i Port de la Montaigne

Alle skal involveres og finde interesse i plottet. Der skal skabes rammer for tre ting i begyndelsen af scenariet, for at få historien til at virke: hovedpersonerne, et dramatik omdrejningspunkt og en dramatisk situation. Den første scene skal virke stærkt, og svare på følgende spørgsmål: Hvor er vi, hvad sker der, hvilken stemning vil vi slå an, hvad laver hovedpersonerne – kort sagt: hvor kommer vi fra, og hvor er vi på vej hen?

Vi starter i havnebyen Port de la Montaigne på Marzinique, hvor Admiral Gilbert Praise du Rachetisse arrangerer en massehængning af pirater. Hovedpersonerne har en masse rygter om at piraternes leder, Gillian, havde en stor guldskat gemt af vejen. Det er selvfølgelig sandt, og lykken står dem bi, fordi Gillians papegøje, Flynn, slipper væk, og den ved hvor skatten er.

Første akt starter stille og roligt, og får så et kickstart med papegøjens ankomst. Herfra skal scenerne køres i højt tempo, og gerne tage pusten fra spillerne. Først når den lange jagt er bragt til ende til søs, kan heltene ånde lettet op.

1. Akt, Scene 1 – Piraterne dingle, heltene fester

Vores hovedpersoner er med deres skib i Port de la Montaigne, hvor de netop har købt nye forsyninger, og fået sat det gode skib Gryffon i fineste stand. Hovedpersonerne mangler noget at tage sig til, og fordriver tiden som gæster hos den velhavende købmand Arn Rijs Bragison, der som to af heltene (Kaptajnen og Benjamin) er fra Vendel. Arn har et hus i byens rige kvarter, der ligger længst mod toppen af det udslukede vulkankrater.

Tidligere på dagen blev den berygtede pirat Gillian hængt på torvet foran Domkirken, og alle snakker om hvor effektiv den unge Admiral Praise du Rachetisse er. Men rygterne om piratens guldskat er mindst lige så interessante.

Hovedpersonerne er samlet i Arns store havestue, hvor der er pyntet op med en gigantisk lysekrone, og langs væggene står borde der bugner af mad og drikke. Her er rigeligt at spise, og godter som østers, krebs af enhver slags og havskildpadde skulle gerne fylde heltenes maver.

Flere flasker af Montaignesisk vin er altid inden

for rækkevidde, selvom de fleste af dem er forskellige champagner, der står i skåle med is. Et enkelt fad mjød fra Vendel er også blevet hentet frem fra kælderen. Vinduerne står på vid gab ud til en lille have, hvor fakler oplyser de tropiske planter og et mindre springvand.

Til at starte med sker der ikke så meget, og spillerne får en lille chance til at komme igang med lidt rollespil. Du kan give hver af hovedpersonerne en lille seddel, hvor de kan læse hvad de ved om Gillian - så har de lidt at snakke om (sedlerne klipper du ud fra handoutet: "Hvad heltene ved om Gillian").

Blandt de andre gæster, kan hovedpersonerne også høre lidt mere om hele historien (du kan selv bestemme hvem der ved hvad, og hvor meget folk ved).



Arn Rijs Bragison

Fra Vendel, en af Ruuds gamle venner. Kender til heltenes “eventyr” som smuglere og småsvindlere. Arn har et handelshus i Port de la Montaigne, og ejer et par skibe der sejler mellem Caribiske havne. Han er vært og hønefuld. Han spørger hele tiden til om folk har nok at drikke, og om de har hilst på de andre. Giver folk et stort knus og løfte dem op, hvilket specielt kvinderne finder anmassende.

Han har lange lyse fletninger, og går i en hvid skjorte der åben over hans store brystkasse. På armene har han et par ar efter runer, der er blevet skåret i hans hud.

Donello Mantua

Handelskaptajn fra Vodacce, og specialist i at smugle folk. For tiden driver han en god forretning ved af redde folk ud af Inkquisitionens net, der konstant strammes i jagten på videnskabsmænd og -kvinder. Donello praler gerne af hvordan hans lille slup, Bella Constantina, er i stand til at gå så tæt ind under kysten, at de store orlogsskibe ikke kan borde ham. Lige så

snart det trækker op til ballade skynder Donello sig i skjul, for han tjener også en del af sine penge på at fragter spioner, og så er det ikke klogt at blive fanget.

Donellos korte hår er ret tilbage mod nakken, og glinser af olie. Han går klædt i sort, og har en midnatsblå flad hat, med to slanke fasanfjer. Om halsen har han en tynd guldkæde, og flere ringe glimter på hans fingre.

Vallentina

Donello's elskerinde. Hun hader troperne og varmen. Hun siger ikke så meget, og holder sig helst for sig selv. Vallentina er fra simple kår, og har altid drømt om et liv i rigdom – hun har bare ikke lige fået det helt sådan, som hun ønskede sig. Henvender nogle af mændene sig undskylder hun hurtigt, og søger hen til en rolig krog. Kvinderne har hun ikke noget imod at snakke med, hvis bare de selv henvender sig.

Hun har langt sort hår, er klædt i en stram sort kjole. Hun er meget bleg, også under det tynde lag pudder. Om halsen har hun en tyndt sort silkebånd pyntet med diamanter.

Rois del Gallegos de Hiero

En venlig Castilianer, der faktisk kommer fra Puerto Princessa. Han er kaptajn på en lille skonnert ved navn Anna Maria. Rois er i herligt godt humør, og har netop gjort en fantastisk handel ved at opkøbe en masse skrammel fra den Montaignesiske Flådes overskudslager, som han regner med at kunne sælge til Inkquisitionen. Han er meget betaget af Juanitta, og vil gerne lokke hende med på en lille måneskinstur senere.

Får du senere i scenariet brug for at Benjamin møder en gammel ven, kan du bruge Rois - hvor han vil være kommet hjem til Puerto Princessa og sin kone.

Rois er en slank ung mand, der plejer sit sorte hår og galante overskæg med omhu. Han er pæn i tøjet, med en rød jakke i fløjel og en elfenbenshvid silkeskorte med masser af pludder.

For en god ordens skyld må vi hellere nævne, at han på papiret lejer sit skib ad Arn, hvilket gør det ganske smertefrit for en Castillianer at handle ind i en Montaignesisk havn også selv om der er krig.

1. Akt, Scene 2 - Poppedrenge ankommer

Inden der går for lang tid, kommer papegøjen Flynn flyvende, sætter sig på Devaroux' skulder og skråler, »Kom manne jeg ved hvor skatten er begravet. Åhrg. Kom Kom.«

I det samme øjeblik bliver porten til Arns hus sparket op, og en kvindelig Montaignesisk flåde-officer træder ind gennem døren med kårde i hånden. Det er Kaptajn du Toille, der er kommet for at genfange Flynn. Sammen med hende er 18 sømænd fra hendes skib bevæbnet med knipler (3 Brute Squads, TR 2). Hun peger på heltene, og råber »Pirater grib dem«, i mens Flynn skråler, »hjælp, frøderne finder skatten.«

Der opstår lidt tumult, der gerne skulle ende med, at hovedpersonerne fortrækker – og derefter bliver jaget ned af de stejle gade i byen på vej mod havnen. Hvis de har for meget held med at slå Brutes ud, kan der dukke et par Musketerer op (særlige Brutes med TR 4; se regler for dem i appendiksets rolleliste for 3. Akt) - det skulle hurtigt få heltene til at stikke af.

Husk at heltene er til fest, og har derfor ikke deres fulde våbenarsenal med. Kaptajn Hallenbæk har sit sværd, og resten af mændene (på nær Devaroux) har en kniv i bæltet. Kvinderne er ubevæbnet og i kjoler. Det er ikke meningen at kampen skal trække i langdrag, og slet ikke meningen at heltene skal forsyne sig med faldne fjenders våben – derfor er Vivianes Brutes udstyret med knipler, som ingen af hovedpersonerne har Skills i at bruge.

Flynn, papegøje

Gillians betroede ven, der er så heldig at vide hvor skatten er. Papegøjen er mest af alt drevet af forvirring over, at Gillian ikke længere er der. Og selvom den er klogere end de fleste andre papegøjer, er den ikke altid klar over betydningen af dens ord.

Flynn er hele nøglen til scenariet, og så er han blot en stakkels papegøje. Han savner Gillian, og er utrolig bange for Admiralen. Den sidste tid har han været holdt i fangeskab af Admiralen, og har afsløret at skatten er begravet på Grenada. I et forsøg på blive behandlet pænt af

sine nye venner, gentager Flynn de informationer der forhindrede Admiralen i at rykke hans halefjer af – nemlig spor til hvor Gillians skat er begravet.

Vivianne Étalon du Toille

Kaptajn på La Superbe. Hun er altid meget korrekt i sin uniform, og bære sin rapier med stolthed og sikker forvisning om, at hun kan fægte bedre end de fleste. Hun loyal overfor lov og orden, og vil kæmpe med ære og retfærdighed. Men tag ikke fejl, hun tjener Admiral Praise, og hun vil ikke skåne hovedpersonerne, hvis de udnytter hendes høflige og ridderlige manerer.

Hendes uniform består af hvide bukser og jakke, med blå og gyldne kantbånd. Hends støvler er lange og blanke.

Vivianes matroser

18 matroser fra La Superbe. De er bevæbnet med knipler, og klædt i flådes fine hvide uniformer og en blå halsklud.



1. Akt, Scene 3 - Jagt gennem byens gader

Scenen er tilrettelagt som en lang jagt gennem Port de la Montaigne – fra Arns hus i byens øverste del, og hele vejen ned gennem byen til havnen, hvor hovedpersonernes skib venter.

Jagten er delt op i etaper. Hver gang der er en ny etape slår alle et Sprinting+Finesse. Bedste slag lægger holder sin position, alle andre rykker frem eller tilbage i feltet, alt efter hvordan de slog sammenlignet med det bedste slag.

Juanitta og Thérèse har lange kjoler på, der giver dem +5 til alle TN, indtil de gør noget ved sagen (fx river kjolen i stykker, Fashion+Brawn; TN 10).

Der er lavet et handout til denne scene, som vi håber vil gøre det lidt nemmere at holde overblikket over jagten, de forskellige etaper og hvilke regler der skal bruges hvornår.

Resten får du i stikord, med noter om hvilke regler du får brug for.

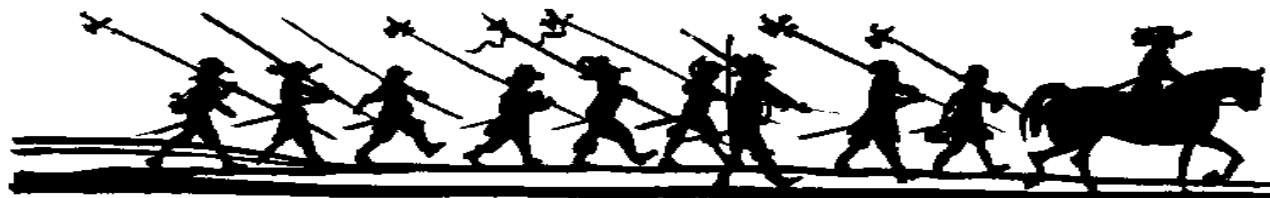
1. Etape

Ud af huset. Der står en to karret og lokker. Griber heltene chancen får de en overraskelse, for hestene er ikke spændt for. Når bremsen løsnes begynder vognen at trille. Samtidig dukker musketererne op og skyder, og heldigvis for heltene har Musketererne sværre ved at ramme på grund af mørket og afstanden (Attack 6k2, Damage 15). Det gælder om at komme væk i en fart. Forsøg på at styre vognen med bremsen alene er svært (Carriage+Brawn; TN 20). Turen går ned mod Domkirkepladsen.

2. Etape

Over Domkirkepladsen. Der er mange mennesker, hængte pirater og rigeligt med soldater, hvis ellers forfølgerne trænger til forstærkning (TR 2 Brute Squads). Alle kaster sig til side for Kareten. Kareten støder ind i det store spring-

vand, og går i stykker (Alle får 1k1 i skade, medmindre de klarer et Active Defense: Leaping; TN 15). Møve sig gennem mængden (Sprinting+Brawn; TN 15). Den første person heltene møder efter stumperne af karaten er faldet til jo er Michél Rois et Reines, kaptajn på L'Heroïne. Han kommer ilende til undsætning, og tror faktisk det bedste om heltene. Han vil gerne hjælpe dem på benene, og genkender Thérèse fra dengang, han kun var løjtnant, og netop var stået til søs med Admiralen. Høflig og beleven er han, og han ønsker egentlig ikke at slås. Han har favnen fuld af søkort, og er en af hovedpersonerne hurtig, kan papirerne sagtens vristes fra ham (Brawn; TN 10). Kortene viser strømforhold og placering af rev omkring Grenada og indsejlingen til Puerto Princessa. Det er ganske hyggeligt at hilse på Kaptajn Michél, men for heltene er spørgsmålet nok; "hvordan kommer vi hurtigst ned til havnen?"



