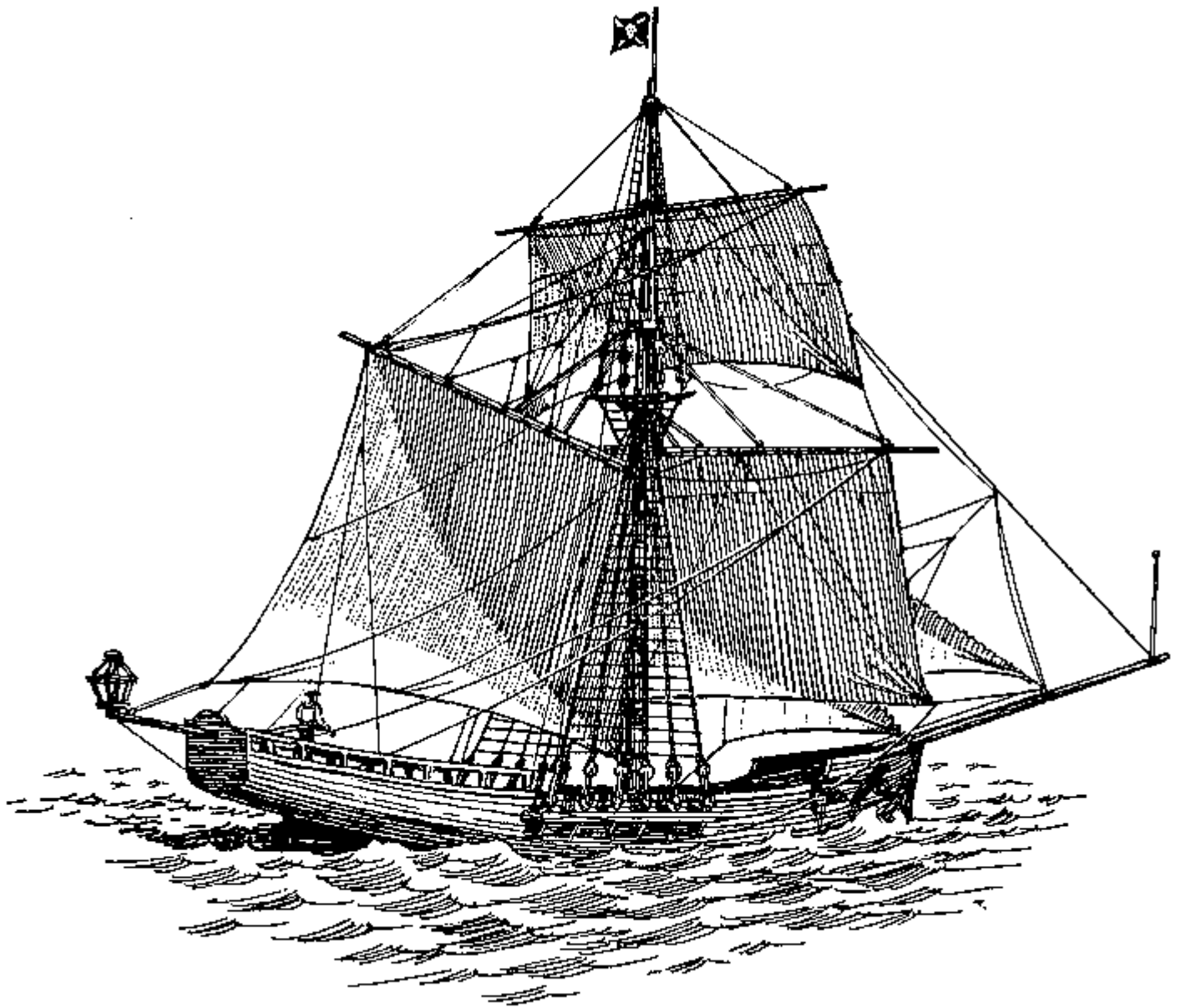


Krydsild



- *Et piratscenarie af
Louise Floor Frellsen og Johanne Arbirk Wenstrup*

Fastaval 2006

Indholdsfortegnelse

Indledning:

- Scenariet kort fortalt.....	3
- Kort om karakterer og karakterrelationer.....	4
- Baggrund og forløb.....	5
- Tidslinie.....	7
- Spilledernoter.....	8

Akter:

- Akt 1	
- introduktion til akt 1.....	9
- scene 1: Så til søs.....	10
- scene 2: Touch of Darkness.....	11
- scene 3: Nattevagt.....	12
- scene 4: Tyveri.....	13
- scene 5: Storm.....	14
- Akt 2	
- introduktion til akt 2.....	15
- scene 1: Strandet på Nausa.....	16
- scene 2: Indianernes lejr.....	17
- scene 3: Nausas havn.....	18
- Akt 3	
- introduktion til akt 3.....	19
- scene 1: Tortuga – Cheval Rouge.....	20
- scene 2: Cavaret Borgne.....	21
- scene 3: Havnen.....	22
- scene 4: Plantagen.....	23
- scene 5: Urter.....	24
- scene 5: Dennis.....	25
- scene 6: Fortet.....	26
- scene 7: Farvel Tortuga.....	27
- Akt 4	
- introduktion til akt 4.....	28
- scene 1: Gensyn.....	29
- scene 2: Urolige nattetimer.....	30
- scene 3: Blodigt morgengry.....	31
- scene 4: Dancing the Devil's jig.....	32
- scene 5: Klosteret.....	33
- scene 6: Krypten.....	34

Karakterer:

- Jim Fench (Jenina Hawk).....	35
- Drake Bills.....	40
- Louis d’Nantes.....	44
- Nathaniel Jackson.....	49
- Shark (Jack Black).....	53

Bipersoner:

- Oversigt (bipersoner efter akt).....	57
--	----

Indholdsfortegnelse

- Bipersoner (akt 1)	58
- Bipersoner (akt 2)	59
- Bipersoner (akt 3)	60
- Bipersoner (akt 4)	62
- Generelle bipersoner.....	63

Hand-outs:

- Førstehåndsindtryk	
- Jim Fench.....	64
- Drake Bills.....	65
- Louis d’Nantes.....	66
- Nathaniel Jackson.....	67
- Shark.....	68
- Drømme	
- Jims drøm.....	69
- Drakes drøm.....	71
- Louis’ drøm.....	73
- Nathaniels drøm.....	75
- Sharks drøm.....	77
- Kort	
- kort over Nausa.....	79
- kort over Tortuga.....	80
- Le Vasseurs fort.....	81
- Le Vasseurs gemakker 1. sal over riddersalen.....	82
- Le Vasseurs fort den skjulte kælder.....	83
- kort over Tempete.....	84
- Tempete kloster.....	85
- Krypten under Tempete kloster.....	86
- Krypten under Tempete kloster – med Keith’s grav og skatkammer.....	87
- Logbogsfragmenter	
- Johnsons logbog.....	88
- Dennis’ logbog.....	88
- Note fra Beth.....	88
- Skibets regler (Code of Conduct).....	89
- Fangen i lasten.....	90

Materialer:

- Om kamp.....	91
- Johnsons tale.....	92
- Opskrifter på beskøjter og grog.....	93
- Appendix (ordforklaringer).....	94

Scenariet kort fortalt

I Genane havn sidder de fire af karaktererne strandet på en kro sammen med en flok andre pirater. Den berygtede kaptajn Johnson ankommer til kroen med et tilbud om at komme ud og sejle, men piraterne får ikke mulighed for at tænke over det, endsige svare; før rødfrakkerne stormer ind - et raid. Karaktererne bliver sammen med Johnson jaget på flugt; og kommer om bord på hans skib *Touch of Darkness*.

Ombord på skibet, hvor den femte karakter befinder sig, bliver tiden fordrevet med de, for piraterne, velkendte pligter. Dog er alt ikke helt trivielt, for kaptajnen er særdeles hemmelighedsfuld, og enkelte af besætningsmedlemmerne føler stor mistillid til ham. I lasten er der lig, helt bogstaveligt, og fjender bliver nødt til at beskytte hinanden for at holde sig selv i live. Dog er det ikke helt nok, for en storm kan de ikke klare; og en sådan bliver det stolte skib fanget i.

De overlevende besætningsmedlemmer fra *Touch of Darkness* vågner op på den lille ø Nausas strand. Deres skib er ødelagt. I sandet ligger to døde; kaptajnen og hans første styrmand, der også var skibets eneste navigatør – i hvert fald den eneste officielle navigatør. Det viser sig nu også, at kaptajnen skjulte noget for sin besætning, for selv i døden klamrer han sig til en stump papir, der beretter om den vidt kendte kaptajn Keiths skjulte skat, som har været en lige så kendt legende som han selv siden hans død. Der skal vælges en ny leder, og de skal finde en måde at komme væk på.

På øens østside er en indianerstamme under høvdingen Grand Berce bosat. Indianernes eneste tolk taler fransk, hvilket kun en af piraterne kan. Indianerne er ikke decideret fjendtlige, de vil gerne hjælpe, men kun hvis de får nogen til gengæld; og en anelse nærige er de.

På øens vestside er en engelsk havneby med kun en enkelt gade. Folkene får kun sjældent besøg og er en meget venlig flok, men dog

også en anelse mistænksomme. De naive folk er et let bytte for en flok veltrænede pirater.

Tortuga, piraternes havn. Det er her man tager hen, hvis man gerne vil have en pause fra rødfrakkerens evindelige hærgen, og det er det perfekte sted til at skaffe informationer om alt det vigtige – samt alt det andet.

Piraterne ved fra papiret Johnson havde, at den mand, Dennis, der har det kort, de skal brug er på Tortuga. Men de ved ikke, hvor på øen. Tilsyneladende kommer han ikke i havnebyen, men får sin mad direkte fra plantagerne. Desuden er der en urtekyndig på øen, der ofte har leveret medicin til Dennis og holdt meget af ham. Derfor har hun med sit kendskab til gifte myrdet en af Vasseurs mænd. Le Vasseur er en paranoid mand, der med sin private garde er Tortugas beskytter, en farlig fjende at have, desværre for karaktererne. Når Karaktererne endeligt finder Dennis' hytte, vil de finde, at den ligger øde og raseret. Dennis er taget til fange af Vasseurs mænd. Karaktererne må altså finde ud af at få Dennis fri, eller få den kopi af kortet Vasseur har fået lavet. Vasseurs ene nevø kan være dem til hjælp da han ønsker sin onkel død; den anden vil forsøge at beskytte sin onkel og kun være dem til besvær.

Når det så lykkes dem at komme videre fra Tortuga, går kursen mod Tempete, hvor skatten ligger skjult under byens kloster, men selvom klosteret ikke ligefrem er bevogtet, er det ikke en helt let opgave – Tempete er nemlig det sted, hvor den ene af karaktererne er født og vokset op som guvernørens søn og rødfrakke. Her er hans søster, der forsøger at appellere til han bedre side – og det er muligvis ikke så svært, som det kunne lyde.

Enten forråder denne ene pirat de andre, og de bliver henrettede; ellers kan skattejagten fortsætte. Er de heldige, kan det være, det lykkes dem at finde frem til skatten uden at fare vild i krypten under klosteret; men derfor slipper de nok næppe alle af sted med livet i behold, for pirater er ikke ligefrem kendt for deres gode evne til at deles.

Karakterer og Karakterrelationer

Shark (alias Jack Black)

Shark er egoistisk, grusom og ambitiøs. Han vil gøre alt for at nå sine mål og viser aldrig sine fjender nåde.

Shark afskyr Louis og ville hilse en chance for at gøre det af med ham én gang for alle velkommen. Shark genkender heller ikke Jenina – det er trods alt godt 10 år siden sidst, men hvis sandheden kommer for en dag, vil det heller ikke genere ham at skille sig af med hende. Han ser Drake som en mulig trussel, men er samtidig klar over, at en alliance imellem dem ville stille dem begge meget stærkt overfor resten af besætningen.

Drake Bills

Drake er en erfaren sømand og pirat. Tabet af hans elskede bror har gjort det til hans vigtigste mål at finde og straffe morderen.

Nathaniel har dræbt Drakes bror, og er derfor en selvskreven dødsfjende. Hvis sandheden nogensinde kommer Drake for øre, vil han gøre alt, hvad der står i hans magt for at dræbe Nathaniel. Drake har tidligere haft et forhold til Jenina, som han vil være villig til at genoptage, hvis hun afslører sig selv. Drake har sejlet sammen med Shark, dengang han selv var kaptajn. Han kender og respekterer ham, selvom han ikke altid billiger hans ”hårdhændede” metoder.

Jim Fench (alias Jenina Hawk)

Jenina går under navnet Jim og klæder sig som en mand for at kunne sejle som pirat. Hun er en dygtig navigatør. Jenina har elsket både Nathaniel og Drake, og gensynet med dem vækker de glemte følelser til live. Hvis hun bliver klar over, hvem Shark er, vil det selvsagt vække den gamle sorg og det medfølgende had, som er knyttet til mindet om hendes faders død. Jenina har et meget blandet forhold til Louis; han var hendes faders bedste ven og redede hendes liv, men han efterlod hende, da hun havde mest brug for hans hjælp, og det har hun ikke tilgivet ham.

Nathaniel Jackson

Nathaniel er en retskaffen og lovlydig soldat i den kongelige flåde. Eller... det var han. Han ønsker at rense sit navn ved at finde den pirat, som en af hans kammerater forrædte ham for at hjælpe.

Drake er den pirat Nathaniel søger; broderen til den rødfrakke Nathaniel dræbte. Det vil dog ikke umiddelbart være klart for ham. Nathaniel elsker Jenina, men vil ikke kunne genkende hende i forklædning. Da Nathaniel generelt hader pirater vil hans forhold til besætningen som helhed være noget afdæmpet. Han vil ikke opføre sig direkte fjendtligt, men heller ikke udpræget kammeratligt.

Louis d’Nantes

Louis er en tyv og løgnagtig franskmænd. Han er snedig, snarrådig og god til at læse mennesker og situationer. Louis startede sin ”karriere” som pirat på kaptajn Hawk (Jims far)’s skib Blue Lightning. Han og Jack Black var fjender, allerede inden sidstnævnte begik mytteri og brutalt myrdede den eneste rigtige ven Louis nogensinde har haft; kaptajn Hawk. Louis havde, som én af de eneste, et godt forhold til kaptajnens lille pige, Jenina. Han reddede hende, da hendes far var død; havde han efterladt hende, havde Shark slået hende ihjel. Han sørgede for at bringe hende i sikkerhed på en afsidesliggende ø, før han selv fandt hyre på et nyt skib.

Baggrund og forløb

Keith var en af sin tids mest frygtede og mest nådesløse pirat. Han brændte byer ned til grunden og jagede for fornøjelsens skyld rødfrakker. Da han efterhånden havde samlet sig en større skat, end selv de fleste pirater ville vove at drømme om, besluttede han sig for at slå sig ned og skjule den i sin egen pirathavn. Med mere eller mindre villige folk opførte han en lille by, Tempete, hvor han skjulte sin skat, uden at nogen vidste noget om hvor.

Keith levede længe i sikkerhed i denne sin lille 'hule', uden at rødfrakkerne kunne finde ham, og de lod også snart sagen ligge, for han raserede ikke længere Caribiens vande. En ting kunne Keith dog hverken skjule sig for eller nedkæmpe – pesten kom til Tempete. Keith døde sammen med alle, der ikke nåede at flygte fra den lille havneby. Nogle rødfrakker stødte på skibet med flygtningene, der endte med at fortælle, hvor de var rejst fra.

Englænderne overtog Tempete og gjorde den til deres by, da de døde var blevet brændt, og man atter fandt det et sikkert sted at leve. Keiths lig blev aldrig fundet, og det samme gjaldt hans skat. Resterne af begge dele lå begravet under byens kloster.

Karaktererne jagter af hver deres oversag den berygtede kaptajn Lionel Keiths sagnomspundne skat.

Tre af karaktererne Jenina, Louis og Shark kender hinanden i forvejen, men det er ikke et rosenrødt forhold. Jeninas far kaptajn Hawk havde fundet ud af, hvordan han skulle finde Keiths skat, det var kun disse tre mennesker, han fortalte dette til. Hawk fortalte, at han kendte den hemmelighed, der skulle til, og desuden havde han 'nøglen'. Shark tror, at Louis kender hemmeligheden, idet Louis var Hawks mest betroede mand, og det ville være sandsynligt, at han havde fortalt ham det. Louis tror derimod, at Shark har fået hemmeligheden ved at torturere Hawk lige før hans død. I virkeligheden er der ingen hemmelighed. Nøglen er dog sand nok, det er en daggert Hawk gav Louis, men Shark tog

den senere, han ved dog ikke, at det er nøglen, men tog den blot for at håne Louis, som han altid havde hadet. Jenina kendte kun lidet til selve skatten og alt hemmelighedskræmmeriet omkring den, trods alt var hun meget ung den gang.

Shark ønsker sig skatten både på grund af sin grådighed, men også for at slippe af med noget af sit had til Hawks datter og spytlikkeren Louis. Dog kan han ikke få fat i den, for han kender ikke hemmeligheden – for at få skat skal han altså bruge Louis.

For Jenina og Louis er sagen nærmere den, at de vil finde skatten i deres gamle kaptajns ære. Som om det var et sidste udtalt ønske. Til en vis grad er det simpelthen også desperationen i, at Shark ikke må få den, der driver dem frem.

Drake ønsker sig skatten af den samme grund, som enhver anden pirat ville ønske sig den – rigdom og berømmelse. Derudover er hans mål rent og skær at hævne sin brors død; altså at dræbe Nathaniel, men sagen er den, at han kun har liden chance for at finde ud af, hvem morderen er.

Nathaniel ønsker som den eneste ikke skatten, men Jenina kan uden tvivl få luret ham til at hjælpe med netop det mål, hvis hun spiller sine kort rigtigt. Nathaniels ønske er egentligt at få sit navn rensset ved at finde broderen til den mand han har slået ihjel og tage ham med og få ham til at fortælle rødfrakkerne sandheden. At have et par ekstra pirater med ville jo ikke skade.

Louis og Shark hader hinanden, og det er kun, fordi de har brug for hinanden for at nå skatten, at de ikke myrder hinanden. Jenina hader også Shark, fordi han myrdede hendes far. Selvom det ikke har været et af hendes livsmål blusser ønsket om hævn op i hende, når hun ser ham.

Hendes følelser for Louis er stærkt blandede, for hun holdt i sin tid af ham og så ham som en kammerat, måske endda en ven, dengang, før hun af erfaring lærte, at man ikke kan stole på pirater. Han reddede hendes liv, men efterlod hende derefter – hun følte sig svigtet, da hun mest havde brug for hjælp.

Hun var pludseligt alene, og der var ikke nogen, hun kunne få hjælp fra blot ved at pive. Den bløde og venlige del af hende, som hun endnu havde noget af, mens hun rejste med sin fader, mistede hun nu.

Jenina har også kontakter til Drake og Nathaniel; hun har nemlig haft forhold til dem begge. Det havde været regnet som rent professionelle forhold, men det blev anderledes, da hun også selv begyndte at føle noget for dem. Drake respekterer hende for at være en stærk kvinde og ser hende som pirat; det er det ved hende, han kan lide, og det er den del af hende, han understreger. Nathaniel er helt modsat, for han behandler hende som en skør og skrøbelig, men ufatteligt værdifuld genstand. Han vil give hende verden på et sølvfad, og han kan endnu en gang vække den blødere og mere følsomme side af Jenina.

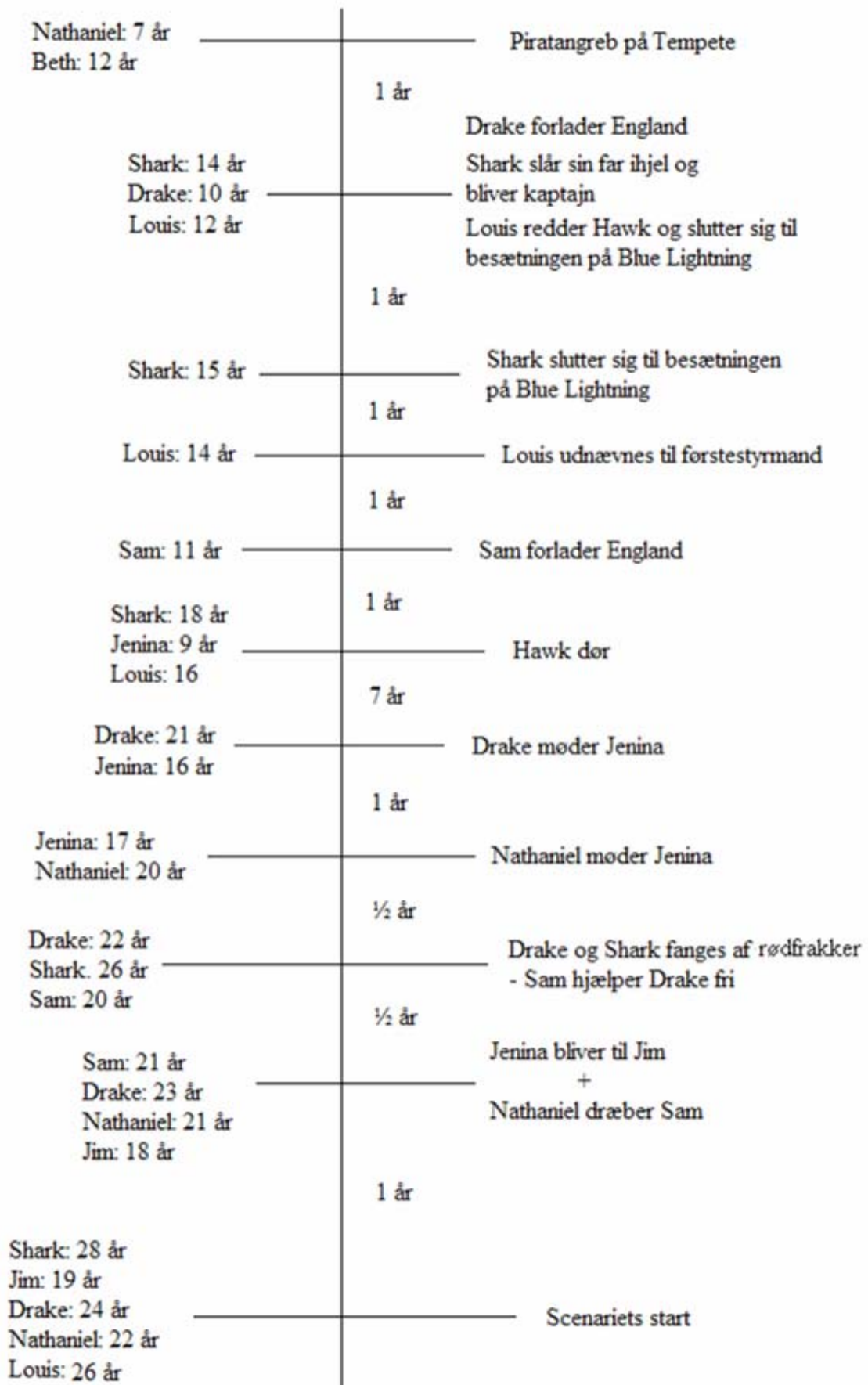
Shark og Drake kender i forvejen hinanden, men det er et lettere anstrengt forhold. Sammen vil de udgøre et stærkt par, men der er en smule bitterhed mellem dem. Shark bære endnu et vist nag, fordi Drake var skyld i,