3. Etape

Fra Domkirken løber Avenue de Leon ned til havnen, men hovedgaden er proppet med mennesker. En vej er åben – springvandet og vandterrasserne. Først et spring ned i et bassin (Leaping+Finesse; TN 15 - eller 1k1 i skade). Herefter løb på kanten af bassinet (Sprinting+Finesse; TN 15 - eller tilbage i vandet). Heltene kan svømme i stedet for at løbe (slå Swimming+Finesse for denne etape).

4. Etape

Ned gennem flere springvand og vandterasser. Der er tre terasser og det er rimelig nemt at komme fra hver (Leaping+Finesse; TN 10). Turen gennem hvert springvand er nem, men i hvert springvand er der fire guldappelsiner (forgyldte appelsiner), der danser på vandstrålerne, guldappelsinerne er svære at gribe (Throwing+Finesse; TN 20), men en smule penge værd. Og så kan de også bruges som kasteskyts mod forfølgerne (skade 0k1). Fra det øverste springvand skyder Musketererne (Attack 6k2, Damage 15).

5. Etape

Solpladsen og videre ned i havnekvartret. Det sidste springvand løber ud på Solpladsen, hvor der er en statue af Le Empereur. Her er stort set mennesketomt, men en gruppe soldater spærrer vejen (1 Brute Squad, TR 2). Hver kamprunde bringer forfølgerne tættere på. Der er god mulighed for at forsvinde ind i en gyde.

6. Etape

Gennem de små gyder. Gyden er spærret af en vogn med tønder. Den er nem at klatre over (Climbing+Finesse; TN 15). Den kan også væltes for at spærre gyden af, men det er svært (Lifting+Brawn; TN 25). Gyden ender blindt, men plankeværket er nemt at komme over (Climbing+Brawn; TN 15). På den anden side er et vaskeri, og gården er fyldt med sømandstøj og sengelinned, der hænger til tørre. Det er nemt at komme videre til det næste plankeværk, der er lige så nemt at komme over som det første (Climbing+Brawn; TN 15). Bag dette er en hyggelig gårdhave, der hører til en ganske god kro. Heltene vil lande på et bord, hvor der

er dækket op til en hyggelig middag, og der er flere anretninger med delikate gåseposteger fra alle afkroge af Montaigne. Thérèse når nok lige at erindre Admiralens forkærlighed for gåsepostej, inden Admiralen selv stikker hovedet ud af et vindue. Han skælder og smælder, indtil han opdager papegøjen. Så bliver Admiralen så bleg, at det kan ses under pudder og paryk. Flynn holder op med at skråle, og basker væk. Inden Admiral Praise får samlet sig, er det nemt at løbe videre gennem gårdhaven, køkkenet, krostue og ud på gaden (Panache+Footwork; TN 15 eller få grimme pletter af gåsepostej, vin og andet med på tøjet på turen gennem kroen). Det er ikke meningen, at heltene skal komme i kamp med Admiralen, men skulle de opsøge kamp, finder du reglerne for kaptajnen i appendikset under 3. akt (men vis nåde, lad Admiralen holde igen, så heltene kan slippe væk).



7. Etape

Havnen og i skjul. Efter en tur ned af et par gyder mere, ankommer gruppen sikkert til havnekvarteret, hvor det er nemt at gemme sig mellem kasser og tønder (Wits+Stealth; TN 10). Jagten er forbi, og det er bare et komme ombord på skibet.

8. Etape ?

Hvis heltene tøver, dukker en gruppe Musketerer op, og jage dem langs kajen, indtil heltene hopper i en robåd, og sejler ud til deres skib.

Vel ankommet ombord på det gode skib Gryfon, begynder Flynn at skråle op, »*sæt alle sejl, kurs mod Puerto Princessa!*«

Michél Rois et Reines

Kaptajn på L'Heroïne. En fremragende navigator, der er en smule rodet at se på. Han elsker sit skib, flåden og sine kortbøger. Besidder ikke den typiske Montaigneske panache eller glæde ved kamp. Michél er i bund og grund en flink mand, der ikke bryder sig synderligt om Admi-

ral Praise - og med lidt held og venlighed, er det ikke umuligt for hovedpersonerne, at vende ham mod Admiralen hen ad scenariet slutning. Det kræver blandt andet, at de ikke er alt for hårdhændede ved ham under deres første møde. Han kender Thérèse fra tidligere, og er hende venligt stemt. Han troede hun var blevet kidnappet, eller måske at Admiralen havde skilt sig af med hende på grusom vis.

Gilbert Praise du Rachetisse

Montaignesisk Admiral, kaptajn på L'Audace, og historiens hovedskurk. I starten af scenariet er han stadigvæk i gang med at sole sig i sin spektakulære masse-hængning af Gillian og alle hans mænd.

Admiralen er ikklædt en lang mørkeblå jakke, med guldbroderier, æresbånd og perlemorsknapper. Han bærer en stor paryk, og er pudret godt til i ansigtet.

Admiralen er utroligt glad for gåsepøst, og bliver hidsig på de helte, der træder i hans mad. Hans kærlighed til Thérèse er rent begær, og det tager ham lidt tid at genkende hende.

Hvad nu hvis heltene ikke vil på eventyr?

Skulle hovedpersonerne ikke have lyst til at forlade Port de la Montaigne, er det sikkert fordi de har en ide om, at der er noget de mangler at få med. Hvad det kan være, er jo svært at sige for Gillian og hans pirat-slæng hænger i galgen, og skibet er klar til at sejle. Prøv at finde ud af hvad det er hovedpersonerne mangler, og få dem så skibet ud af byen i en fart. Om ikke andet vil Admirals Musketerer begynde at genemsøge byen i deres jagt på papegøjen Flynn. Alle folk der kender hovedpersonerne, bliver hentet til afhøring - og så snart de kommer fri igen, vil de enten ikke have noget med heltene at gøre, eller straks råde heltene til at stikke af fra byen.

1. Akt, Scene 4 - Jagten forsætter på havet

Klip hurtigt til heltene har været til søs et par timer efter afsejlingen fra Port de la Montaigne. Så kan de i horisonten se sejlene fra tre skibe – det er Admiral Praise, der har sat jagten ind. Hen under aften har de tre flådeskibe indhentet vores helte, der trods alt ikke sejler i havets hurtigste skonnert.

Solnedgangen farver havet rødt, da de første kanonskud varsler Montaignesernes ankomst – de tre skibe er Admiralens flagskib L'Audace, og de to fregatter L'Heroïne og La Superbe.

Søslaget vare ikke så længe, da det ikke er meningen at nogle af skibene skal gå ned, eller blive bordet for den sags skyld. Hold øje med hvordan det går, og lad mørket falde på lige som det ser værst ud for heltene.

I skumringen er det for øvrigt svært at ramme med kanonerne, så TNtbH er +5 for alle skibene.

Det gør ikke noget hvis det gode skib Gryffon får et par skrammer med på vejen, men det skal helst ikke blive for alvorligt (skibets høje Brawn

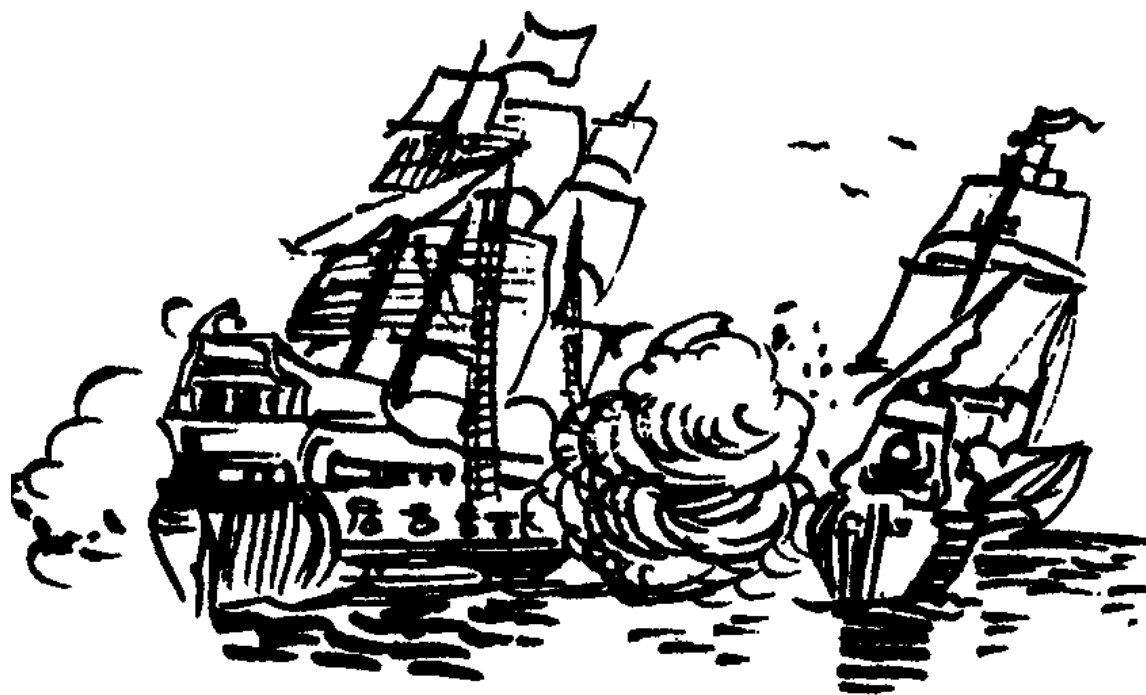
skal nok tage brodden af Admiralens vrede).

Du kan finde tal/regler for de tre skibe i appendikset sammen med de andre bipersoner, og så er der også et handout der har samlet alle skibene i scenariet, som du kan bruge under søslaget.

I løbet af natten kan hovedpersonerne vælge at sætte kurs mod Grenada, enten takket være

de kort de måske hapsede fra Michél Rois et Reines, eller fordi at Flynn bliver ved med at sige; »kursen er sat manne, af sted over bølgerne til Puerto Princessa.«

Lad gerne Benjamin få glæde af sine evner til at finde vej med stjernerne, det kan sparre heltene et par dage undervejs – selvom det ikke har stor betydning for scenariet.



Om Port de La Montaigne (Marzinique)

Øen Marzinique er den næst-største Montaigneske koloni i Caribien, og er dækket af frodig jord, gamle skove og omfattende plantager. Der er stort set ingen slaver på øen, men i stedet er der importeret en masse fæstebønder fra Montaigne (og forskellen mellem at være fæstebonde og slave på øen er ganske lille).

Port de la Montaigne er den eneste by på øen, og er vokset op langs skråningerne til en ganske fortrinlig naturlig havn, der ligger i resterne af et vulkan-krater. Da vulkanen gik i udbrud for flere tusinde år siden, sprængte dens ene side væk, og der blev skabt en naturlig havn. Byen er takket være sin placering i krateret godt beskyttet mod vin og vejr.

De fleste Montaignesiske flådeskibe i Caribien lægger ofte til kaj her, hvor der er store magasiner fyldte med alskens forråd til flåden. Der er kun ganske få civile embedsmænd i byen, der i høj grad har flådens aktiviteter som sit omdrejningspunkt.

Selve byen er omkring 70 år gammel, men den har først vokset sig stor inden for de sidste 20 år.

Byens huse ligger op langs skråningerne, i det der engang var indersiden af en vulkan. Nederste er havnekvarteret mærket af søfolk på landgang, og der ligger utallige pakhuse og skumle værtshuse. Længere oppe kommer en lille plads med en statue af Le Emperuer kaldet Solpladsen. Her begynder de første salgsboder at dukke op, sammen med dyrere beværtninger. Jo længere op af kraterets side du kommer, møder du flere rige folk på gaden. De højest liggende huse er store og flotte bygninger, der tilhøre købmænd og plantageejere.

Hovedgaden i byen er Avenue de Leon, der løber fra Sopladsen og op af klippesiden til byens bedre kvarter og Domkirkepladsen. Vejen er opkaldt efter Le Empereur i forbindelse med hans eneste besøg på øen for 10 år siden. Alle husene bære stadigvæk præg af, at de blev bygget på ruinerne af mindre prangede huse, for at byen kunne se sig godt ud da Le Emperuer var på bessøg. Byens hovedattraktion er også Avenue de Leon, der langs kanterne er pyntet med appelsintræer, og et umådeligt springvand, der begynder øverst oppe og strækker sig hele vejen

ned til havnen, med mange vand-terrasser og mindre springvand undervejs.

Domkirken er for øvrigt omdannet til et fængsel, efter at den Vaticinske Kirke udråbte Le Empereur til kætter. Kun et lille sidekapel bliver i dag brugt til at ære Theus, og det er et sjældent syn, at se byens bedste-borgere besøge Domkirken.