at han for første og *eneste* gang blev fanget af rødfrakkerne. Drake føler muligvis også en anelse nag over, at Shark nær havde myrdet hans bror i kamp, men trods alt vidste Shark jo ikke, at det var hans bror. Drake ved, at Shark er en yderst garvet pirat, men ser ham også som en anelse mere voldelig, end hvad godt er. Shark er klar over, at Drake vil være en stærk allieret, og dermed også at han er en af de få, der kunne udgøre en trussel, men ikke alene.

Nathaniel har yderst store moralske skrupler over at skulle befinde sig blandt piraterne generelt, men desto mere de virker menneskelige, desto sværere vil han få det ved at skulle forråde dem senere hen.

Mange steder er det ikke scenariets historie, der er vigtig, men det er, hvordan karaktererne interagerer omkring problemstillingerne, så så længe de kan bruge det, er der ingen grund til at haste frem med selve plottet.

Tidslinie



Spilledernoter

- Om elementer i scenariet

Bipersoner

Nogle få af bipersoner har en bestemt rolle at spille for udviklingen af plottet, men det er ikke afgørende, at de spilles/præsenteres præcis, som de står beskrevet her. Det ligger selvfølgelig enhver master/spilleleder frit for at improvisere og tilpasse bipersonerne til spillerne og spillet.

Stemning:

Stemningen er vigtig for scenariet, og der er mange forskellige måder at skabe den rigtige piratstemning på. Det kan gøres, dels ved brug af kostumer, rekvisitter eller bare den måde man taler og formulerer sig på.

Kamp:

Vi har opstillet en slags skema, der fortæller, hvem der vil vinde, hvis enkelte eller grupper af karaktererne beslutter sig for at angribe andre. I tilfælde, hvor styrkeforholdet er lige, vil kampen blive afgjort af ”Deck of Doom”, som i virkeligheden bare er et kortspil. Masteren/spillederen vælger hvilken farve, der er lig hvilket udfald, og så trækkes der et tilfældigt kort. Spillerne er velkomne til at ”spille” kampen, men masteren bestemmer suverænt udfaldet.

Det er selvfølgelig også i masterens/spillederens magt at vælge det udfald, der skønnes at have den bedste effekt på resten af scenariet. Hvis der f.eks. er en, der forsøger at slå en anden ihjel for tidligt i scenariet, har masteren/spillederen ret til at ødelægge forsøget ved eksempelvis ikke at lade pistolen affyre (det skete forbavsende ofte for pirater og folk i deres samtid).

Procedure for handouts:

Diverse steder i spillet benyttes handouts, og enkelte steder er der forholdsregler, der skal tages.

De første handouts, der benyttes, er ”førstehåndsindtrykkene” disse gives blot til spillerne, før de bliver bedt om at aflægge ed.

Næste handout er ”Fangen i lasten”, dette er den eneste scene i handoutform, og den bliver givet til Nathaniel, mens nattevagt-scenen udspilles; det er en god idé, hvis spillederen har overskud til det, at han lige hører Nathaniels reaktion på oplevelsen i lasten.

De næste to handouts er henholdsvis Johnsons og Dennis’ logbogsfragmenter, det ene har den døde kaptajn på sig på Nausa strand, og det andet finder de i Dennis’ hytte. De bør gives til karaktererne, hvis disse beslutter sig for at vælge at søge efter dem.

Beth (Nathaniels søster) kan også vælge at give Nathaniel en note om et møde med rødfrakkerne, det behøver hun dog ikke at gøre, men hvis ikke Nathaniel selv tager et initiativ til at kontakte dem, vil hun uden tvivl ordne det for ham.

De tre ovenstående hand-outs er printet på samme side (side 88) og skal følgelig rives fra hinanden, før de udleveres.

Drømmen gives til spillerne om natten på Nausa. Vælger Nathaniel at forråde de andre, får de, der ikke følger efter Nathaniel drømmene før de andre. Vælger Nathaniel at tale med rødfrakkerne, får han under alle omstændigheder først sin drøm derefter. Han kan godt nå at få de andre væk, inden rødfrakkerne kommer frem til kroen; hvis han ikke tøver.

Akt 1 – introduktion

Oversigt

Om akten:

Denne akt udspiller sig fortrinsvist to forskellige steder; øen Genane og skibet Touch of Darkness. Formålet er at få sat scenariet i gang, vække piratstemningen og få gang i interaktionen mellem karaktererne.

Scener:

1. Så til søs
2. Touch of Darkness
3. Nattevagt
4. Tyveri
5. Storm

Alle disse scener er obligatoriske og skal køres kronologisk.

Muligheder:

Akt 1 er relativt spilleder-styret, da det er vigtigt, at karaktererne og dermed spillet, bevæger sig i den rigtige retning. Stemningen skal sættes, og spillerne skal i gang.

I den fjerneste ende af havnen, i en lille snavset gyde, ligger en faldefærdig kro med tilsmudsede vinduer. Dette er piraternes eneste tilflugtssted i Genane, og stemningen er trykket og urolig. Piraterne ved, at de er forfulgt overalt på denne ø, og de fleste venter bare på en chance for at slippe væk. Manden, der træder ind, fylder hele dørråbningen. Han er godt 2 meter høj, med stærke arme og gennemborende, sorte øjne. Det er tydeligt for enhver, han ser på, at han er en mand af betydning. Da han træder ordentligt ind i lyset, bliver det bekræftet; han er den berygtede kaptajn Jeffery Johnson.

Sted Genane (piratfjendtlig ø)

Bipersoner Kaptajn Jeffery Johnson

Formål At få karaktererne til at slutte sig til en besætning (kaptajn Johnson på *Touch of Darkness*)

Spilpersonerne når ikke at stifte bekendtskab med hinanden, før handlingen sættes i gang. Det gør den, ved at ovennævnte kaptajn Johnson træder ind og erklærer, at han søger besætningsmedlemmer til det gode skib *Touch of Darkness*.

De fleste pirater på Genane har et brændende ønske om at komme på havet igen. Denne gang får de dog ikke lang tid til at tænke over det, for umiddelbart efter kaptajnens erklæring stormes kroen af rødfrakker på razzia.

Spillerne kan flygte gennem vinduerne, eller en bagvej ud gennem køkkenet.

Udgang Hvis ikke de flygter, vil de blive fanget af rødfrakkerne, de kan kæmpe, men vil blive overmandet. Bliver de fanget ender de i et klamt rådrende fængsel og må finde en måde at slippe ud derfra på.

Det er ikke en meget uvant situation for dem.
Louis kan dirke låsen op.

Touch of Darkness

Scene

Sejlene blafrer en anelse i vinden, og det knager i dæksplankerne, da de støvner ud på søen. Under dem er vandet sort, og bølgenes toppe er knapt synlige. Skibet vugger næsten ikke på det rolige hav, men fastheden i kaptajnens øjne er ligeså ærefrygtindgydende som noget tordenvejr.

Touch of Darkness er en smuk pirat-skonnert i god stand.

Sted Ombord på *Touch of Darkness*

Bipersoner Kaptajn Jeffery Johnson

Formål At ryste spillerne sammen og få de fire nyankommende til at vælge matelots.

En matelot er ens ”blodbror” på skibet.

Så snart karaktererne kommer ombord på skibet, holder kaptajnen en lille ”velkomsttale”. Derefter får de udleveret hand-outs vedrørende deres førstehåndsindtryk af hinanden. Udover dette vil hand-outet give karakteren et hint om, hvad vedkommende vil kigge efter, når han skal finde sin matelot.

Se forslag til velkomsttalen på side 92, her findes også en eds-beskrivelse.

Når disse er læst, og karaktererne har valgt deres matelots, skal de sværge troskab til denne. Herefter skal alle underskrive *skibets regler*.

Skibets regler svarer til Code of Conduct (se side 89)

Hand-outs Førstehåndsindtryk, skibets regler

Udgang Når scenen er spillet ud, kan de forskellige blive sat til diverse opgaver af kaptajnen eller andre

Nattevagt og en tur ned i lasten

Nattevagt

Scene

Natten er mørk, og der er stille ombord på skibet. Der er en spænding i luften, der får alle til at føle sig urolige. Det er nærmest som den elektriske atmosfære før et tordenvejr, og månens ansigt er skjult af truende skyer.

Sted	Ombord på piratskibet <i>Touch of Darkness</i>	
Bipersoner	Ingen	
Formål	At ryste spillerne sammen, men samtidigt at få pustet til konflikterne spillerne imellem.	
	<p>Piraterne er nødt til at holde vagt om natten, for at sikre sig at der ikke sker noget uventet. Man holder vagt to mand sammen, så der er mulighed for at få sig en snak.</p> <p>Nathaniel sendes ned i lasten for at hente rom, her venter der ham imidlertid en overraskelse. Kaptajn Johnson's fange (se handout "Fangen i lasten", som udleveres til Nathaniel ved denne lejlighed).</p>	<p>Shark og Louis holder vagt sammen og Jim og Drake ligeledes. De to hold køres parallelt, men svarende til hver sin aften.</p>
Hand-outs	Fangen i lasten (se side 90)	
Udgang	Når der ikke kan fås mere ud af scenen, afløses karaktererne på vagten og kan gå ned i kabyssen.	Scenen skal køres så længe, at Nathaniel kan nå at blive klar.

Tyveri

Scene

Der hænger en ram lugt under dæk, og rommen smager mere af råddent vand end noget andet. Kokken deler den elendige føde ud, bitter over endnu en dag at have stået og rørt i den fedtede gryde. Med brummende, men dæmpet tonefald og et listigt udtryk i øjnene, udbreder han sig til enkelte udvalgte besætningsmedlemmer om kaptajn Johnsons uhæderlighed.



- Sted** Ombord på *Touch of Darkness* – Kabyssen
- Bipersoner** Kokken og navigatøren (Henry Green)
- Formål** Skabe yderligere mistillid til kaptajnen. Få Shark til at fortælle hajhistorien og få gjort konflikten mellem ham og Louis uundgåelig.

Kokkens opgave i denne scene er at skabe yderligere mystik og skepsis omkring kaptajnens person. Karaktererne skal få den opfattelse, at noget ikke er, som det skal være. Derudover er denne scene oplagt til at få Shark til at træde i karakter og skabe respekt om sin person.

Hawks gyldne daggert er samme aften blevet stjålet af et af besætningsmedlemmerne, han skjulte den i en tilfældig skibskiste – Louis'. Et af de andre besætningsmedlemmer vil før eller siden se den.

Straffen for tyveri er variabel, men en stranding eller kølhaling er påkrævet. Medmindre Shark, mod hvem forbrydelsen er blevet begået, indvender noget. Shark har Louis' liv i sine hænder.

- Hand-outs** Ingen
- Udgang** En storm vil begynde at rase. Er de over dæk, skal de nok opdage det, ellers kommer én stormende og melder det.

Vent gerne med at stoppe denne scene til Louis har fået sin straf, eller Shark har været tvunget til at hjælpe ham.

Storm

Scene

Skibet kastes frem og tilbage mellem de mægtige bølger, hjælpeløst som et blad i vinden. Tømmeret knager, og rebene sprænges og river sig løs.

Med en lyd som et tordenbrag knækker masten og falder overbord. Den bliver hurtigt ført bort af de frådende vandmasser. Efter godt en halv times kamp mod naturkræfterne, bukker skibet under. Det krænger om på siden og splintres med vældige drøn.

Sted Ombord på *Touch of Darkness* / I havet

Bipersoner Kaptajn Jeffery Johnson

Formål At sænke deres skib og dræbe deres kaptajn, så de i næste scene kan finde logbogsfragmentet, der i sidste ende vil lede dem til skatten.

Touch of Darkness synker i slutningen af scenen, uanset hvad spillerne vælger at gøre.

Scenen kan spilles normalt, hvis der er stemning for det, eller køres som en masterstyret fortællerscene.

Hand-outs Ingen

Udgang Akten ender her, og spillerene vil vågne op på Nausa's bred i begyndelsen af næste akt. Uanset hvad vil spillerne til sidst blive kastet overbord og miste bevidstheden.

Akt 2 – introduktion

Oversigt

Om akten:

Akt 2 foregår på den lille fjerntliggende ø Nausa. Her kan spillerne bevæge sig frit rundt og interagere med øens beboere. Formålet med akten er at puste liv i en magtkamp mellem spillerne, efter at en storm har taget livet af deres kaptajn.

Det er også i denne akt, at 'plottet' for alvor sættes i scene, da de finder en side fra kaptajns logbog omhandlende netop den skat, nogle af dem søger.

Scener:

1. Strandet
2. Indianernes lejr
3. Nausa's havn

Scene 1 er en obligatorisk startscene, men de to andre kan bruges efter forgodtbefindende. De kan køres efter hinanden i vilkårlig rækkefølge, eller man kan nøjes med den ene.

Hvis de går mod nord eller blot rundt uden mål og med, vil de finde, at der er nok af frugttræer til, at de kan reparere skibet og have mad til en rejse til Tortuga. De kan også finde en sø og på den måde skaffe sig ferskvand.

Strandet på Nausa

Scene

Lyden af havets konstante brusen, mens bølgerne evigt ruller, og lugten af salt og tang, er det første der trænger gennem bevidstløshedens mørke. Kun omkring halvdelen af besætningen er endnu i live, resten er forsvundet eller ligger som lig i vandkanten. Skibets vrak ligger halvt oppe på stranden, og en flok måger kredser over det som ådselsfugle over et kadaver.

Sted Stranden på Nausa's sydside

Bipersoner Ingen

Formål At introducere spillerne for det egentlige plot og starte en magtkamp.

Spillerne vågner sammen med de andre overlevne fra skibet på en ukendt strand uden megen anelse om, hvor de er. Skibsvraget ligger der og er i for dårlig stand til at kunne sejle, men ikke så slemt at det ikke kan repareres.

Kaptajnen er død, og en anden må tage hans plads som leder og øverstkommanderende. Det er op til spillerne at træffe et valg – én af dem bliver kaptajn.

Johnsons lig ligger i sandet, i sin ene hånd holder han krampagtigt et lille stykke papir – en side fra en logbog.

Shark er en ambitiøs og sandsynlig kandidat. Louis vil højst sandsynligt ikke være glad for tanken om Shark som kaptajn, spørgsmålet er, om hans synspunkt vinder gehør.

Hand-outs Logbogsfragment.

Udgang Går spillerne helt i stå og tøver for længe uden at gøre noget, vil en gruppe indfødte indianere komme og føre dem til deres lejr.

Indianernes lejr

Scene

De mange telte udgør en lille by. Mange af de indfødte indianere stikker nysgerrigt og alligevel frygtsomt hovederne frem for at få et glimt af disse fremmede, hvide mænd.

Tre mænd træder frem med høvdingen i midten lidt foran de andre og medicinmanden ved hans højre side. Ham på venstre side vinkes frem. Overalt er der folk med bebrejdende blikke, og det strandede mandskab er omringet af indianerkrigere med hævede spyd og buer.

Sted	Indianernes lejr – Nausa's østside	
Bipersoner	Indianere; høvdingen (Grand Berce) og tolken (Chuchoter)	Tolken taler kun fransk.
Formål	<p>At give spillerne en mulighed for at komme væk fra øen, og at give Louis en midlertidig fordel (idet han er den eneste, der taler fransk).</p> <p>Spillerne kommer til indianerlejer. De bliver behandlet som fanger og stilles for høvdingen. Der er kun én blandt indianerne, der forstår, hvad de siger, og denne taler kun fransk. Louis er nu piraternes eneste mulighed for at kommunikere med indianerne.</p> <p>De indfødte er ikke blodtørstige, og de er villige til at hjælpe spillerne, hvis de for noget til gengæld (skjorter, ildrør... eller lignende). Er spillerne ikke forsigtige, risikerer de dog at få hele stammen efter sig.</p>	<p>Da indianeren ikke er så trænet i at tolke, kan der opstå misforståelser.</p> <p>Der er intet til at hindre Louis i at lyve, hvis han føler for det. De andre forstår ikke fransk.</p>
Hand-outs	Ingen.	
Udgang	Spillerne kan kæmpe sig fri, men vil i så tilfælde miste et par mænd, og derudover være på flugt.	



Nausa's havn

Scene

En lille by på kun to gader, alle kender hinanden og intet kan holdes en hemmelighed. Det er en idyllisk lille fiskerby badet i Caribiens varme solskin. Børnene leger på de støvede gader, mens deres mødre snakker lystigt sammen over vasketøjet.

Sted Nausa's havn (Nausa's vestside)

Bipersoner Indbyggere i byen.

Formål En mulighed for spillerne for at kommer væk fra den lille ø samt at få proviant og oplysninger.

Spillerne kommer til den lille by, hvis indbyggere er overraskede over pludselig at få uventede gæster. Alle er spændte på at høre nyt og få noget at snakke om. De er meget villige til at hjælpe.

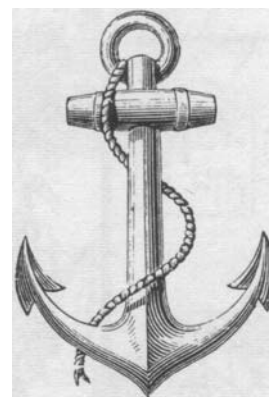
Spillerne kan både få fat i et skib ved at forhandle sig til det eller ved at kapre det. Der er ingen store helte i denne lille by, så de vil ikke møde megen modstand.

Der er kun to både i havnen; en lille fiskerbåd og en fragtbåd. Begge er gamle og meget brugte, og ingen af dem er særligt velegnede til piratskib, men de kan få spillerne til Tortuga, og det er det vigtigste.

Hvis indbyggerne får at vide, at spillerne er i splid med indianerne (hvis de da er det), vil borgerne blive mere fjendtligt indstillede og mindre villige til at hjælpe, da de ikke ønsker at skabe sig problemer med indianerne.

Hand-outs Ingen.

Udgang Hvis alt går galt, kan piraterne gøre, som de er vant til, og tage, hvad de vil have med magt.



Akt 3 – introduktion

Oversigt

Om akten:

Akt 3 finder sted på Tortuga og vil primært foregå som investigation. Karaktererne skal forsøge at samle trådene, der til sidst vil lede dem til skatten.

Scener:

1. Tortuga – ”Cheval Rouge”
2. Cavaret Borgne
3. Havnen
4. Plantagen
5. Urter
6. Dennis
7. Fangen på fortet
8. Farvel Tortuga

Det vil i høj grad være op til spillerne, hvor mange, hvilke og i hvilken rækkefølge diverse scener køres.

Enkelte scener skal komme i en bestemt rækkefølge. Nr. 1 er således den obligatoriske startscene, da det er her, de ankommer til Tortuga. ”Fangen på fortet” og ”Farvel Tortuga” er de obligatoriske slutscener, da det er her, de opfylder målet og forlader Tortuga. Scenerne her ind imellem kan spilles i vilkårlig rækkefølge – de behøver heller ikke spilles alle sammen, så længe spillerne bare ledes til fortet til sidst.

Muligheder:

Akt 3 er meget fri. Karaktererne kan bevæge sig omkring stort set, som de lyster. Deres primære mål er at finde Dennis, Johnsons gamle ven, og skattekortet, som denne har.

Tortuga – Cheval Rouge

Scene

Havnen nærmer sig støjende, men på en anden måde end nogen anden havn; her er folk ikke lige så interesseret i et tilfældigt skib, der kommer i havn, det er ikke nødvendigt t foretage specielle forberedelser, for alt er altid klart. Skrig og skrål høres her i byen, der aldrig sover, men hvor det altid er nat. Fulde pirater vælter sig rundt i gaderne, mens de synger eller slås. Det ene øjeblik hænger de hinanden om skuldrene, det næste ligger den ene død for den andens hånd, og morderen vakler videre uden at tage notits af liget.