I det udslukkede vulkankrater, der er byens havn, ligger der for tiden tre Montaignesiske skibe af linien for anker. Det er Admiral Gilbert Praise du Rachetisses falgskib L'Audace, og de to fregatter han har under sin kommando L'Heroïne og La Superbe. Derudover en række private skibe, hvoraf Gryffon (heltenes skib) er et af de største, sluppen Bella Constantina (kaptajn Donello Mantua) er et af de mindste skibe, og skonnerten Anna Maria (kaptajn: Rois del Gallegos de Hiero) er er ganske repræsentativ for de resterende skibes størrelse.



2. Akt – Fest og ballade i Puerto Princessa

Heltene ankommer til Grenada, og begynder jagten på Gillians Skat. Puerto Princessa er en gæstfri by, og der er mulighed for at deltage i byfesten og guvernørens private fester. Efter et stykke tid finder hovedpersonerne frem til den rigtige kirkegård, og får med lidt møje fat på skatten. Desværre er Admiralen et skridt foran vores helte, og de ender med at gå i en fælde.

2. Akt, Scene 1 - Indsejling til Grenada

Lige så snart udkigsposten melder land i sigte, skal heltene til at være opmærksomme. Indsejlingen til Puerto Princessa er besværlig, da der er en række rev uden for byen. Det er ikke noget, en god planlægning ikke kan have forudset (Carthography+Wits; TN 20 - kun TN 5 med Michéls kort). En direkte kurs mod havnen, bringer skibet ind over et stort rev (6k6 i skade), men en god navigatør (Navigation+Wits; TN 15) kan finde en mere sikker kurs (her får skibet kun 3k3 i skade hvis det går galt). Hvem der nu end står ved roret skal klare 3 almindeligt svære terningslag for at få skibet i havn

(Pilot+Sails; TN 15). Lad heltene slippe med færre slag, hvis Gryffon begynder at tage alvorlig skade. Ellers kan Benjamin få lidt for meget at lave i byen, mens de andre er på eventyr.

I byen kan heltene allerede fra skibet se, at folk er ved at pynt op til fest - husene skinner hvidt og rent i solen, og guirlander af blomster og kulørte lanterner er ved at blive hængt op over gaderne.

Når Gryffon er ved at smide anker, begynder en masse mennesker at stimle sammen på kajen. Og mens heltene bliver sejlet ind til kajen i skibets langbåd, kan de se folk der vinker.



2. Akt, Scene 2 - Velkommen til Puerto Princessa

Flynn skråler »Så er vi her! Skatten er nær, skatten er nær!«

Menneskemængden kommer heltene i møde, straks de sætter fod på kajen. Folk tror, at Gryffon kommer med præmie tyrene, til den tyrefægter-galla der centrum for byfesten. Skuffelsen er stor, da de opdager, at der ikke er nogle tyre ombord. Og straks begynder rygterne at svirre om, at skibet med tyrene er gået ned, eller blevet sænket af pirater eller Montaigneserne. Folkemængden spredes hurtigt.

Der er lidt tumult, når hovedpersonerne nærmer sig toldhuset (det kan aldrig give andet end problemer, ikke at melde sin ankomst på havnekontoret, specielt som her, hvor der ikke er noget at skjule i lasten). Heltene kan se, at en mand i embedsuniform bliver slæbt bort fra toldhuset af seks mænd i røde kutter (Brute Squad TR 3). Det er Inkquisitionens tæskehold, der er kommet for at hente tolderen, da de ikke ønsker indblanding i en prekær sag (det er ankomsten af Anna Maria, Rois del Gallegos’

skib, de ikke ønsker problemer med).

Hvad enten heltene prøver at stoppe Inkvisitionen eller ej, vil de blive stoppet af en mand klædt i en farvestrålende uniform, med store fjer i hatten. Manden rømmer sig; »*Velkommen til Grenada, og Vor smukke by Puerto Princesa. Mit navn er Alonso del Grenada, og jeg er adjuntant for guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada. Jeg er blevet sendt for at eskortere Dem til Embedspalæet, da Guvernøren ønsker at se Dem med det samme.*« Hvor- efter han med hånden gør tegn på at følge med hen i en ventende karret med firspand. Alonso kan desværre ikke sige, hvorfor Guvernøren ønsker et møde (han ved det godt, men holder god maske til slet spil), men fortæller gerne om byfesten og forventningerne til tyrefægtergallaen. Han spørger høfligt til Juanitta, og er i det hele taget høfligt men lidt overfladisk sel- skab.

Heltene kan selvfølgelig sagtens stille sig på bagbenene, men Alonso er faktisk kommet ale- ne, og har ingen planer om at lokke dem i en fælde. At begynde en kamp med en fremtræ-

dende embedsmand vil kun give heltene pro- blemer, så det vælger de forhåbentlig ikke (ellers så afkræv dem 2 Drama Terninger, og giv dem en chance for at handle anderledes).

Alonso del Grenada

Guvernørens adjuntant. En høflig og beleven Castiliansk embedsmand, der har fået en god uddannelse, og er lidt skuffet over at være endt i en karrieremæssig blindgyde på Grenada. Han er loyal mod Guvernøren, men vant til bestik- kelse fra byens købmænd og de lokale plantage ejere. Så længe han er sikker på, at det ikke ska- der Guvernør Orduño, har han intet imod at lave et par falske papirer i ny og næ.

Alonsos tøj er altid farvestrålende, og han bære altid sin elskede hat med stolthed – ikke mindst takket være de store hvide strudsefjer der pynter den.

2. Akt, Scene 3 – I magtens korri- dorer

Guvernørens palæ ligger lige uden for byen, og er en stor bygning opført i traditionel hacien- da stil, med mange små udsmykninger, talrige blomsterkrukker og buede vinduer – flere af dem endda med kulørte glaser. Palæet be- står af en hovedbygning og to sidebygninger, der tilsammen danner et U.

Hovedbygningen huser Guvernørens arbejds- værelse, de officielle kontorer og en retssal. Sidebygningen til venstre, er Guvernørens priva- te hjem. Sidebygningen til højre bliver benyttet af Kirken (hvilket for tiden betyder Biskoppen og Inkvisitionen), og rummer desuden et gam- melt bibliotek på andensalen, som nu er aflåst. Mellem de tre bygninger ligger en prægtig have, med stier af hvidt grus, store blomsterbede og en stor fiskedam fyldt med kulørte syreblære fisk. Haven bliver et par gange om dagen vandet gennem et sindrigt vandingssystem.

Der er en stor buegang i hovedbygningens stueetage, og det er foran den, at kareten stop- per. Hovedpersonerne bliver ledt inden for, og

med udsigt til haven ligger Guvernør Orduños arbejdsværelse. Her bliver de mødt af Guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada.

Han byder dem ud på terrassen, hvor de kan sidde i skyggen og mærke en overvældende blomsterduft. Lige som samtalen skal til af begynde, bliver der åbnet for vandingsanlægget i haven. Det begynder med en svag hvæsen, så begynder små vandstråler at pible frem flere steder mellem havens blomster, og langsomt vokser vandet, til det står i brede vifter ud over haven. En let dis af vand lægger sig på blomsterne, og flotte regnbuer vokser frem i vandstrålerne.

Guvernøren er meget snaksaglig, og taler først lidt om blomsterne og vandingsanlægget – der blev bygget af en munk, dengang kirken ikke så helt så stramt på videnskab. Langsomt drejes samtalen over på de problemer, handelsfartøjer i de nærmeste farvande har haft med pirater – med en venlig hilsen til Montaigneserne der fangede den berygtede pirat Gillian. Så beklager han sig lidt over problemer med Montaigneserne, og om hvordan Castille ikke længere har en



prægtig Armada. Guvernør Orduño ender med at spørge om, »at siden *De nu alligevel er i Puerto Princessa, så måske er interesseret i et kaperbrev fra det Castilianske kongehus?*«

Hvis hovedpersonerne afslår tilbudet, vil Guvernøren beklage og sende dem væk. Og det bliver langt svære, at blive gode venner med ham senere. Desuden vil han mistænke hovedpersonerne for enten at være spioner eller pirater, og få byvagten til at følge efter dem hele ti-

den.

Hvis de derimod siger ja, eller lovet at vil tænke over det, tilbyder Guvernøren et glas vin, og der bliver bragt et bord frem læsset med frugt. Her er en god chance til at demonstrere sine manerer (Etiquette+Wits; TN 20 vil imponere Guvernøren).

Gør heltene i det hele taget et godt indtryk (fx ved at udvise gode manerer eller tage imod tilbudet om et kaper-brev), vil Guvernør Orduño invitere på middag senere samme aften. Ellers vil han bede dem overveje tilbudet, og ønske at de svare hurtigt tilbage.

Mødet med Guvernøren når sin afslutning, og hovedpersonerne får besked på, at hvis de venter et øjeblik, vil kareten være klar til at køre dem tilbage til byen.

Ventetiden bliver afbrudt når Biskop Francisco Rios de Gallegos del Grenada kommer forbi. Han er naturligvis interesseret i hvad heltene laver, og hvad de har snakket med Guvernøren om.

Biskoppen præsenterer sig, og lader som om han tilfældigt er kommet forbi. Han spørger

høfligt til hovedpersonernes ærinde. Får han fornemmelsen af, at hovedpersonerne prøver at skjule noget eller bare er afvisende, antyder han sin magt, ved dreje på sin embedsring (Wits; TN 15 – minder folk om Biskoppen er leder af Inkquisitionen på øen, og at kirken har stor magt i Castillie, hvor alle med undtagelse af kongefamilien betaler tiende). Jo mere modvillige heltene er, jo mere rassende bliver Biskoppen, der har svært ved at skjule sin irritation (Wits; TN 15). Han begynder at spørge direkte, og vil vide om de har nyt med fra Kongen, eller andre vigtige dokumenter (han er bange for, at hans hemmelige forhandlinger med Admiral Praise er blevet kendte).

Kareten kommer i det øjeblik, Biskoppen går sin vej – enten med et sagligt smil på læben (hvis heltene har været imødekommende og fortalt Biskoppen, hvad han gerne ville høre), eller med vrede skridt.

Kaperbreve

Et kaperbrev er en lovlig form at bedrive sørøveri på, men sådan siger man ikke i pænt selskab – der er et dokument, der giver indehaveren ret til at opbringe (borde) skibe fra nationer, som udstederen (fx det Castillianske kongehus) er i krig med, og fra disse skibe konfiskere (stjæle) lasten.

Ideen er så, at lasten skal bringes tilbage til den havn, hvor kaper-brevet er udskrevet, og kaperbrevets indehaver får en dusør (rovet bliver omsat til hælervare til glæde for begge parter). I bund og grund er kaperbrevet en kontrakt på mellem magthavere og havets lejesvende.

Udover at kaperbrevet måske på tyndt juridisk grundlag kan frelse indehaveren fra at blive hængt som pirat, giver det en række fordele. I dette tilfælde billige forsyninger i alle Castillianske havne i Caribien, og mulighed for at få hjælp til reparationer på de Castillianske flådeanlæg.

Diego Fernando de Orduño del Grenada

Guvernør i Pureto Princessa. Han er en ældre herre, men ser frem til at leve mange år endnu. Han kender en smule til Biskoppens planer om at tilrane sig magt, men er for bange til at sige noget til det. Hans største glæde i livet er hans familie – konen Carmen er hans livs kærlighed, og datteren Bonita er hans øjesten. Guvernøren vil gøre alt for at beskytte dem.

Hvis heltene kommer på tværs af ham, vil han mistænke dem for enten at være spioner, pirater eller måske i Biskoppens sold. Han beder så byvagten om at holde øje med heltene.

Diego er gråhåret, har store kinder og en rund mave. Hans tøj er prangende, og en lille smule gammelt i sit snit. Han går stort set altid rundt med en stok med sølvfæste.





Francisco Ríos de Gallegos del Grenada

Biskop af Puerto Princessa. Biskoppen tror, han er den store skurk, men mangler format til at bære opgavens fulde vægt. Der er ingen grænser for hans smålighed, og evne til at berige sig gennem korrupsion og ødsel med kirkekasens penge til private gøremål. Som leder af Inquisitionen på Grenada, har han rig mulighed for at fjerne alle, der står ham i vejen med anklager om kætteri. Utallige er blevet brændt på torvet, og får Biskoppen sin vilje, vil han en dag også tænde op under Guvernøren.

Biskoppens nyeste projekt er planer om at gøre galeonen San Nicholas sejlklar, så han kan bruge skibet til at patruljerer efter nemt bytte i farvandene omkring Grenada.

Han er Admiral Praise's medsammensvorne og har aftalt med ham at de sammen skal finde Gillians skat. Biskoppen er en slesk karl, så han har selvfølgelig planer om at finde skatten alene, og har planlagt et baghold for Admiral Praiss, når de to skal mødes til byfestens sidste dag.

Francisco har kort sort hår, et lille skæg på hagen og en kraftig næse. For det meste går han klædt i en fin rød talar, med et Theus kors om halsen, og lange sorte støvler på benene. Når han optræder i fuldt ornat har han et guldglinsende palium-bånd over skulderne og en prangende mitra-hat på hovedet.

Bemærk at reglerne for Biskoppens evner står i appendikset under rollelisten til 3. Akt.