”Cheval Rouge”: Bordene er sodede, skæve og snavsede, og gulvet er sølet ind i alkohol og bræk. Røgen hænger overalt i rummet, der er svagt oplyst af flakkende stearinlys. Der er fulde mænd overalt: liggende på gulvet, syngende, midt i at snyde andre i et spil poker eller travlt optaget med en af de mange lystpiger, der vimser rundt overalt. Der er skam god stemning i kroen.

Sted	Tortuga havn, tavernen ”Cheval rouge”
Bipersoner	Krovært, kropige, gæster (fordrukne pirater)
Formål	At give spillerne nogle spor, men primært at (forsøge at) afsløre Jim.

Spillerne kommer til kroen, hvor der er fyldt og støjende. De kan henvende sig til tilfældige blandt gæsterne, kroværten eller en af kropigerne.

Kroværten ved ikke andet, end at den mand, Johnson har omtalt i sin logbog (Dennis), ikke kommer hos ham for at købe mad, så han enten må købe det i en anden kro, ved skibsproviantøren eller direkte fra plantagerne – han kan give dem informationer om disse steder og også om alle andre lokaliteter på øen, hvis de spørger konkret om nogle af stederne.

Kropigerne ved intet om Dennis, men de kan fortælle lidt om havnefogeden, skibsbyggeren og skibsproviantøren – de vil foreslå, at man spørger en af dem.

Gæsterne vil kunne fortælle en smule om de tre ovennævnte embedsmænd og plantagerne, men de er ret snalrede og derfor muligvis lidt være svære at få hjælp fra.

En af kropigerne kan afsløre Jim som Jenina (ved at bruge hendes navn og gøre deres bekendtskab klart), da de to har arbejdet sammen før i tiden. Denne mulighed bør kun benyttes, hvis Jim ikke selv har fået gang i interaktionen eller på anden måde trænger til et skub.

Hand-outs	Ingen
Udgang	De kan gå, når de vil...



Den lille snuskede kro er dunkelt oplyst. Ingen lyd siver ud derfra i modsætning til hvad der gør fra de andre kroer i byen. Indenfor er stemmerne sagte, og folk sidder med kraverne helt oppe om ørerne og skuler misfornøjede til alle andre. Ud fra kroen kommer en forvirret dame, hun skynder sig og er snublende ved at gå ind i spillerne, kigger forskrækket op og går videre, hun taber på vej forbi dem et lille bundt tørrede planter, mens hun fortsætter hen af gaden.

Sted	Tavernen ”Cavaret Borgne”
Bipersoner	Krovært, gæster, skummel fyr
Formål	At gøre spillerne bevidste om Scarlett (den urtekyndige)s eksistens.

”Cavaret Borgne” er en meget lille kro, og der er kun små vinduer, der er fuldstændig skærmede. Der er kun to døre, den ene er indgangen, den anden fører til et lille bagrum. I bagrummet er en seng, et bord og en stol. På bordet står et næsten urørt måltid, og på gulvet ligger et lig. Undersøges måltidet vil ses, at et tyndt rødligt pulver er spredt ud over kødet.

Liget er blå om læberne, der er spættet med hans eget blod, af hvilket han tilsyneladende har hostet en del op. Hans hænder er røde som af udslæt, og den ene hånd klamrer sig febrilsk om hans egen hals. På gulvet ligger nogle små blade fra tørrede planter (matchende de planter kvinden ude foran tabte), der ligger også et ølkrus, hvis indhold er spredt ud over gulvet. Liget har ringe på begge sine ringfingre, den ene er en blank guldring, den anden er tilsyneladende af jern, og der er indgraveret ”Vasseur”

Går spillerne med det samme ind i baglokalet, vil de ikke finde et lig, men en mand der er ved at blive kvalt tilsyneladende af ingenting, han vil tigge og bede om hjælp, men han kan ikke reddes og vil dø, mens han fremmunler både Dennis’ og Vasseur’s navne i fortrydelse.

Går spillerne ikke ind på værelset med det samme, men bliver alligevel på kroen i nogle minutter, vil der lyde et dumpt bump inde fra bagrummet – mandens lig rammer jorden.

Kroværten ved ikke andet, end at Dennis ikke kommer hos ham for at købe mad, så han må få det et andet sted fra – han kan give dem informationer om øen.

Gæsterne vil kunne fortælle en smule om havnefogeden, skibsbyggeren og skibsproviantøren, den urtekyndig og plantagerne, men de vil være meget mistænksomme og næppe fortælle ret meget. For den rette bestikkelse (guld eller stål) kan de også fortælle noget om Le Vasseur og fortet, endda også om mordet i bagrummet, men det kræver overtalelse.

I hjørnet af kroen sidder en skummelt udseende fyr, ved absolut intet af nytte, men han vil uanset hvad lade som om, han ved lige det, de har brug for og begynde at fortælle mærkelige historier uden relevans for spillernes ærinde.

Hand-outs	Ingen.
------------------	--------

Det eneste "pæne" område i Tortuga havn er hvor havnefogeden husere. Her er stadig snyd og svindel, men i det mindste er det ikke her, man forventer at blive stukket ned. En hårdfør, vejrbitd mand går roligt hen langs kajen og sørger for, at alle betaler, hvad de skal, når de skal. Piraterne er ikke de venligste handelsmænd, men det er ikke noget problem for denne mand, for han har huggert og pistol og ved, hvordan de skal bruges, og han har nok hjælp at hente fra fortet.

Sted Tortuga's havn

Bipersoner Havnefoged, skibsbygger og skibsproviantøren

Formål At give spillerne mulighed for at lære lidt mere basalt omkring øen og få informationer

Tre bygninger ligger op og ned af hinanden. Er et skib i stykker, kan det blive repareret, og lasten kan blive fyldt op. Derudover kan det være en god idé at være på god fod med havnefogeden, for han har den direkte forbindelse til guvernøren Le Vasseur på fortet.

Havnefogeden er den, der kan fortælle dem noget om skibene, der er kommet til for nyligt, men han er dybt fordomsfuld overfor alle piraterne. Han har haft nok problemer med dem i tidens løb og har altid sine våben parat. Han har direkte forbindelser til fortet og vil kunne få dem der ind (som en hjælp eller som fanger), han er ikke fuldt loyal overfor Le Vasseur, men han ville aldrig bringe sig på dårlig fod med ham, hvis det kunne give ham selv problemer.

Skibsbyggeren kan ikke hjælpe dem med at finde Dennis, men han kan fortælle dem en del om de forskellige skibe i havnen og kan være en stor hjælp, hvis spillerne enten vil stjæle et skib eller vil have deres eget skib ordentligt repareret.

Skibsproviantøren kan ikke være dem til stor hjælp; han kan give dem mad, men han har ingen kontakt til Dennis eller Le Vasseur – han kan dog fortælle dem en del om plantagerne og ved, at Le Vasseur får forsyninger direkte til fortet fra plantagerne.

Alle tre kan fortælle dem om øens geografi og kender til de fleste folk, men de kender ingen detaljer kan blot fortælle generelle ting.

Hand-outs Ingen



Den store villa rejser sig stolt omringet af de mange marker. Her går slaver af alle nationaliteter på markerne, sveden løber ned af deres pander, mens de slider så hårdt, at de knap nok kan holde sig stående. Deres tøj hænger i laser, og snavset dækker deres hud, men de tør ikke holde pause.

Sted	Plantage på Tortuga
Bipersoner	Slaver, opsynsmænd, plantageejer
Formål	At give spillerne enten viden om Dennis eller mulighed for at komme op på fortet.

Spillerne vil først nå de mange marker, hvor arbejdere/slaver går og slider i det, de vil kun kort få lov til at tale med slaverne, da der vil komme en opsynsmand og sørger for at piske slaverne i gang igen. De vil derefter formodentligt snarest muligt sende piraterne væk.

Slaverne arbejder hårdt og vil hellere end gerne tage den smule pause, de kan ved at tale med de fremmede. De føler ingen loyalitet mod ejeren og vil hellere end gerne hjælpe spillerne, hvis det går ud over deres herre.

Opsynsmændene har det fint med at være på godset, de har et let arbejde med rimelig betaling og ingen grund til at brokke sig. De svarer gerne på enkelte af spillernes spørgsmål, så længe spillerne ikke bliver for truende. De kan godt overtales til at tage spillerne med til godsets ejer, men kun hvis spillerne kan komme med en saglig grund til, at de skulle gøre dette. Der er mange vagtmænd rundt omkring, og de er tungt bevæbnede, så det ville ikke være fornuftigt af spillerne at angribe, hvis ikke de får assistance.

Ejeren nærer intet ønske om at tale med de fremmede, hvis ikke de er af værdi for ham, er de blot en forstyrrelse – og det er ikke noget, han bryder sig om. Han er dog ikke nogen modig mand, og han er meget let at intimidere, når ikke han har sine mænd omkring sig.

Vil spillerne forsøge at lave et snigangreb på godset, kan dette godt lade sig gøre, men kun i nattetimerne, hvor der ikke er mange mennesker på markerne.

Der vil være et par vagthunde foran huset, der vil forsøge at holde indtrængende væk, men de kan gøres tavse.

I underetagen af huset vil der være et par sale og en dagligstue samt et køkken. På første sal er der kontor/arbejdsværelse og soveværelse, hvor ejeren holder til, men han har også nogle enkelte vagter boende i nærheden i tilfælde af, at der skulle ske noget.

Dennis er for bange til at tage ned til selve havnen for at handle, og da han har en god mængde penge fra den tid, hvor han var pirat (han brugte ikke disse på at drikke eller forlyste sig i byen), indvilligede ejeren af plantagen i at sende mad til ham i hans hytte. Altså kender denne beliggenheden af Dennis' hjem.

Hvis spillerne ønsker adgang til fortet, kan de muligvis tiltuske sig dette, ved at slå følge med en forsyningslevering fra godset.

Hand-outs	Ingen
------------------	-------

Et lille hus der ligger alene ud til vejen. Allerede et godt stykke udenfor kan man fornemme en kraftig ubeskrivelig lugt, der kommer fra mange krydderier samlet det samme sted. Røgen, der stiger op af skorstenen, har en mærkelig lillalignende farve.

Indendørs er der mørkt, vinduerne er skærmede, så lyset er hold ude, i ildstedet er der tændt op, og det er det eneste sted, der kommer lys fra. En kogende masse bobler over flammerne i en stor gryde, men det er ikke muligt at sige, hvad det er. Fra loftet hænger diverse planter, i poset eller blot i bunder, og det må være fra disse den kraftige lugt kommer.

Sted Tortuga – Den urtekyndiges hus

Bipersoner Scarlet – den urtekyndige

Formål At give spillerne mulighed for at finde ud af, hvor Dennis bor, og at han er blevet fanget af Le Vasseur. Derudover også at give dem en mulighed for at komme ind på fortet.