2. Akt, Scene 4 - Middag hos Guvernøren

Er heltene blevet inviteret til middag, skal de selv finde ud af hvordan de kommer ud til Guvernørens palæ. Det er en gåtur på omkring 20 minutter, men de kan sagtens få fat på en karret ved at spørge sig lidt for i byen.

Middagen foregår i palæets venstre fløj, hvor der er dækket op til spisning med hvid dug, sølvtøj og kandelabre. Der er mange tjenestefolk til stede, men efter et stykke tid glemmer hovedpersonerne at lægge mærke til dem.

Til middagen møder de Guvernørens kønne datter Bonita de Orduño de Grenada, og guvernørens kone Carmen. Guvernørens adjutant Alonso del Grenada også er til stede.

Der sker ikke så meget i scenen, og hvis spillerne ikke har lyst til at rollespille en høflig middag, kan du spole hen over af aftenen. Det mest interessante der er at høre er, at der har været et indbrud i det gamle bibliotek (over i den anden fløj hvor Biskoppen holder til), og at der er blevet stjålet nogle bøger. Derudover glæder de sig alle sammen til fest og tyrefægtning.

Bonita de Orduño de Grenada

Guvernørens datter. Hun opfører sig meget stille, og er til fulde den dydige datter - så længe hendes far er til stedet. Hun bryder sig slet ikke om Biskoppen, og frygter med rette, at han har mindre ærbødige planer med hende, hvis han ellers får chancen.

Heltene kan være heldig at møde hende ude i byen om natten, hvor hun er betydeligt mere løssluppen. Bonita holder af at danse flamenco, og har flere venner blandt byens unge.

Skulle en af de mandlige helte, gøre et forsøg på at lære den unge frøken at kende på mere intim basis, er hun ikke afvisende: bare han har gode manerer (Wits+Etiquette; TN 20), og udviser en smule mod på sagen. Hun er langt fra så uerfaren, som hendes far forestiller sig.

Sammen med sine forældre er Bonita klædt meget diskret i højhalsede kjoler og store hvide kraver. Når Bonita tager i byen skifter hendes tøj, kjolerne er nedringede og slidset langt op af hofterne - og altid farverige. Til byfesten danser hun meget, og skørterne står omkring hende, så alle kan se de højhælede kort støvler.

Carmen Elisa de Toro del Grenada

Guvernørens kone. En hjertevarm dame, der med alderen har fået et smukt sølvgråt hår. Hun er datter af en Castiliansk ambassadør der var udstationeret i Vendel hovedstaden Kirk. Carmen kan sørge for, at heltene har en god aften, ved skiftevis at fortælle anekdoter fra sin barndom, og spørge til heltens egne oplevelser.

Carmen har aldrig helt vænnet sig til den fugtige varme i troperne, og går altid rundt med en vifte i hånden. Hendes tøj er for det meste sort, og af samme fine kvalitet som hendes mands, men også en smule gammelt i snittet. Hendes smykker er stilfulde og diskrete.





2. Akt, Scene 5 - Byfest i Puerto Princessa

Efter middagen hos guvernøren, kan heltene eventuelt forsætte natten med festivit s p  en lokal bev rtning, hvor der er flamenco dans. Ellers kan du bruge scenen n r det passer, og

ellers bare som en generel beskrivelse af byfesten i Puerto Princessa.

Hen under aften bliver byens gader fyldt med folk, og ved f llesborde p  torvet og langs de st rre gader m des familie og venner til spisning. Alle bev rtninger og flere private hjem serverer mad, og sm  boder er det muligt at k be frugt, kage, lemonade, vin og alle de sm ting gades lgerne ellers har. Men selv duften fra talrige k kkener, kan ikke erobre sansernes fulde opm rksomhed – det er musikken for omfattende til. P  hvert et hj rne, ved hvert et bord og utallige andre steder st r og sidder folk som spiller guitar. Rytmen er hurtig, og selvom melodierne er forskellige, f r de v vet sig sammen til een stor rytme. Ofte duellerer guitaristerne p  instrumenternes strenge, hvor de p  skift viser deres kunnen.

Castillianerne er glade for dans, og senere p  aften begynder flere og flere at danse. Guitari-sterne bliver suppleret af folk med kastagnetter, tamboriner og andre rytme-instrumenter, mens folk lystigt danser tango, flamenco og villano.

Heltene vil m ske pr ve at finde skatten, men

de mangler jo nogle spor at g  efter. Du kan hj lpe dem p  vej, og lade dem bruge Knacks som Gossip, Sociliasing og Street Navigation til at l re byens og dens indbyggere at kende. Du kan fylde p  med informationer om byen, eller m ske lade heltene m de den gamle mand Andre o. Han fort ller, at han har m dt et sp gelse p  vejen forbi tyref gter arenaen, men de andre folk i byen griner af ham. Andre o er nu sikker nok i sin sag, og vil ikke den vej forbi igen.

2. Akt, Scene 6 - Det f rste spor af skatten

Heltene v gner op hen ad n ste formiddag, nogen med mere hovedpine end andre, alt efter hvor meget vin det blev til (m ske et slag mod Resolve er passende?).

Flynn v kker den af heltene der har de v rste t mmerm nd, ved at skr le »*Begravet med skatten i en grav, vogtet af engel og sv rd! O'-Malley vil blive stolt af denne grav.*«

Hovedpersonerne vil nu nok tage til kirkeg rden, om ikke andet fordi de ikke har andet at

lave. På vejen er det vigtigt, at en af heltene falder over en spand syreblære fisk. Fiskehandleren kommer farende, mens han råber, »*Pas på, pas på! Det er syreblære fisk! I må endelige ikke røre dem, før de er blevet kogt!*«. I samme øjeblik træder en forbipasserende på en af fiskene, og straks løber der syre ud, som ætser sig ned i fortovet, mens fodgængerer bander over sine sandaler, der nu er ødelagte.

Derudover går turen ud til kirkegården nok uden andre problemer.

Kirkegården, Santa Angelina, ligger helt fredeligt for sig selv lidt uden for byen. Det er muligt at se byens lille fyrtårn derude fra, men ellers er Santa Angelina omgivet af frodigt buskads. Kirkegården er velplejet, og gruset revet pænt samme dag. Heltene kan nu søge efter en grav med en engel og et sværd, men det er en forgæves eftersøgning. Graven findes slet ikke på Santa Angelina, der er byens nye kirkegård.

Imens heltene går rundt på Santa Angelina kirkegården, ser de 6 gravere. De fem af dem står i skyggen af en palme, og gløder på den sidste, der er i gang med at grave. Hvis hovedpersoner-

ne spørger, er det fordi der har været indbrud i deres skur, og de har fået stjålet deres skovle og hakker (det er Inkquisitionen der har "lånt" udstyret).

Spørger hovedpersonerne efter en grav med en engel og et sværd, trækker graverne blot på skuldrene; »*Desværre, den kender jeg ikke, måske I skulle kigge på de gravsten derovre, de kommer fra en nedlagt kirkegård. Hvor den er? Det er jo et godt spørgsmål, det ved jeg ikke. Der er fra før min tid.*«

Der står ganske rigtigt en række gamle gravsten langs kirkegården ene kant. Wits+History, TN 15, vil også afsløre, at de ikke hører til på kirkegården, men er blevet flyttet fra en anden kirkegård.

Ved nattetid er kirkegården et ubehageligt sted, hvor junglens lyde trænger sig tættere på og kirkegården dækkes af en tågedis. Fakler og højlydt rumsteren vi tiltrække et par nattevægte (Byvagter, TR 2), der tror det værste om hovedpersonerne.

2. Akt, Scene 7 - Jagten på den gamle kirkegård

For at finde ud af hvor den gamle kirkegård er, kan heltene gøre forskellige ting - men de kræver alle sammen, at de går tilbage til byen. Der lyder højlydte hurra-råb fra havnen, og det er ikke svært at finde ud af, at det skyldes ankomsten af skibet San Josef, og at dets kaptajn, Andrés Bejarano del Guzman, har fire tyre med til arenaen.

Hovedpersonerne vil nok starte med at spørge folk i byen, om de ved hvor den gamle kirkegård ligger henne. Det vil dog vække den del mistanke, og folk gentager lige spørgsmålet for at være helt sikre på, at de vitterlig spurgte; »*oh, hvor lå den gamle kirkegård?*«. De fleste ved det faktisk ikke, og det er svært, at finde nogen der ved det (Oratory/Sociliasin+Wits; TN 25). Det giver nok lidt bedre resultater, hvis heltene bevidst spørger byens ældste borgere (Oratory/Sociliasin+Wits; TN 20).

Problemet er, at den gamle kirkegård allerede var lukket dengang Gillian begravde sin skat der. Men det viser sig, at kirkegården blev luk-

ket, fordi den lå oven på klippegrund, der i længden ikke egnede sig til en kirkegård. Nu er der bygget en tyrefægter arena over den i stedet for, da den store bygning krævede et solidt fundament. De gamle kan fortælle, at *»den gamle kirkegårds katakomber? Jo, de ligger da stadigvæk under arenaen. Men der er jo ikke adgang til dem - og hvorfor skulle der også være det? Desuden er katakomberne et farligt sted, med alle de gamle Srynth fælder der er dernede.«*

Går det helt galt, kan hovedpersonerne jo også undersøge det aflukkede bibliotek, der er ude i Guvernørens Palæ – at det ikke er så nemt at komme til, er jo en anden sag (der står mere om biblioteket i Scene 8).

Sætter hovedpersonerne kursen direkte mod arenaen, er den beskrevet i scene 9.

2. Akt, Scene 8 - Fest hos Orduño

Der er en chance for, at heltene har fået en invitation til fest hos Guvernøren – enten fra Guvernøren selv, eller måske fra hans datter Bonita. Det kan jo også være, at de vælger at tage til fest uden invitation.

Skulle hovedpersonerne vælge at tage til bal hos guvernøren, får de rig mulighed for at spille en masse rollespil. Men der er ikke så meget at hente i scenen, for de spillere der går mest op i action eller meget målrettet søger efter spor. Derfor skal du nok være indstillet på at scenen kan spilles på flere måder: gennem en masse rollespil, ved at spole hurtigt hen over det meste og slå nogle terninger (relevante Knacks er Etiquette, Gossip og Socilising). Du kan selvfølgelig også bruge en mellemting.

Festen er et storslået arrangement, og der er dækket op med den bedste mad Grenada har at byde på – helstegt pattegris, grillede kyllinger, blæksprutter, peberfrugter i alle afskygninger, masser af kraftig rødvin og selvfølgelig syreblærefisk i rigelig mængder.

Palæet er pyntet op med blomster og kulørte

lamper, og i løbet af aftenen vil der være fyrværkeri og dans (ikke de Castilianske folkedanse, men danse fra hoffet som er mere rolige og afmålte).

De mange gæster og resten af palæet er godt bevogtet af byvagter (8 Brute Squads, TR 2), men det er ikke umuligt at tage på eventyr på egen hånd. Guvernørens fløj er fuld af gæster, og der er ikke nogle værelser og stuer, der ikke er i brug, enten af tjenestefolk eller gæster det meste af tiden. Embedsfløjen er mennesketom, og alle døre er aflåste (der er en gruppe byvagter, der patruljerer gangene, og Guvernørens adjutant Alonso del Grenada kan også komme forbi).

Biskoppens gemakker er i stueetagen og på første sal af hans fløj, og begge etager er tæt bevogtet af Inkquisitionens vagter (3 Brute Squads, TR 2). Det er svært at finde nogle spor uden selv at blive opdaget. Måske heltene er heldige og kan opdage nogle noter, der afslører planen om at gøre San Nicholas sejlklar, en rapport om hvordan skattejagten skrider frem, noter om Biskoppens aftale om at mødes med Admiral

Praiss under byfestens sidste dag, eller måske planerne for et baghold mod Admiralen og hans mænd. Laver heltene meget ballade, kommer Juan Gustavo Lopez de San Tristan (der ellers normalt leder skattejagten i den gamle kirkegårds katakomber, se 3. Akt). Anden sal huser et bibliotek, der ligger under taget, og døren er låst med kæde og lænker (Lockpick+Finesse; TN 20) – lidt søgen mellem de støvede bøger, kan fortælle om den gamle kirkegård og Synth ruinene (Research+Wits; TN 15).

Til festen kan heltene møde snart sagt alle, der er noget i Puerto Princessa. Gamle bekendte er Guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada, hans kone Carmen og datteren Bonita. Der er også et gensyn med Biskop Francisco Rios de Gallegos del Grenada, adjudanten Alonso del Grenada og måske kaptajn Rois del Gallegos de Hierro (fra Arns fest i 1. Akt) og hans kone Maria (de står nærmere beskrevet ved det afsnit der hedder: 2. Akt. Diverse scener). Nye folk er Don Javier Bejarano del Aldana (viceguvernøren) og Andrés Bejarano del

Guzman (kaptajn på skonnerten San Josef). Der er også en masse andre gæster til festen, men de forsvinder i mængden af lokale plantageejere, købmænd, officerer, embedsfolk og nasserøve.

Don Javier Bejarano del Aldana

Viceguvernør, kommandant over byvagten, og kaptajn på den forankrede galleon San Nicholas. En statelig mand der tager liver med ophøjet ro. Grenada er et fredeligt sted, og der har ikke været problemer af nævneværdig art i al den tid, Don Javier har været udstationeret. Han tror selv, han er en heldig mand, der har undgået at blive rodet ind i krigen med Montaigneserne.

Don Javier er klædt i rød frakke, pyntet med militære bånd og hans embedskæder. Bukserne er sorte, og sværdet ved hans side har et forgylt skæfte.

Andrés Bejarano del Guzman

Kaptajn på skonnerten San Josef. Han er en forfinet herrer, der går meget op i sit tøj, og gerne fortæller om hvor håbløst umoderne folk i kolonierne går klædt. Andrés er ankommet med fire præmietyre, og har ikke det fjerneste imod at sole sig i den berømmelse det giver. Han fortæller gerne om sin farefulde færd, der i hans version har været truet af både pirater, den Montaignesiske flåde, et par dage med storm og en søslange.

Andrés går med en lille paryk, hvide handsker og en smule kindrødt. Tøjet er af fineste kvalitet, grøn jakke, korte gule bukser, hvide silkesokker og sorte sko med prangende spænder.



Rygter i Puerto Princessa

Hvad kan heltene finde ud af, mens de er til fest hos Guvernøren, drikker et glas vin på en taverna, eller bruger et par timer i havnen?

Informationerne er ordnet, efter hvor svære de er at få fat på. Beløn godt rollespil med informationer, men ellers kan terningerne hjælpe (Gossip/Socialising+Wits; TN står ved hvert rygte/information).

TN 10; Tyrefægtning er en stor sport på øen, som i resten af Castille. Det er ikke meningen at tyren skal komme noget til, men at tyrefægteren viser sine evner. Byens unge mænd ser frem til at vise sig i arenaen, og efter tur prøve kræfter med tyrene. Arrangementet strækker sig over flere dage, og det er altså ikke tilladt at bruge skarptslebne våben (tyrene skal jo helst overleve, og gives i præmie til de bedste tyrefægttere).

TN 15; Det er kun ude på plantagerne, og i de mest primitive egne af Castille, at tyrefægterne dræber tyren – det er for øvrigt ulovligt. Men det sker da på Grenada, bare ikke så tit.

TN 15; En af præmietyrene slap løs, da den blev lodset op kajen. Har nogen af heltene været inddraget, kan det være med til at give dem

ekstra terninger til de fleste Social Knacks denne aften (alle vil gerne tale med en helt). Hændelse er beskrevet i afsnittet 2. Akt – Diverse scener.

TN 15; Om Guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada. Han bryder sig ikke så meget om Biskoppen, men er klog nok til at holde sin mund.

TN 15; Den Castilianske Kong Sandoval har været udsat for endnu et attentat. Han blev reddet af en maskeret mand, der går under navnet El Vago. Hvem der vil Kongen til livs er uklart, men rygterne siger, at det enten er Montaigneserne, Inkquisitionen eller Castilianske købmænd der taber penge på grund af krigen.

TN 15; Det går dårligt i krigen mod Montaigne. Neauvu Cristobal er under belejring, og det er kun et spørgsmål om tid, inden Montaigneserne bryder gennem byens forsvarsværker.

TN 15; Rygter vil vide, at Piraten Allende er begyndt at føre krig mod den Montaignesiske flåde. Allende er leder af et stort broderskab af pirater, og hvis broderskabet støtter ham, er det en flåde på omkring 20 skibe.

TN 20; Biskop Francisco Rios de Gallegos del Grenada er en skummel mand, og der er mange rygter om ham. Hvert rygte kræver et nyt terningslag; Han spiller penge på hanekamp, holder af ulovlig tyrefægtning, har brændt uskylde folk på bålet og stjæler fra kirkekassen.

TN 25; Kirkegården – den gamle kirkegård ligger under arenaen.

TN 30; Biskoppen har flere gange holdt hemmelige møder med en Montaignesisk pirat, der af og til kommer forbi Puerto Princessa – hans skib er en stor tremaster med to kanondæk (det er i virkeligheden Admiral Praise, der blot har strøget flådens flag og dækket navnepladen til på L'Audace).



2. Akt, Scene 9 - Arenaen og det lille kapel

Stormer heltene hen til tyrefægterarenaen, kan de hurtigt finde den store bygning. Men hvordan kommer de ned i katakomberne? Det er ikke så svært, for der ligger et lille kapel op ad arenaens side. Fra kapellet er der en trappe ned til katakomberne.

Det er dog svære at søge efter skatten i dagslys, da det jo er mistænkelig adfærd, men ikke umuligt.

Omkring arenaen ligger en markedsplads, hvor et mylder af mennesker bevæger sig rundt i dagtimerne. Mellem en overflod af boder – de fleste sælger tøj, frugt og grønt, og forskellige køkkenvare – har Theus Kirken en lille bod, hvor det er muligt at købe stearinlys, små figurer af de Tre Profeter og Theus kors af forskellige kvalitet. Sjovt nok, står der en inkvisitor lidt længere henne og køber lampeolie (det er ikke normalt, da kirken selv laver lys).

Heltene kan gå lidt og se sig om, men der er

ikke nogen indgang til katakomberne. Den kan de dog sagtens finde. Enten ved at spørge sig frem mellem de folk der har deres faste gang omkring arenaen (Socilising+Wits; TN 15) – men så får de brug for en god forklaring (Oratory+Wits; TN 15), for ellers bliver byvakterne tilkaldt (det er lidt mistænkeligt at fremmede spørger efter katakomberne). Ellers kan de opdage en inkvisitor, der kommer ud fra et kapel der ligger op af arenaen. Inkvisitoren har mudder på skoene og snavs i ansigtet.

Er heltene i nærheden af det lille kapel tidligt om morgenen, kan de se en gruppe inkvisitorer ankomme med madpakker (Juan Gustavo Lopez de San Tristan og 4 Brute Squads, TR 2). Og efter markedet er lukket om aftenen, kan de se den samme gruppe inkvisitorer komme ud fra kapellet med beskidt tøj.

Der er en anden indgang til katakomberne, men den er ikke så nem at finde. Den går fra tyrestalden inde i arenaen (du bestemmer selv, hvor svært eller nemt det skal være for heltene at komme ned i katakomberne den vej fra).

Går det helt galt, må Flynn hjælpe heltene, og flyve ind i kapellet (det skal bare helst ikke være papegøjen, der trækker spillerne rundt ved næsen).

Kapellet er som sagt ikke stort, og det er mennesketomt det meste af dagen. Der er tre statuer derinde (en af hver profet), og kapellet pyntet med flere stearinlys. Vinduerne er dækket af farvet glas, og under den rund kuppel er der en freske forstillende de fire verdens-vinde portrætteret som engle.

Bag en række af søjler, er der en trappe der leder ned til katakomberne. Der er en smule snavs henne ved trappen, efter alle de gange inkvisitorerne har været frem og tilbage. Lidt nede af trappen er en låst smedjærns-låge – nøglen fås ved at overmande en gruppe inkvisitorer på vej til eller fra katakomberne. Lågen er svær at bryde op (Brawn; TN 20), og ikke meget nemmere at dirke på (Lockpick+Finesse; TN 20).

2. Akt, Scene 10 - Katakomberne

På vej ned af trappen, begynder Flynn at skråle, »*O'Malleys grav, skatten er ved O'Malley's grav.*«

Katakomberne under kapellet er alt hvad der er tilbage af den gamle kirkegård. De stammer fra, hvad der engang var naturlige grotter og Synchron ruiner. Der er flere steder blevet hugget hylder i klippevæggen til knogler og kister, og et par steder har Castilianske muremestre forstærket loft og vægge. Der er forskel på hvem heltene møder i katakomberne, alt efter om de besøger katakomberne om natten eller om dagen – men sollys er det aldrig noget af. Har heltene lys fra lamper, betyder mørket ikke noget – men skal de til og slås i halvmørke bliver det svære, og bliver lyset slukket er det stort set umuligt, at gøre andet end føle sig frem (alle har -0k2 på deres terninger i halvmørke, -0k4 i buldermørke - uanset hvor meget minus, får heltene altid lov til at beholde mindst en terning, og drama terninger er ikke påvirket af mørket). Hvis nogle af heltene begynder at lave hærværk mod gravene, eller på anden vis groft skænder

gravfreden mister spilleren en drama terning.

Dagen – Hvis heltene vil ned til katakomberne om dagen, vil de løbe ind i Biskoppens folk, der er nede og søge efter skatten. Lederen af skattejagten er Juan Gustavo Lopez de San Tristan, og han har 24 mand til at grave for sig (4 Brute Squads, TR2). Udover Juan Gustavo er de alle bevæbnet med graveredskaber, og burde være til at overkomme. Der er en del olielamper i katakomberne, og folkene fra Inkvisitionen har sat kridtmærker op ved alle forgreningerne, så de nemt kan finde vej.

Natten – Hvis hovedpersonerne vil ned i katakomberne efter mørkets frembrud, er der ingen problemer med Juan Gustavo og hans folk. Men alene bliver de ikke, for katakomberne er hjemmøgt af O'Malley, der var Gillians første styrmand. Han blev efterladt sammen med skatten, så Gillian var den eneste (udover Flynn), der vidste hvor skatten lå gemt. Til at starte med vil O'Malleys spøgelse lave kolde vindstød og puste lys ud – men når heltene begynder at grave, vil spøgelsen angribe.

Juan Gustavo Lopez de San Tristan

Biskoppens betroede mand, samt Inkvisitionens bødde og torturmester. Han holder af sit arbejde, og elsker at indgå væddemål med sine fanger, om hvor længe de kan modstå hans tortur. Han har selv en stor spillegæld til flere folk i byen, men der er ikke nogen, der tør sige noget til ham. For tiden er han leder af skattejagten, og er indviet i Biskoppens planer.

Juan Gustavo går ligesom de andre inkvisitorer i en rød kåbe, og bære et stort Theus-kors i en kæde. Når han er på arbejde i katakomberne, har han sin rapier med. Men kommer heltene på tværs af ham, mens han er i kældrene under Biskoppens fløj af Palæet, er han bevæbnet med sit store bødde sværd.

O'Malleys spøgelse er en farlig modstander i kamp. Spøgelset rammer automatisk, og giver 1k1 i skade – men har kun et angreb i runden. Spøgelset kan ikke såres af våben. Men lige så snart spøgelset ser et spejl, vil det flygte. Spøgelset kan nemlig fanges i et spejlbillede imellem to spejle (det kan Thérèse vide med et History+Wits; TN 20). Heltene kan give O'Malley fred, ved at sørge for en ordentlig grav til hans skellet (ærbødig optræden og en tom knoglehylde er alt hvad der skal til).

Katakomberne – De er indrettet som en snirklet labyrint af små gange, og cirkulære, Synchron rum af forskellige størrelser, men alle med kuppel-lofter. Et af de største Synchron rum er blevet indrettet med borde og stole til inkvisitorerne – her er flere tomme vinflasker og vandskind, og resterne af deres madpakker. Om natten er alt deres værktøj der, og en kiste er fyldt med deres papirer. Om dagen er der spredt håndtegnede skitser over katakomberne udover et af bordene. Carthography+Wits; TN 20 giver en god idé om, hvor Juan Gustavo og hans folk allerede har ledt efter skatten. Flere

steder er der gange, hvor mennesker aldrig har sat deres ben – mest af alt fordi de er beskyttede med fælder (Thérèse kan på et Synchron+Wits; TN 15, fortælle at det er normalt at gamle Synchron ruiner, er beskyttet af fælder). Fælderne er af forskellige farlighed, lige fra sten der fader ned fra loftet (Active Defense Leaping; TN 10 eller 1k1 i skade), til store stålskiver med barberblads skarpe kanter, der kommer ud fra vægge og gulv (Active Defense Rolling; TN 15 eller 4k2 i skade).

Du bestemmer selv, hvor lang tid heltene skal bruge i katakomberne – det kan enten blive til en lang omgang dungeoneering, eller til lidt roden rundt i mørket. Heltene finder O'Malleys grav, når det passer dig og spilerne. Graven er lagt under en dørhvælving ind til et lille Synchron rum. På den ene side af døren står en statue af en engel, og i muren overfor er der ridset et sværd. Gulvet viser sig at være et hul fyldt med sten. Flynn skråler, *»hvad O'Malley? Her kan vi godt gemme skatten, der er aldrig nogen der vil kigge her – tror du vel O'Malley?«*

Imens de graver skråler Flynn højt af glæde;

»Husk sønne, arbejde har aldrig slået en mand ihjel«, »Her er skatten sikker«, »Engel og sværd, engel og sværd« og »seks fod ned, seks fod ned.«

Det er hårdt arbejde at rydde stenene af vejen (Resolve+Lifting; TN 20), men omkring en meter nede, finder heltene en kiste. Øverst i kisten ligger O'Malleys skelet. Hvis heltene ikke allerede har haft problemer med O'Malleys spøgelse, skal de nok få det nu, hvis de ikke passer på skelettet. Det er nemt at bryde kisten op (Brawn; TN 10), men det forstyrrer O'Malleys spøgelse. Er de forsigtige og løfter kisten op (Lifting+Brawn; TN 15), kan den åbnes forsigtigt uden at forstyrre spøgelset (Carpenter+Finesse; TN 10). Under skelettet er der fire sække med guldbarre og ædelstene. De kan hurtigt tage dem op og stikke af. Mere interessant er Synchron artefaktet, der ligger sammen med skatten.