Har spillerne ikke tiltalt Scarlet, da hun var ved at løbe ind i dem nede i havnen, vil hun ikke kunne huske dem og vil glad velkomme dem og straks byde dem på noget at drikke. Har de tiltalt hende, vil hun dog være skræmt og straks gå i defensiv.

Herbalist'en plejede at levere medicin til Dennis og ved udmærket, hvor han bor, men hun ved også, at han ikke er der længere, da han er blevet hentet af Le Vasseurs mænd; hun hader Vasseur af den grund, og planlægger at myrde ham. Hvis piraterne giver udtryk for, at de ønsker Dennis det bedste og vil befri ham, vil Scarlet forsøge at hjælpe dem. Hun sender normalt urter og krydderier til fortet og kan give dem en sending af dette; der er dog muligvis gift i.

I loftsrummet ligger der pakker med forskellige adressater, de eneste piraterne kender er kroen, Dennis og fortet. Derudover vil de kunne finde en bog med opskrifter på gifte, ingredienser der matcher den opskrift der er et mærke ved i bogen og rester af et rødligt pulver, der ser ud til at være den færdige gift.

Giften, der er mærke ved i bogen, står til at have symptomer, der passer til den mand, der ligger i Cavaret Borgne i byen. Scarlet vil dog ikke indrømme mordet eller sine planer, med mindre hun føler, hun virkelig kan stole på piraterne.

Hand-outs evt. tørrede planter

I det grove, øde landskab på den nordlige del af øen bor ingen på nær én. Et lille, vakkelvornet hus ligger ensomt her; det holder endnu sammen og kan holde regnen ude, men det er ikke noget stort palæ. Det hele er raseret, møblerne ligger væltet omkuld og er ødelagte eller bærer mærker fra slag. Det er ikke blot, fordi det er gammelt – der har tydeligvis været kamp. Støvet ligger tæt, og stanken af råd er ram, en dør står på klem ind til et rum bagved.

Sted	Dennis' hytte
Bipersoner	Ingen
Formål	At lade spillerne forstå, hvad der er sket, og hvor Dennis nu er henne.

Der er ikke mere end to værelser i den lille hytte. Det første har ildsted og er tydeligvis det sted, der egentlig er det brugte. Her ligger bord og stole væltet omkuld og ødelagt tydeligvis efter kamp. I ildstedet ligger der aske, men det er ikke det eneste sted, på gulvet ved et væltet stearinlys er der også aske og en stump af et kort (kompasnålen fra hjørnet). I skabene ligger der gammelt mad men intet andet. Enkelte knive ligger fremme, på disse er der rester af blod, og også på gulvet er der røde spor.

I rummet bagved er der en seng, et skab og en kiste. I skabet er der gammelt slidt tøj, kisten er halvfuld med diverse skatte, mest i guld, men også enkelte andre ting, der ligger en logbog og fjerpen plus blæk. Kigger man i logbogen; på første side står Dennis' navn, derefter følger en notation om, at han sejlede under kaptajn Johnson. På de sidste sider står, hvordan Dennis ved, at de (Le Vasseurs mænd) vil komme efter ham, ved, at de er på vej nu. Hvis de kommer, vil han brænde kortet, så det kun er "tilbage gemt i hans sind". Den sidste notits stopper afbrudt af at "de kommer..."

Hand-outs	Afbrændt kort (kompasnål)
------------------	---------------------------

Højt oppe på klippen hæver fortet sig stort og truende, men også som det eneste der beskytter øen mod spanierne. Det har udsigt til hele havnen og det meste af øen. Murer indhegner området, og tårne ved alle hjørner er dets øjne til alle sider. Kun en port bryder stenene; kun et sted er det muligt at komme ind, men det tykke træ gør det ikke let for ubudne gæster.

Inden for murerne ligger en lille verden for sig selv, hvor det kun er sjældent, at nogen har behov for at forlade området. Dog er det hele præget af oprustning, der er en smedje, hvor våben konstant bliver lavet og forbedret og et lager så fyldt, at alle kan blive udrustet to gange. Riddersalen er imponerende, og dens vægge er lavet, så den i sig selv ville kunne modstå et angreb.

Sted Le Vasseur's fort

Bipersoner Tyende, vagter, Le Vasseur, Dennis

Formål At give spillerne en mulighed for at komme Dennis nærmere.

Porten vil altid være lukket, uanset om det er nat eller dag, det er egentlig ikke nødvendig, for afstanden fra muren længere nede af vejen er så lang, at denne port kunne nå at lukkes, før eventuelle angribende kunne nå op til selve fortet. Porten er lavet af store tykke træplanker med tunge metalhængsler og kan ikke lige væltes. Der er dog en mindre enpersons dør med lås, som Louis vil kunne dirke op, eller en af de andre ville kunne slå den ind. Der er ingen vagter på ydersiden af denne port, men der står en enkelt lige på den anden side, og der sidder folk i begge tårne omkring (om natten vil de i tårnene ikke kunne se folk, der kommer til porten).

I dagtimerne vil der altid være folk på gårdspladsen, men de fleste steder vil være mørkelagt om natten, skønt der vil være en vagt, der patruljerer området. Der vil altid brænde mindst et lys i tyendes kvarterog muligvis i et af rummene over riddersalen.

Hand-outs Ingen



Farvel Tortuga

Scene

Havnen er fyldt med piratskibe i forskellig størrelse og arter, der er alt, hvad hjertet kan begære, men siden det nu er piratskibe, er det ikke altid, de er i lige god stand. Nogle skibe knejser stolt, andre ser ud til, at de er ved at synke når som helst.

Sted Tortuga havn

Bipersoner Skibsbygger, skibsfoged, pirater

Formål At få spillerne væk fra Tortuga og videre,

Der er masser af skibe i havnen, og der er lige det, spillerne kan bruge, men de kan ikke være sikre på, at det er i ordentlig stand eller, at det ikke er bevogtet.

Skibsbyggeren eller skibsfogeden kan hjælpe spillerne med informationer om skibene og deres besætning.

Om de ønsker det, kan piraterne finde sig en besætning, de kan slutte sig til, og enten fortælle om skatten, eller hvis skib de kan overtage.

Der er en type skib spillerne gerne vil have, det er egentligt underordnet, de er dog for få til at bemane en galeon.

Hand-outs Evt. tørrede planter

Akt 4 – introduktion

Oversigt

Om akten:

Akt 4 foregår på øen Tempete, der er en fredelig engelsk koloni og er stedet, hvor Nathaniel er født og opvokset. Spillerne er der for at finde den legendariske Lionel Keiths skat, som eftersigende skulle være blevet skjult på øen århundrede forinden. Her vil alle få mulighed for at få deres drømme til at gå i opfyldelse, men det vil ikke være uden omkostninger.

Nathaniel vil få en mulighed for at slutte sig til rødfrakkerne igen, men det vil kræve, at han forråder piraterne, hvis ikke dette lykkes ham, kan de komme ned i byens klostres krypt, hvor de kan finde den skat, de har søgt, men de vil næppe dele, og da vil det endelige opgør finde sted.

Scener:

1. Gensyn
2. Urolige nattetimer
3. Blodigt morgengry
4. Dancing the Devil's jig
5. Klosteret
6. Krypten

Scene 1 er en obligatorisk startscene, men derefter kommer mange af scenerne i høj grad til at afhænge af spillernes valg. Scene 2 vil til en vis grad være påtvunget, men er meget variable, om de sidste 4 scener bliver spillet, kommer så til at afhænge af det videre forløb.

Scene 3 og 4 spilles, hvis Nathaniel forråder de andre. Scene 5 og 6 spilles, hvis Nathaniel ikke forråder dem, eller hvis det lykkes dem at undslippe rødfrakkerne.

En hyggelig lys taverne. Krostuen er oplyst af mange stearinlys og lamper hist og pist. De rene vinduer tillader udsyn til den travle gade udenfor og lader sol lyset komme ind. Ved de mange borde sidder små grupper og snakker sammen om deres oplevelser i løbet af den begivenhedsløse dag. Selv rødfrakker kommer her, når de en gang imellem har tid. De eneste spil, der bliver spillet er venskabelige, og stemmerne her bliver aldrig hævet meget. Bag disken står kroværten glad og smilene og da gerne villig til at give et krus øl til en kammerat, der stikker hovedet ind. Stedet har to kropiger, der vimser rundt og serverer. Der er altid en ekstra stol til folk, der vil slutte sig til festlighederne, og altid et ledigt bord til dem, der hellere vil sidde og spise for sig selv. Det eneste der skammer stedets idyl findes hos den ene kropige. Hun er køn, det er ikke det, men der er en mangel i hendes ansigt, der er manglen på et smil, manglen på det glimt i øjet, der vidner om lysten til livet.

Sted	Tempete – Sunset Tavern	
Bipersoner	Beth (Nathaniels søster), en atypisk krovært og en gruppe gæster og nogle rødfrakker slutter sig til disse.	Rødfrakkerne er der ikke, når spillerne ankommer.
Formål	<p>At lade spillerne tænke over, hvad de skal og at lade dem få lidt oplysninger om klosteret; og derudover at stille Nathaniel over for et valg og dermed at give ham nogle problemer.</p> <p>Efter en rum tid til søs, med diverse konflikter og uden føde og væske, da dette to dage forinden var sluppet op, når piraternes skude endeligt Tempete.</p> <p>De når byen ved nattetide, og alt er derfor lukket med undtagelse af byens eneste taverne, som på nuværende tidspunkt ser meget tillokkende ud.</p> <p>I kroen vil der sidde nogle fiskere og handelsmænd. Nathaniel vil atter genkende noget, som er fremmet for de andre: den ene af kropigerne er Beth, hans søster.</p> <p>Der vil generelt blive skævet lidt til piratgruppen, både fordi de er fremmed, men også fordi de virker en lille smule ’ved siden af’.</p> <p>Senere hen på aftenen, når de har siddet der lidt, vil en gruppe rødfrakker komme ind i kroen. Også de vil kigge lidt mistænksomt, men da de ikke kan beskylde piraterne for noget, vil de blot være observerende og ellers lade dem være.</p> <p>De vil hverken opføre sig truende eller uvenligt, hvis piraterne tiltaler dem.</p>	
Hand-outs	Note fra Beth (se side 88), mareridt (se side 69-78)	
Udgang	Spilleren kan få værelser over tappestuen; når de trækker sig tilbage, vil de få udleveret deres mareridt, og Nathaniel kan få mulighed for at liste sig væk (gør han det få han sin drøm bagefter)	

Urolige nattetimer

Scene

Byen er overraskende velkendt, som om næsten intet er blevet ændret. I de mørke gader der ikke for en lovlydig er meget mere skræmmende, end de er i solskinnet lister en enkelt skikkelse sig frem. Han går mod det, der er rigtigt, lægger det onde bag sig – men han kigger sig nervøst over skulderen af frygt for at blive forfulgt, men også fordi han vil være sikker på, at det han efterlod bag sig ikke forsvinder.