Syrnth Artefaktet

Det er en kugle, som ca. 30 cm i diameter, med en vægt på et par kilo.

Ved første øjekast kan den godt ligne en globus, og der er fordybning langs midten hele vejen rundt (ækvator). Overfladen er glat, men i top og bund (hver af polerne) er der nogle meget små uddybninger, nærmest buler. Sætter man fingrene i fordybningerne, kan de to halvdele af kuglen drejes mod hinanden. Når det sker, lyder der en klik inden fra kuglen, hvilket betyder at den er tændt. Snart efter kommer der et blåt lys til syne omkring den, og den giver et mindre stød til alle, der rør den (tænk på kugledimsen fra fysiklokalet, der kan lave små "lyn"). Inden længe begynder det at blæse op, og inden for 20 minutter har kuglen startet en kæmpe storm med blæst og tordenvejr. Kuglen selv er centrum i stormen, og tiltrækker lyn.

Kuglen har ikke en funktion, der gør det muligt at slukke for effekten. Stormen stilner som regel hen ganske af sig selv efter et par timer. Selv skal Syrnth artefaktet også genoplades, inde det kan bruges igen – det tager nogle dage.

For at tænde kuglen, kan du sige at det kræver en times tid (bare for at undgå, at heltene tænder den for tidligt. Det kan eventuelt kombineres med terninger (Syrnth+Wits; TN 20). Gør heltene sig umage, og tænder kuglen inden 3. Akt kan du enten lade kuglen være lang tid om at tænde, eller lade den effekts vare længere.

Aktiverer hovedpersonerne kuglen under 3. Akt vil det være idealt. Kuglen vil så gøre heltens flugt en smule sjovere, fordi at tropestormen bliver kraftigere – alle Sailor Kancks får +10 til deres TN under stormen.

Bliver heltene trætte af kuglen, kan de jo bruge den som kanonkugle – det giver en 1k2 bonus på skaden til et enkelt angreb med kanonerne. Stormen stilner bagefter lidt af, og alle de grimme effekter som kuglen er skyld i forsvinder.

2. Akt, Scene 11 - Admiralens fælde

Når heltene har fået fat på skatten, skal de bare have den ned til deres skib og afsted. Desværre er det ikke så lige til, som det lyder. En sæk guld vejer ret meget, heltene har fire, og der er rimeligt langt ned til skibet, når man bære på noget tungt.

Hvis heltene tog ned i katakomberne om dagen er det nok blevet aften når de kommer ud, og hvis de tog derned om natten er det nok blevet morgen.

Afhængigt af hvordan det passer med tiden, kan du bruge mere eller mindre tid på at beskrive turen gennem byen. Hvis det passer fint ind i handlingen, kan heltene komme ud for et par problemer undervejs – alt lige fra nysgerrige børn, til en lommetyv eller en gruppe byvagter der har hørt rygter om, at heltene har været i katakomberne.

Men handlingen skal videre, og hovedpersonerne skal jo ud til det gode skib Gryffon. Da heltene kommer op på dækket, opdager de, at skibet virker som om, det er helt tomt – hvorefter

ter de opdager en påtrængende lugt af gåsepåstej. Frem fra kahytterne træder så Admiralen Praise, 5 Sergenter og 12 Musketerer (reglerne for sergenter og musketerer finder du på rollelisten for 3. Akts). Heltene kan godt prøve at slås, men det smartest er nu nok at overgive sig. Om ikke andet bliver de slået i døren af Musketererne.

Det er egentlig ikke meningen at nogen af hovedpersonerne skal slippe væk, men hvis nu de virkelig prøver og terningerne er med dem, sker der ikke noget ved at en eller to af heltene undslipper. De skal så bare lige vente lidt, mens handlingen skrider frem til slutningen af 3. Akts første scene.

Når den sidste helt er fanget, eller undsluppet, slutter 2. Akt.



2. Akt, Diverse scener

Måske kommer du ud for, at heltenes tid i Puerto Princessa bliver lidt kedelig. Det kan også være, at de haster af sted fra den ene scene til den næste, og der ikke rigtig sker andet.

Vi har samlet et par ideer til dig, som du kan bruge, hvis du får lyst eller lejlighed til det. De behøver ikke tage mere end et kvarter at spille, men de kan også foldes ud, og vare op til en time hver.

Et møde med Rois del Gallegos de Heiro er jo en oplagt mulighed for at bringe handlingen videre. Hovedpersonerne kender ham fra festen hos Arn, og vælger Benjamin at aktiverer sin Virtue (Friendly), kan du jo lade Rois dukke op. Hvis det passer, og Rois måske var temmelig nærgående overfor Juanitta (måske var det endda gengældt?), kan du lade hans kone Maria dukke op ved samme lejlighed. Med undtagelse af katakomberne er der ikke det sted i Puerto Princessa det er inden for rimelighedens grænser at de dukker op. Rois er mest af alt et stykke værktøj du kan have liggende, til der bliver

brug for det – han skal nok kunne bringe hovedpersonerne videre i handlingen, eller også kender han nogen der kan hjælpe til.

Rois del Gallegos de Heiro

Vel ankommen fra en tur til Port de la Montaigne, er han i et fortræffeligt humør. Han fik solgt sine vare til Inkquisitionen, der tilmed havde skaffe tolderen af vejen. Varerne var en masse udstyr, som Biskoppen vil bruge til at gøre galeonen San Nicholas sejlklar.

Maria del Torr s de Heiro

En k n ung dame, der udem ket ved at hendes mand render efter fremmede piger n r han er v k hjemmefra. Ikke desto mindre elsker hun sin mand, og har nemt ved at blive jaloux p  fremmede kvinder.

Maria g r med h ret sat op i flot frisure, og har flere farverige silkeb nd i h ret. Hendes kj ler er af fin silke, og for det meste farverige.

En af præmietyrene slipper løs, da dens bur går op nede på havnen mens tyren er ved at blive lodset fra skibet til kajen. Tyren skal fanges igen, og helst uden den kommer til skade, da den jo skal bruges til tyrefægtning i arenaen. Tyren vælter boder og får folk til at hoppe i vandet. En helte modig indsats for eksempel med et reb og en rød klud kan stoppe den (Castillian Bullfighting er den helt rigtige Knack at have i denne sammenhæng).

Papegøjen Flynn flyver væk, da den genkender noget, eller måske opdager en anden papegøje. Der er mulighed for en del forvekslinger, specielt fordi at der er en skrædder på bytorvet, der har en papegøje i et bur som ligner den på en prik. Heltene bliver nødt til at fange/finde Flynn igen.

En lidt for varmlodet ung Castiliansk mand, Enrico Montuga, udfordre en af heltene til en duel. Enrico er ung og ivrig, men ikke særlig god. Hvis han vinder, eller slipper fra sagen med æren i behold på anden vis, giver han en

kande vin på onklens vinstue. Ydmyger heltene ham, vil han senere prøve at gøre gengæld (helst på et meget ubelejligt tidspunkt for hovedpersonerne, fx mens de er til fest hos guvernøren, eller mens de sniger sig rundt om natten).

Hovedpersonerne bliver kontaktet af en dreng (Benito), der prøver at lokke dem med ind i en gyde. Her venter hans storesøster (Rosetta Guzman), der har brug for hjælp. Rosetta og hendes bror har mistet deres far, der var en dygtig ingeniør og derfor blev brændt på bålet af Inkvisitionen. Hans fornemmeste arbejde bestod i at opfører vindmøller for øens plantage-ejere. Lagersos Guzman (den afdøde fader) havde skrevet flere manuskripter om sit arbejde, og dem har Rosetta for nyligt stjålet fra Biskoppens bibliotek). Rosetta og Benito har ingen penge, men de har desperat brug for at komme væk fra øen inden Inkvisitionen finder dem. De kan tilbyde at guide hovedpersonerne rundt i byen, og måske komme med anden hjælp (hvis nu heltene fx har planer om at bryde ind i biblioteket).

Heltene møder Guvernørens smukke datter Bonita de Orduño, imens hun diskret lister rundt i byen. Bonita har planer om at tage ned og se nærmere på de nye tyre, inden alle andre ser dem i arenaen. Det betyder at hun vil bryde ind i arenaen, for at komme ind til tyrestalden. Tager hovedpersonerne med, kan de opdage at Inkvisitionen laver natarbejde i det lille kapel – og måske finde en anden indgang til katakomberne.

Heltene bliver anråbt af byvagterne eller Inkvisitionen. Hvis de ikke flygter, ryger de i fængsel, på (måske falske) ankler om gadeoptøjer. Nu må de til at gøre noget aktivt, gemme sig fra politiet og i værste fald flygte fra fængsel.



Om Puerto Princessa (Grenada)

En hyggelig by på øen Grenada. Den osrer af Caribisk/Mexicansk idyl, med fiskemarked, en stor domkirke, og en prægtig tyrefægterarena. Det er i denne by det meste af eventyret forgår.

Der står palmer i gaderne, og flere steder er der små drikkehaner, hvor man kan tage en tår vand.

Den største bygning i byen er tyrefægter arenaen, der de sidste 30 år eller så, har været byens stolthed. Arenaen er centrum om den årlige byfest, og det har stor betydning for byens sociale liv at der afholdes tyrefægter-gala den ene gang om året. Resten af året bruges arenaen til mindre omgange af tyrefægtning, stævner med hestedressur og teaterforestillinger. Og selvom det da er meget godt, er det slet ikke så populært som tyrefægtning.

Midt på dagen falder der ro over byen, mens folk holder siesta. Folk samles derhjemme for at spise, og samle kræfter til resten af dagen, mens solen bager varmest. Fremmede folk kan godt få det indtryk at hele byen sover, men de fleste folk er faktisk aktive – de er det bare derhjemme, samme med familien. De eneste butikker der har åbent under siestaen er beværtninger, spisesteder og vinstuer.

Syreblære Fisk er en delikatesse der ikke findes andre steder i Caribien. Disse kugleformede ferskvandsfisk er meget farverige, og smager fortrinligt når de er blevet kogt. Man skal passe på med dem, så længe de er rå, for under deres skæl har de flere blærer, der som navnet antyder, er fyldte med en kraftigt ætsende syre.

Skibene i havnen er ganske små, mest af alt på grund af de mange rev omkring Grenada, men

også fordi at det snart er sæson for orkaner, og så har de store skibe

søgt mod sikre havne. Det største skib i havnen er San Nicholas, der dog ikke er sejlklart. Det er en stor galleon, der for flere år siden fik pillet masterne af, og nu ligger for anker. Alle kanonerne er stadigvæk ombord, og der en besætning stor nok til at bemane kanonerne, hvis der skulle komme pirater eller andre fjender.

Senere ankommer San Josef, der er en skonnert på størrelse med Gryffon. Skibet har de fire præmietyre med, og det ankomst bliver omtalt i hele byen. På et tidspunkt dukker også skonnerten Anna Maria (Rois del Gallegos de Hieros skib).

Det er lang tid siden at et flådeskib har været i havnen, da den Castillianske flåde har travlt med at bryde blokaderne om Castille og koloni-hovedstaden Neauvu Cristobal.

På en bakke over byen ligger en mindre befæstning, der har et par store kanoner rettet mod havneindsejlingen – men byens hovedforsvar er og bliver San Nicholas. Om natten tændes der et fyrtårn deroppe, og erfarne søfolk kan så bruge det ti, at komme sikkert i havn om natten.



3. Akt – Stormen over Grenada

Skatten er havnet i hænderne på skurkene, og heltene er taget til fange i Biskoppens torturkælder. Herfra må hovedpersonerne flygte, og slippe ud af byen der bliver angrebet af den Montaignesiske flåde – alt sammen mens Admiral Praise nyder at han er ved at få skovlen under sin allierede Biskoppen af Puerto Princessa.

Scenen skifter fra den dunkle kælder, til slotet oven over, hvor der er en stor fest, hvor Biskoppen gør klar til at fejre sejren. Det hele ender i en farlig forvirring, da Montaigneserne afslører deres sande planer, og i havnen får sat flammer i byens eneste forsvar: San Nicholas. Flugten ud af havnen bliver dramatisk, da det er midt om natten, de Montaignesiske fregatter at blokerer havnen og en tropestorm begynder at blæse op.

Slutscenen bliver et søslag, hvor Admiral Praise med lidt held går ned med sit skib.

3. Akt, Scene 1 – Biskoppens dødsfælde

De hovedpersoner der blev slået i dørken i 2. Akt, kommer til bevidst igen, da de får kastet vand i hovedet. Helte der ikke tabte bevidstheden er blevet bragt frem med nætter over hovedet (de ved kun, at de har været ude at køre i en karret).

Stedet er en mørk og fugtig kælder med et stort hul i gulvet fyldt med vand. Kælderen ligger under Biskoppens fløj i embedspalæet et stykke uden for Puerto Princessa. Her har Biskoppen indrette en dødsfælde, som han under stor fornøjelse benytter sig af, når Inkvisitionen bringer folk til forhør. Til stede er Admiral Praise, Biskop Francisco Rios og eventuelt bødlen Juan Gustavo (der måske har en forbindelse om panden, efter at have fået prygl af hovedpersonerne i katakomberne under arenaen). I skyggerne lurar Inkvisitionens tæskehold (TR 3 – se reglerne på rollelisten under 1. Akt.).

Bemærk venligst at reglerne for Juan Gustavo i appendikset står under 2. Akt.

Dødsfælden er også beskrevet på et handout.

Hovedpersonerne er blevet placeret i dødsfælden, i hvert deres bur. Burene er hængt op på et stort hjul, der stikker et stykke under vandet – således at to af burene altid er under vandet. Maskinen fungerer på den måde, at den der er fanget i det bur, der netop er kommet op af vandet, har et valg.

Valget står mellem at lade vennerne under vandet drukne, eller hive i et håndtag, der bringer heltene tættere på selv at havne under vandet. Hver gang der bliver hevet i håndtaget, åbner det for en lille lem, der lukker vand ned af sliske, der så rammer et møllehjul, der så får det store hjul til at dreje et hak. Så kommer det næste bur i rækken op til håndtaget, mens et nyt bur sænkes ned i vandet.

Det djævelske ved maskinen er, at det er ret nemt at overleve i den – det kræver blot at helten undlader at trække i håndtaget.

Mens heltene kommer til sig selv, morer Biskoppen sig med at hive i håndtaget gentagende gange, så alle kommer et par gange rundt i hjulet.



Admiral Praise bruger tiden på at belære helte-
ne om deres fejl: »*I troede vel ikke, at I kunne
slippe så nemt? Det var en smal sag at regne ud
hvor I var taget hen, og Biskop Francisco Rios
er min gamle ven. Sammen har vi hele tiden
planlagt at få fingrene i Gillians skat, og I skal
have mange tak for at have klaret arbejdet med
at finde den. Og så er det endda gået hurtigere
end planlagt. I kan jo nok forstå, at Biskoppen
her blev en smule overrasket over at se mig alle-
rede – vi havde ellers aftalt at vente et par dage
endnu, til byfestens sidste dag. Nå, men nu er
jeg altså kommet, og skatten ligger fint ombord
på jeres skib indtil vi er færdige med næste led i
planen. Jeres ynkelige besætning er for øvrigt
lagt i lænker i Gryffons lastrum, og jeg ved ikke
helt om de skal sælges som slaver, eller hænges
som pirater – det er et svært valg mellem penge
og berømmelse. Hvor kom jeg fra? Nå ja, Gu-
vernør Orduño forstår I, vil ikke accepterer de
nye tider, så vi må beklageligvis finde en sted-
fortræder, der på passende vis kan varetage
Grenadas interesser. Ja, ganske rigtigt, vi tænkte
netop selv på Biskoppen. I må have en god for-*

*nøjelse med maskinen her, mens vi gør klar til
at afslutte byfesten med en lille bållest. Og dig,
min kære Thérèse – det var en skam, du stak af
dengang. Nu må du dø sammen med det rak-
kerpak du rejser med! En sidste ting inden jeg
går – som I måske har gættet, er det nemt at
overle en tur i maskinen. I skal bare lade være
med at hive i håndtaget...«*

Hvis Thérèse virkelig beder for sit liv, und-
skylder og smigrer, er det ikke umuligt at Admi-
ral Praise lader hende slippe ud af dødsfælden,
og i stedet tager hende med til festen hos Gu-
vernøren.

Er der tomme bure fordi nogle af heltene er
sluppet væk, bliver de fyldt med Inkquisitionens
fanger eller besætningsmedlemmer fra Gryffon.

Efter Admiral Praise er gået, vil Biskoppen
lader maskinen være i fred. Han smiler i stedet
til heltene, hvorefter han griner højlydt af stak-
lerne i fælden. Så går han også (eventuelt sam-
men med Juan Gustavo og de andre vagter).
Hovedpersonerne er nu alene.

Dødsfælden er et ubehageligt bekendtskab, og
nu begynder de mange ture under vandet at ta-

ge på heltenes kræfter. For hver omgang under
vandet, tager hver helt 1kl i skade. Det bliver
hurtigt til en masse Flesh Wounds, men du skal
ikke bruge det normale Wound Check, men i
stedet for heltens Resolve (TN = antallet af
Flesh Wounds).

Heldigvis er det ikke umuligt at slippe ud af
fælden. Det mest åbenlyse er at bøje stængerne
i et bur, så det er muligt at klemme sig ud – det
er bare rigtig svært (Brawn+Lifting; TN 40). Det
nemmeste er nok egentlig at række ud efter en
kæde, der ligger henslængt på gulvet nær maski-
nen. Kæden er tung (Brawn+Lifting; TN 20),
men kan bruges til flere ting – fx at slynge om
håndtaget så maskinen aldrig stopper, eller til at
vikle om et bur og det store hjuls akse (det vil
flå buret i stykker, når kæden strammes om ak-
sen).

En tredje mulighed for at slippe væk, er kun
opstået fordi at dødsfælden er en del af det sto-
re mekaniske værk der vander palæets have. I
vandet lever en mindre gruppe syreblære fisk,
der har fundet vej fra dammen i haven, til de
underjordiske bassiner i vandingsanlægget.

Eventuelt opdager en af heltene (Wits; TN 20) på en tur under vandet, at der er noget levende i vandet – det er syreblære fisk. Fangerne helte-
ne sådan en fisk (Finesse; TN 30 – eventuelt kun TN 15 hvis helten bruger en skjorte eller lignende som fiskenet), kan den slås i hjel, og dens syre kan ætse hul i buret (helten tager så bare 1k1 i skade fra syren).

Det kan da også være, at hovedpersonerne finder på andre måder til at slippe ud af fælden. Hvis det ellers lyder fornuftigt, og terningerne er med dem, skal du bare lade heltene slippe ud af fælden.

Går det helt galt, kan fangerne i fælden blive befriet af en af de andre hovedpersonerne (hvis der var nogen der slap væk fra Admiralens fælde), eller måske end af bipersonerne.

Går det på den anden side for nemt, kan du lade Juan Gustavo og et par inkvisitorer (TR 2) springe på heltene.

3. Akt, Scene 2 - Opgør med Biskoppen

Når hovedpersonerne kommer op fra kælder-
ren, er der fest i hele embedspalæet. Det min-
der ganske meget om festen i 2. Akt, scene 8,
men der er nogle ting der er ganske anderledes.
For det første er der tale om et mindre maske-
bal, hvilket gør det svært at genkende folk
(Fashion/Disguise+Wits; TN 20 for at genken-
de folk). Derudover er alle byvagterne blevet
overmandet af Inkquisitionens folk (de fleste er
blevet bedøvet med vin tilsat et kraftigt søvn-
middel), og ligger bastet og bundet ude i stal-
den. Hvis heltene vil prøve at snige sig lidt
rundt, går der et stykke tid ind Biskoppen slår
til. Kommer heltene råbende og skrigende op
fra kælderen, slår Biskoppen til med det sam-
me.

Planen er ganske simpel: Der er kommet
søvnmiddel i det meste af maden, og mange af
gæsterne er allerede søvninge. Næste skridt er
at tage Guvernørens familie til fange, føre dem
væk og så tvinge Guvernøren til at overdrage sit
embede til Biskoppen. Ved det mindste tegn på

ballade, vil Inkquisitionens vagter dukke op (TR
2), fra de skjulesteder de har bag døre og ma-
sker.

Egentlig er der ikke mange ben i at få fat i Bi-
skoppen, og det er helt op til dig og tiden, hvor
indviklet du ellers har lyst til at gøre det. Måske
endda de når at få en personlig tak fra Guvernø-
ren, inden stormen bryder ud.

Et par af gæsterne er bag deres masker Mon-
taignesiske soldater, og deres leder er Vivianne
Étalon du Toille. Hun har til lejligheden iklædt
sig en dybblå kjole, der er langt fra hendes sæd-
vanlige uniform. Hendes ordrer er at sikre en
nem tilfangetagelse af Guvernøren, og hun vil
under ingen omstændigheder bruge feje kneb
for at løse opgaven. Når hun er ved at tabe,
overgiver hun sig, og forventer at blive behand-
let med ærbødighed, selvom hun er fange. Ven-
lighed, og måske et par sandheder om Admira-
lens skumle planer – eventuelt fra Biskoppens
egen mund – kan måske overbevise hende om
at lade Admiralen sejle i sin egen sø.

Scenen slutter med at det så småt begynder at
regne, og en kraftig torden ruller ind over øen.



Det er først efter et stykke tid, at det bliver åbenlyst for alle, at det ikke er tordenvejr men kanonerne der buldrer. Hovedpersonerne skulle gerne få den ide, at det er et godt tidspunkt at slippe væk på – og om ikke andet er det dumt at lade Gryffon ligge ubevogtet hen mens kampen raser.

Det Synchron artefakt hovedpersonerne fandt i Gillians Skat er et eller andet sted i palæet – sørg for at heltene finder det. Og så nok også tager det med til havnen og ombord på det gode skib Gryffon.

Måske kan du bruge Flynn, der kommer baksende og skråler, »skatten er i lasten, skatten er i lasten. *Kap fortøjningerne og stå til søs!*«

3. Akt, Scene 3 - Montaignesernes angreb

I Puerto Princessa er der blevet et vældigt postyr - en masse mennesker farer frem og tilbage, og himlen er rød af flammer/sort af røg (afhænger af om det er dag eller nat) mens den forankrede galleon San Nicholas brænder lystigt.

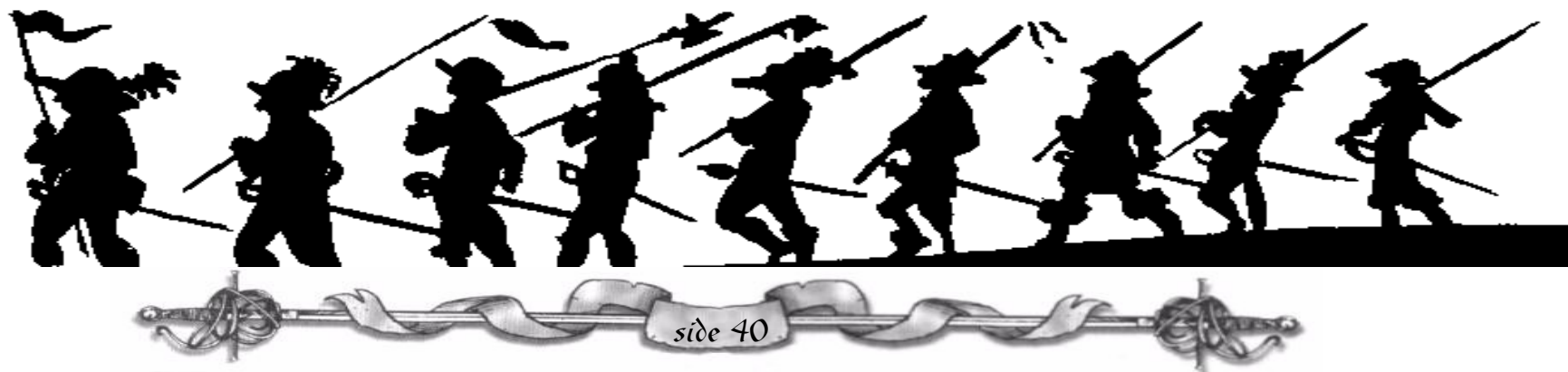
Wtis+Streetnavigation; TN 15 fortæller at folk er på vej væk fra havnen. Og lidt efter ser hovedpersonerne et regiment Montaignesiske soldater på march op gennem byen, imens folk lukker sig inde i deres huse.

Heltene kan prøve at snige sig ned til havnen (Stealth+Finesse; TN 15), og medmindre at hovedpersonerne vitterlig ønsker at slås, kan de

undgå kamp ved at løbe væk (soldaterne er på vej ud mod Guvernørens Palæ, og har ikke tid til at jage nogle få ballademagere).

I havnen ligger tre Montaignesiske krigsskibe: Admiral Rachetisses flagskib L'Audace og de to fregatter La Superbe og L'Heroïne. De er alle tre i færd med at læse soldater af, og der er en hektisk stemning i hele havneområdet, der fungerer som opmarch område for soldaterne, mens flere huse står i flammer, og sømændene render rundt og løser udstyr.