Scene foregår ikke nødvendigvis ved hovedkvarteret, Nathaniel kender byen og kan have valgt et hvilket som helst sted for mødet (hvis han selv talte med dem)

Sted Tempete – rødfrakkernes hovedkvarter

Bipersoner Rødfrakker

Formål At give Nathaniel en mulighed for at opfylde sit mål, men derved også at give ham endnu flere problemer.

Hvis Nathaniel har i sinde at mødes med rødfrakkerne, er det i nattens mørke timer, han har mulighed for at gøre det, mens de andre sover.

Han vækker muligvis en eller flere af de andre, og om de ønsker det, kan de skygge ham og finde ud af, hvad han har for.

Når Nathaniel når frem til det aftalte punkt, vil rødfrakkerne være der. De ved ikke, hvem han er, med mindre han siger det, og vil derfor ikke regne ham for ret meget. De vil dog meget gerne have de oplysninger, han kan tilbyde, og derfor vil de lytte.

Hvis han fortæller dem, hvor de kan finde disse pirater, vil de lade ham blive en del af korpset igen. I det øjeblik han er tilbage, er han fri til at sove i deres barakker, han kan også få lov til selv at komme med og afhente piraterne efter eget valg.

Jim vækkes, hvis Nathaniel vælger at tage af sted, og hun kan vælge at følge efter ham og skygge ham eller bare at tale direkte med ham. Hun vil godt kunne nå tilbage og advare de andre.

Denne scene er kun forbeholdt Nathaniel – hvis han opsøger rødfrakkerne. De andre har deres mareridt, men sover ellers.

Det er en god idé her at trække Nathaniel til side, så ikke de andre overhører samtale og planer om at forråde dem.

Nathaniel er ikke vant til at blive skygget og ved ikke, hvordan man egentlig holder øje med det – han vil ikke kunne opdage Jim.

Hand-outs Ingen.

Udgang Hvis ikke Nathaniel angiver piraterne, og rødfrakkerne ikke fatter mistanke, kan piraterne fortsætte, som de ønsker; ellers vil der blive foretaget et angreb på *Sunset Tavern*, uanset om Nathaniel er med eller ej.

Nathaniel vil lige akkurat kunne nå at advare nogen, om han ønsker det

Blodigt morgengry

Scene

Hurtige skridt af bestøvlede fødder kommer op af trappen. Døren ind til det lille rum, der oplyses af solen, der kun lige har vist sig over horisonten, splintres, idet et hårdt slag rammer den udefra, og en rødfrakkes skikkelse kommer til syne som en mørk kontur mod gangens flakkende belysning.

NB: Denne scene spilles kun, hvis Nathaniel har forrådt de andre.

Sted Tempete – *Sunset Taverns* første sal.

Bipersoner Rødfrakker, andre gæster, Beth og Kate.

Kate er Beths datter og dermed Nathaniels niece.

Formål At fange spillerne så Nathaniel kan vinde.

Rødfrakkerne angriber kroen i stort overtal og vil med lethed kunne overmande piraterne. Piraterne kan ikke flygte gennem vinduer eller bagdør, da kroen er omringet. Så hvis ikke de er blevet advaret på forhånd, kan de ikke blot flygte.

Der vil være andre gæster, de kan true, men det vil være uden held. De kan dog true enten Beth eller Kate og på den måde holde rødfrakkerne tilbage – trods alt er hun guvernørens datter.

Hand-outs Ingen.

Udgang Hvis ikke piraterne handler, vil rødfrakkerne fange dem, og denne gang vil de ikke kunne flygte, fordi Nathaniel har kunnet forudse, hvad de så vil gøre – derefter vil de blive ført op på skafottet for at blive hængt.

Løber de ud af byen, vil de kunne finde et lille skovområde, hvor de kan gemme sig, men der er ikke andre byer på øen.



Dancing the Devil's Jig

Scene

Folkemængden er samlet omkring skafottet og med blikke, der lyser af både afsky og forventning, betragter gammel som ung piraterne, der blot venter på at dø. Med højtidelig stemme bliver oplæst, hvad de er beskyldt for, mens bødlen utålmodig venter på at kunne få det overstået. Overalt på pladsen ses røde uniformer, soldaterne er der for at holde orden, men også for at de, lige så vel som alle andre, kan nyde denne stund, og se at deres arbejde er til nytte.

NB: Denne scene spilles kun, hvis Nathaniel har forrådt de andre.

Sted Tempete markedsplads

Bipersoner Rødfrakker, bøddel og det meste af Tempetes befolkning

Formål At lade Nathaniel vinde (om end med en bitter smag i munden)

Piraterne står på skafottet og venter blot på at dø, mens Nathaniel (formodentligt) står og betragter dem. Spillederen læser op af en liste med anklagepunkter.

Hvis spillerne ønsker at forsøge nogle hasarderede flugtforsøg, skal de være velkomne, og hvis de kommer på noget storartet, der lyder sandsynlig, skal de også have lov til at slippe fri, men det vil blive meget svært for dem, da der er mennesker og ikke mindst rødfrakker overalt omkring dem.



Hand-outs Liste over anklagepunkter.

Udgang Der er ingen, hvis ikke piraterne tænker hurtigt, eller Nathaniel skifter mening, bliver de hængt, og scenariet er slut. Lionel Kieth's skat vil forblive en hemmelighed for evigt.

Slipper piraterne bort, kan scenariet fortsætte, og de kan forsøge at finde skatten – sker dette må Nathaniel tage stilling til, hvad han vil gøre; han ved formodentligt, hvor piraterne vil hen.



Hævet over resten af den fredfyldte by ligger det hvide kloster, badet i sollyset, på toppen af en bakke. Omkranset af hvide mure rejser porten sig, den store træport med messingbeslag med en række latinske ord ridset ind i det mørke træ, men det er så gammelt, at ingen længere kan læse ordene.

Inden for murene hersker en næsten unaturlig ro. Imellem muren og selve klosteret strækker sig en have. Det er, som har hele stedet sit eget åndedræt som hos en, der er rolig og ubekymret.

Inde i den smukke og imponerende klosterbygning, er luften stille, som var den urørt. Lyset udefra danner farverige mønstre på marmorgulvet, når det kæmper sig ind gennem mosaikvinduene.

Ellers er rummet oplyst af stearinlys oppe fra lysekronerne af og fra lys i store guldlyseholdere på selve alteret.

Bag selve klosterbygningen er de rum, hvori munkene bor, på denne side er også en bagindgang lidt under jordhøjde til klosterbygningen.



Sted Tempete – kloster

Bipersoner Munke

Formål At finde skatten

Spillerne skal finde en måde at komme ind i klosteret på.

Når de er inde, skal de ned i krypten via selve kirken, hvor der er entrappet ned.

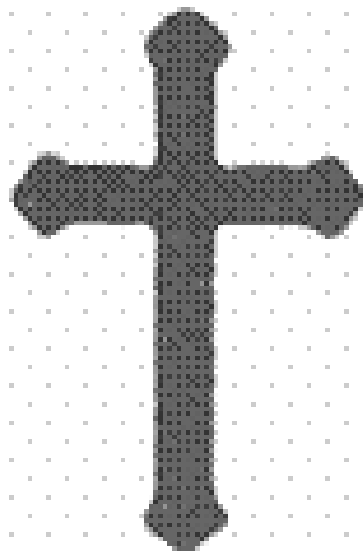
Munkene kan skaffe dem et kort over krypten, hvis de forlanger det, eller hvis de vil have en munk til at gå med der ned, vil de blive tilbudt et kort i stedet.

Klostret er ikke bevogtet, og de kan sagtens snige sig der ind, hvis de vil, eller de kan bare gå derind, men de vil blive forbudt adgang, hvis de er bevæbnede.

Om søndagen er der åben messe for indbyggerne – ellers er der fem messer i løbet af dagen (den ene om natten).

Hand-outs Kort over krypt (udgaven uden det egentlige sted)

Udgang Hvis de ikke selv finder trappen eller forsøger noget, opdager en munk, der ikke har kunnet sove, dem og tiltaler dem.



Luften er tung og stillestående i den sorte krypt. Lyset fra faklen flakkede, men afslørede kun det nærmeste af den tilsyneladende uendelige gang. Trappen og vejen ud forsvandt, da de drejede rundt om det første hjørne og begav sig ind i de mange labyrinter under klosteret. I nicher stod der kister og statuer. Et sted over dem fra selve kirken, som var den flere tusind år borte, spillede et orgel, så fjernt derfra som dagens lys.



- Sted** Tempete – kloster-krypt
- Bipersoner** Ingen.
- Formål** At lade de overlevne pirater få skatten for derefter at vende sig mod hinanden.

Piraterne må finde vej rundt i de dybe, mørke krypter, som der formodentligt ikke har været nogen i i årevis. Enten kan de forsøge at gætte vejen, eller de kan benytte kortet, hvis de har det.

Når de når til Kieth's kiste, vil der i denne være et nøglehul, der passer til skæftet på Hawk's gamle daggert. Når den er låst op, kan de fjerne låget, og de kan se en trappe, der fører dem ned og frem.

Der nede er skatten storslået, skinnende og vigtigst af alt værdifuld. Op af bunken af guld ligger et skelet -Keiths jordiske rester, hans knogler griber endnu om guldet.

På nuværende tidspunkt har de nået deres mål, nu er spørgsmålet bare, hvem de har i sinde at dele med – hvis nogen. Dette er den endelige kamp, slutningen hvor nogen vil dø, og nogen muligvis vil leve.

Den hemmelighed, Shark og Louis tror, hverandre kender til eksisterer ikke, det vil formodentligt gå op for dem her omkring, og det er dem nu også tilladt at myrde hinanden – ligesom det er for alle de andre.

Kampene afgøres ved hjælp af *deck of doom*, og skemaet der er lavet til formålet.

- Hand-outs** Kort over krypt (udgaven uden det egentlige sted)

- Udgang** Når denne scene er spillet til ende, og det er afgjort, hvem der lever, og hvem der dør, er scenariet slut.



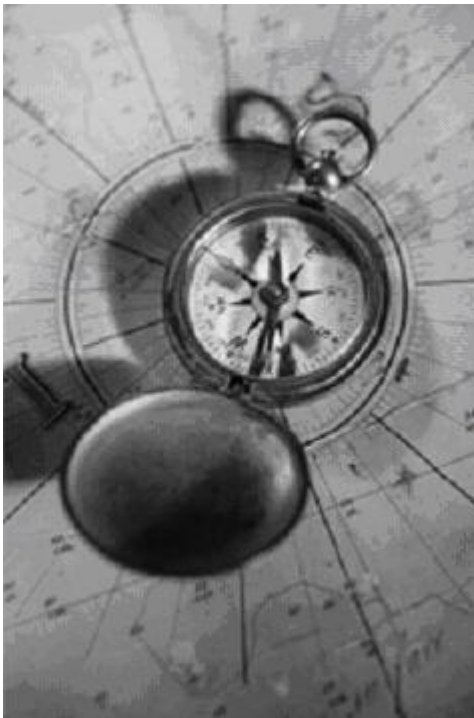
“What people don’ kno’ doesn’ hurt them
– but it hurts ye when they find out.”