Lederen af hele denne operation er Kaptajn Michél Rois et Reines, der er ved at miste overblikket. Det er nemt på afstand at se det er ham der leder landsætningen, og måske hovedpersonerne får lyst til at hilse på ham. I så fald er han stresset, og i første omgang genkender han slet



ikke heltene. Michél er nysgerrig, men høfligheden er slidt bort af jag. Han vil gerne vide hvad der sker, og har heltene ellers opført sig ordentligt (slog de ham ned i 1. Akt?), er det ret sandsynligt at han vælger at blande sig udenom Admirals private sager.

Ved landgangbroen til det gode skib Gryffon, står 6 soldater og holder vagt – hvilket et hurtigt blik udover havneområdet viser sig at være meget normalt, da der er vagter ved alle civile skibe.

I det heltene nærmer sig deres skib, bliver de råbt an af en Montaignesisk sergent, som lige er kommet i land, og ikke helt ved hvad der foregår. Heltene får en chance til at bortforklare, og snakke sig fra at blive anholdt. Sergenten vil se heltene an, da han er sikker på de har stjålet noget i forvirringen – og måske endda er fjender. Heltene må til sidst nok flygte mod deres eget skib, da der dukke flere soldater op. Der er heldigvis kun den ene Brute Squad (TR 2) ved landgangs broen.

I lasten finder hovedpersonerne deres besætning, og i kahytten ligger alt guld og venter.

3. Akt, Scene 4 - Det sidste møde med Admiralen

Tropestormen bringer en masse regn med sig, og bølgerne står højt mod skibets sider. Det er svært at få skibet ud af havnen, men efter en masse terning-slag skal det nok lykkedes (fx Pilot+Brawn og Rigging+Resolve).

Samtidig med at skibet får kæmpet sig ud af havnen, begynder L'Audaca at sætte efter dem – Admiralen ønsker ikke at lade nogen slippe væk, når han først har bestemt sig for deres død. Og medmindre at hovedpersonerne har overbevist Michél Rois et Reines og Vivianne Étalon du Toille om at Admirals private affærer mildest talt er skurkagtige, vil henholdsvis fregatterne L'Heroïne og La Superbe følge efter Admirals flagskib.

En direkte kurs væk fra Grenada, bringer Gryffon ud over det store rev (6k6 i skade) – men det sker kun, hvis spillerne i forvirringen glemmer revet. Det er muligt at finde en mere sikker rute (Navigation+Wits; TN 15), hvor skibet tager mindre skade (3k3), hvis uheldet er ude. Men takket være stormen, er det noget

svære at få Gryffon sikker ud af havnen (3 x Pilot+Sails; TN 25).

Et stykke ude til havs, vil et søslag begynde. Takket være stormen er der + 5 til alle TN, hvilket gør det noget svære at ramme, men meget nemmere at skade skibene (der er også +5 til Hull Checks).

Admirals strategi er ganske simpel. Han skib er hurtigere end heltenes, og han vil prøve at vædre Gryffon, mens fregatterne hjælper til ved at skyde løs. Lykkedes det at vædre Gryffon, kommer Admiralen ombord sammen med en masse soldater. Trækker det ud med at borde Gryffon, eller ser det ud til at hun er ved at slippe væk, vil Admiral Praise bruge Porté magi til at komme ombord (han har bundet sig selv med blodsband til en af mønterne fra skatten). Han vil snige sig lidt rundt, og så prøve at dræbe hovedpersonerne i takt med at han møder dem. Det bedste der kan ske er, at Admiralen falder i havet, efter en lang duel – men mindre kan da også gøre det.

Husk at der er et handout til kamp mellem skibene.



Appendendiks – Bipersonerne (In order of appearance)

Rolleliste, 1. Akt.

Arn Rijs Bragison (Henchman)

Vendel. Gamle ven af Ruud, mindre handels-
hus i Port de la Montaigne.

Det er ham der har inviteret til fest, da historien
starter.

Traits: Brawn 3, Resolve 3. Skills: Merchant
(Appraising 4, Haggling 4)

TNtbH: 15 Weapons: Fist (Attack 5k2, Dama-
ge 3k1)

Rois del Gallegos de Hiero (Henchman)

Castilianer. Til fest hos Arn, og kan senere duk-
ke op som Benjamin ven.

Traits: Finesse 3. Skills: Courtier (Etiquette 3,
Seduction 4), Merchant (Haggling 3)

TNtbH: 15 Weapons: Rapier (Attack 5k2, Da-
mage 4k2)

Donello Mantua (Henchman)

Vodacce. Handelskaptajn, specialist i at smugle
folk.

Traits: Wits 3. Skills: Courtier (Etiquette 4,
Gossip 2), Criminal (Stealth 3)

TNtbH: 20 Weapons: Knife (Attack 6k2, Da-
mage 3k2)

Vallentina (Brute, TR 1)

Donello's elskerinde. Hader troperne, genert
overfor mænd.

Gossip +3

Flynn, papegøje (Brute, TR 1)

Flynn, en stakkels papegøje. Giver sport til hvor
Gillians skat er begravet.

Flying +4

Vivianne Étalon du Toille (Henchman)

Kaptajn på La Superbe, admiralens håndlanger.
Loyal, kæmper med ære.

Traits: Finesse 3, Panache 3. Skills: Athlete
(Sprinting 2), Sailor (Gunnery 3)

TNtbH: 20 Weapons: Rapier (Attack 6k3, Da-
mage 4k2)

Viviannes matroser (Brutes, TR 2)

3 Brute Squads bevæbnet med knipler (6 Da-
mage).

Michél Rois et Reines (Henchman)

Kaptajn på L'Heroïne og admiralens håndlan-
ger. Fremragende navigator, fredelig.

Traits: Wits 4. Skills: Sailor (Cartography 4,
Navigation 4, Pilot 2)

TNtbH: 10 Weapons: Rapier (Attack 3k2, Da-
mage 4k2)

L'Audace (Bark, tre master) (husk handoutet for kamp mellem skibe)

Brawn: 4 Finesse: 3 Resolve: 3 Wits: 4
Panache: 2

TNtbH: 10 Cannons: (Attack 3k3, Damage
4k4) Hull Check 3k3

Modifications: Prow Ram (hvis skibet vædre et
andet skib, giver det et extra Critical Hit, og får
selv et mindre), Boarding Party (har 5 Musketer
Brute Squads ombord)

La Superbe og L'Heroïne (To fregatter, to ma- ster) (husk handoutet for kamp mellem skibe)

Brawn: 3 Finesse: 3 Resolve: 2 Wits: 4
Panache: 2

TNtbH: 10 Cannons: (Attack 3k3, Damage
3k3) Hull Check 2k2



Appendendiks – Bipersonerne (In order of appearance)

Rolleliste, 2. Akt

Inkvisitionens tæskehold (Brutes, TR 3)

1 Brute Squad bevæbnet med kårde (6 Damage). Intimidation +3, Sprinting +2 og Grapple +2.

Alonso del Grenada (Henchman)

Guvernørens adjutant. Høflig og beleven, loyal, men vant til bestikkelse.

Traits: Wits 3. Skills: Courtier (Etiquette 3), Criminal (Bribery 2, Forgery 2)

TNtbH: 10 Weapons: Rapier (Attack 3k2, Damage 4k2)

Guvernør Diego Fernando de Orduño del Grenada (Henchman)

Guvernør i Pureto Princessa. En ældre herre, bange for Biskoppen, elsker sin familie.

Traits: Wits 4. Skills: Courtier (Etiquette 3, Oratory 2, Sincerity 3)

TNtbH: 15 Weapons: Cane (Attack 5k2, Damage 4k2)

Bonita de Orduño de Grenada (Brute)

Guvernørens datter. Lever et dobbelt liv som ærbar frøken og festlig pige.

Dancing +4, Etiquette +3 og Seduction +2.

Carmen Elisa de Toro del Grenada (Brute)

Guvernørens kone. Hjertervarm ældre dame, der holder af at snakke.

Etiquette +3 og Gossip +3

Andreño (Brute)

Gammel mand, der har set spøgelser ved arenaen. Er bange.

Andrés Bejarano del Guzman (Henchman)

Kaptajn på San Josef. Har en tyr med til arenaen, og er lidt af en vigtigprås.

Traits: Panache 3. Skills: Courtier (Etiquette 3, Fashion 2)

TNtbH: 15 Weapons: Rapier (Attack 5k2, Damage 4k2)

Don Javier Bejarano del Aldana (Henchman)

Viveguvernør, kommandant over byvagten, og kaptajn på San Nicholas.

Traits: Brawn 3. Skills: Captain (Leadership 2), Courtier (Etiquette 2).

TNtbH: 20 Weapons: Rapier (Attack 5k2, Damage 5k2)

Præmietyren (Henchman)

Et prægtigt eksemplar af en tyr, olm og ikke helt sikker på benene efter en tur på havet.

Traits: Brawn 5, Resolve 4, Panache 1. Skills: Athlete (Sprinting 2).

TNtbH: 15 Weapons: Horns (Attack 2k2, Damage 6k2) Trample (Attack 3k2, Damage 4k3)

Enrico Montuga (Henchman)

Varnblodet ung mand, nem at fornærme, nem at blive ven med. Onkel har en vinstue.

Traits: Resolve 1. Skills: Courtier (Dancin 1, Etiquette 1).

TNtbH: 15 Weapons: Rapier (Attack 4k2, Damage 4k2)

Byvagterne (Brutes, TR 2)

Brute Squads bevæbnet med kårde (6 Damage) og helbarder (12 Damage). Intimidation +1, Street Navigation +2

Inkvistionen – vagter og skattejægere (Brutes, TR 2)

De to typer Brute Squads er bevæbnet med kårde (vagterne) og skovle/hakker (skattejægerne), men giver det samme i skade (6 Damage).

Vagterne: - Skattejægerne: Lifting +1

Juan Gustavo Lopez de San Tristan (Henchman)

Biskoppens betroede mand, bøddel og torturmester. Leder for tide skattejagten.

Traits: Finesse 3. Skills: Criminal (Bribery 2, Gambling 3), Streetwise (Intimidation 4).

TNtbH: 20 Weapons: Rapier (Attack 5k3, Damage 4k2), Great Sword (Attack 6k3, Damage 5k2).

Styrmand O'Malleys Spøgelse (Ghost)

Rammer altid (1 angreb, Damage 1k1), kan ikke skades, kan fanges i et spejl billede imellem to spejle. Falder først til ro, hvis heltene giver hans skellet en ordentlig grav.

Appendendiks – Bipersonerne (In order of appearance)

Rolleliste, 3. Akt.

Inkvistionen – vagter (Brutes, TR 2)

Vagterne er bevæbnet med kårde (6 Damage).

Francisco Rios de Gallegos del Grenada, Biskop af Puerto Princessa (Villian)

Ussel skurk, der pønser på hævn, tortur og forræderi hver eneste dag af sit liv.

Traits: Finesse 3, Wits 4, Panache 3. Skills:

Courtier (Etiquette 3, Gossip 2, Oratory 1), Criminal (Bribery 4, Forgery 3, Stealth 3), Scholar (History 2), Streetwise (Intimidation 3, Socialising 3).

TNtbH: 20 Weapons: Knife (Attack 5k3, Damage 3k2), Pitsol (Attack 5k3, Damage 4k3).

Montaignesiske soldater (Brutes, TR 2)

Admiralen har lånt en masse soldater i Port de la Montaigne. De er bevæbnet med musketter (Damage 15), men efter første skud slås de med bajonetterne (Damage 6).

Montaignesiske musketerer (Brutes, TR 4)

Admiralen har fem Brute Squads af musketerer under sin kommando. De er bevæbnet med musketter (Damage 15), og kårde (Damage 6). Hver musketer slår for sig selv, de har TNtbH på 25, og deres angreb er på 8k4

Montaignesiske sergenter (Henchmen)

Soldaternes befalingsmænd er bevæbnet med sabler.

TNtbH: 15 Weapons: Sable (Attack 4k2, Damage 4k2)

Gilbert Praise du Rachetisse, Montaignesisk Admiral, kaptajn på L'Audace (Villain)

Hovedskurken. Utrolig glad for gåseposteg, nemme penge og stor berømmelse.

Traits: Finesse 3, Resolve 3, Wits 5, Panache 4.

Skills: Captain (Leadership 4), Courtier (Dancing 3, Etiquette 4, Gossip 3, Oratory 3, Sincerity 4), Criminal (Bribery 2, Forgery 2, Stealth 2), Streetwise (Intimidation 2, Socialising 4).

TNtbH: 25 Weapons: Rapier (Attack 7k3, Damage 4k2), Knife (Attack 8k3, Damage 3k2)

Porté Magic: Bring 2 (åbne et hul i virkelighedens slør og trække en blodig kniv frem), Walk 3 (åbne i et Porté hul, og selv træde igennem det).