Navn: Jim Fench (alias Jenina Hawk)

Alder: 19 år

Nationalitet: Jenina blev ikke født i noget land, men på havet. Hun er pirat af blodet. (Hendes far var englænder).

Udseende: Jenina var en køn pige, der udviklede sig til en smuk, ung kvinde. Dette indebar både fordele og ulemper. Hendes lange, mørke hår, de brune øjne og den slanke skikkelse fik mænd til at vende sig efter hende. Da hun blev træt af livet som kvinde, opfandt hun Jim Fench. Jim ser ung og uerfaren ud, men der er langt bedre chancer for at sejle som ham, end som Jenina. Jims hår er kort, og hans løsthængende tøj får ham til at se endnu mere spinkel ud. For at forebygge mistanke, bærer han et stramt stykke stof omkring brystkassen under skjorten. Han har et tyndt, hvidt ar henover den ene kind.



Jenina voksede op på sin fars skib *Blue Lightning*. Efter at hendes moder døde i en kamp mod engelske rødfrakker, var hun den eneste pige ombord. Det var meget få

besætninger, der ville have tilladt det, men Hawk – hendes far – var en god og vellidt kaptajn, og desuden viste hun hurtigt evner for livet som pirat. Hun var den fødte navigatør og kunne finde nord per instinkt. Desuden blev hun hurtigt dygtig til at bruge både sin daggert, sin huggert og sin pistol. Hun var frygtløs. Både når det gjaldt mastens højder, og når det drejede sig om diskussioner med besætningen og kampe mod deres fjender. Men samtidig voksede hun op i bevidstheden om, at hendes tilstedeværelse udgjorde et problem mellem hendes fader og hans mandskab. Der var mange af mændene, der gav udtryk for deres utilfredshed med hende. Hendes far forsvarede hende, og hun kæmpede selv hårdt for deres anerkendelse – som hun aldrig fik.

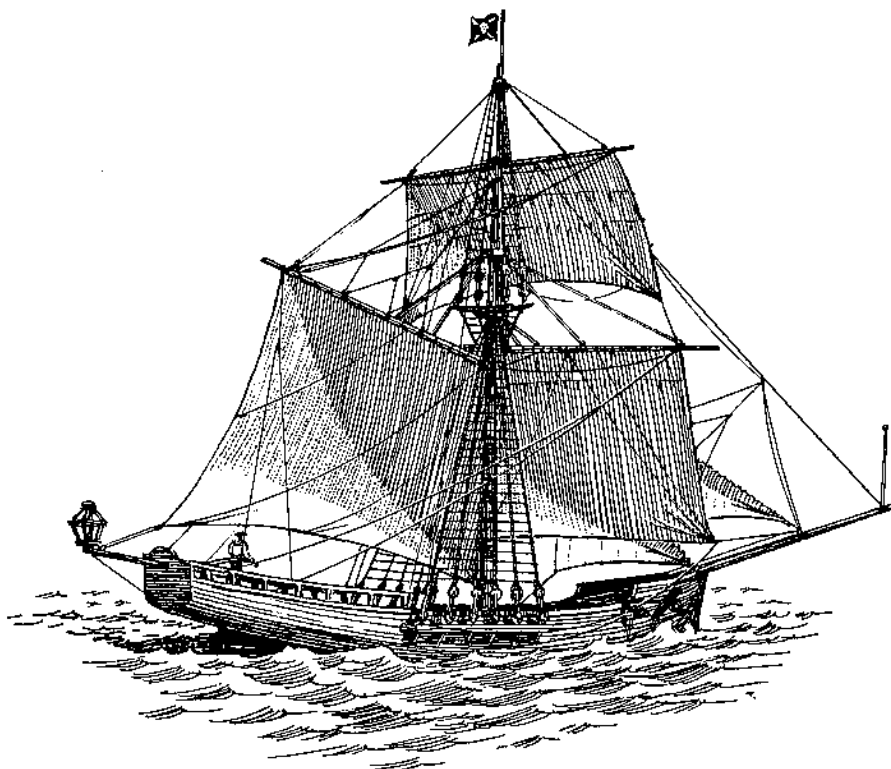
Du har aldrig kunnet lide denne Jack, men i dette øjeblik er der intet, du hader mere. Han står med ryggen til dig – ansigtet er vendt mod din far. Uvenlige hænder griber om dig. Du ser én presse en kniv mod den unge Louis’ strube. I hans evigt flakkende øjne læser du, hvad der skal til at ske. Jack har sin huggert i hånden, og din far er forsvarsløs. Jack løfter armen, og du kaster dig fremad. Med alle dine kræfter får du revet dig løs og hugger din lille daggert dybt ind i benet på ham. Med et skrig af smerte vender han sig og stirrer på dig med det kolde had lysende ud af øjnene, men du ser ham ikke. Alt hvad du ser, er din faders blodige, flænsede krop. Øjeblikket efter rammes du hårdt på siden af hovedet. Du mærker huden på din kind blive flået op, så bliver alt sort.

Da Jenina senere vågnede op i en båd midt på havet uden landkending til nogen sider, fik hun at vide, at det var hendes faders højre hånd Louis, der havde reddet hende op, da hun var blevet kastet havet, som de andre af hendes faders loyale støtter. Jenina tvivlede aldrig om, at hvis hun var blevet efterladt på skibet, var hun aldrig vågnet op igen.

Louis syede såret på hendes kind sammen, selvom dette blev besværliggjort af sårene på hans højre hånd, så det nu ikke er andet end et tyndt, blegt ar. Han sagde selv, at det var noget af det værste, han havde lavet, men man kan faktisk næsten ikke se det, hvis man ikke ved, at det er der. Men hver gang hun ser på det, mindes hun den dag hendes far blev myrdet under et mytteri. Hun har hørt rygter om, at Jack, efter at have sat båden med sine besejrede modstandere i havet, maltrakterede hendes faders lig og kastede det for hajerne. Det undrer ikke Jenina, at Louis aldrig fortalte hende det. Efterladt i den lille båd uden kompas eller sekstant, var der ikke meget håb for Jenina og de andre. Men Jenina vidste, hvor de skulle hen. Hun havde altid instinktivt vidst, i hvilken retning de forskellige verdenshjørner lå. Hendes far havde hjulpet hende med at lære alle en navigatørs færdigheder, så da hun udpegede en kurs, fulgte de andre i båden den uden spørgsmål. Denne kurs førte dem til en ø, hvor de kunne gå i land. Mændene, deriblandt Louis, fik hurtigt hyre ombord på andre skibe, men ingen ville tage den unge Jenina med. ”Vi vil ikke have kvindfolk ombord.” Jenina blev kropige i en verden af fremmede.

Du føler dig forladt og alene. Når du ikke arbejder, går du langs stranden eller ved havnen og drømmer om at komme ud at sejle igen. Væk fra den lille modbydelige ø, hvor du føler, at du er blevet holdt som fange i alle disse år. Livet som kropige er ensformigt og meningsløst. Du vil ud under det sorte flag og mærke livet igen. Hvorfor forlod Louis dig bare uden videre? Hvor kunne han? Betød du og din fader ikke mere for ham? Du havde altid troet, at Louis rent faktisk havde holdt af dig, om end blot en smule, og at han ikke blot holdt dig ud, fordi du var kaptajns datter. Den bitre smag vender tilbage i din mund, når du mindes, hvordan han blot har forladt dig.

Efter nogle håbløse år i New London (den ø hun var kommet til efter mytteriet) har Jenina endelig sparet penge nok sammen til at købe sig en plads som passager på et skib.



Dækket duver sagte under dig, og over dig fyldes de store, hvide sejl af den vind, der vil føre dig væk. Til Tortuga. Måske er det der, du vil få din chance?

Det gør dig rastløs at sidde uvirksom på dækket. Du vil klatre op i stormasten, men tager dig i det. Du er en pige. I sømændenes øjne ser du den samme besked, som du har fået så mange gange: ”Du hører ikke til her!” Men de protesterer ikke for deres kaptajn, Drake Bills, er respekteret nok til, at de ikke siger ham imod. Du føler dig draget til denne mand. Han udstråler stolthed, styrke og mod og frem for alt en selvsikkerhed, du ikke kan finde hos dig selv. Han er stærkt bygget, med mørkt halvlangt hår og sorte, glitrende øjne. Han er smuk og bevæger sig på skibet med en selvfølgelighed, der kommer af at leve på havet. Du holder dig hele tiden i nærheden af ham og betragter ham. Når han taler med dig, føler du dig let og sorgløs, og når han ser dig i øjnene, ved du ikke, hvad du skal gøre med

dig selv. I bliver langsomt mere og mere fortrolige og en aften kærtegner han dit mørke hår med sin ru hånd. Han lægger armen om livet på dig og trækker dig ind til sig. Følelsen af ham så tæt på dig får næsten dit hjerte til at stoppe. Hans bevægelser er blide, men faste, og da han kysser dig, er det med en voldsomhed, der opsluger dig, og får dig til at glemme verden omkring dig. Selvom det smerter dig dybt, er du nødt til at forlade Drake, da I når Tortuga. Ugerne sammen med ham, har været de lykkeligste i lang tid, men du genkender den måde besætningen ser på dig på. Sådan så din faders mænd på dig før mytteriet. Du kan ikke lade Drake risikere sit liv for dig. Lydløst klæder du dig på, mens du betragter hans sovende skikkelse. Sammen med ham mærkede du vildskaben i dit inderste vokse. Du var aldrig helt sikker på, hvor du havde ham; som et vildt dyr eller en legende vind. Uforudsigelig. Vil han savne dig? Du skyder tanken fra dig – uanset svaret er det for smertefuldt at tænke på. Du tager støvlerne i hånden, kaster et sidste blik på ham og lister ud af kahytten og bort fra skibet gennem den levende, natmørke havn, mens tunge regndråber væder dit hår og dine klæder.

Jenina havde håbet, at hun på Tortuga ville få en mulighed for at opfylde sin drøm om atter at sejle som pirat. Men besætningerne her var lige så vrangvillige, som alle andre hun havde spurgt. Ingen ville have den unge pige med ombord – i hvert fald ikke mere end en nat ad gangen...

Du kvæler en gaben, mens du rejser en stol op og begynder at vaske bordet i den lille snavsede krostue af. Det er den sidste time før dag gry; alle de fordrunkne sømænd har efterhånden forladt stedet, og nu kan du så gøre klar til den næste aften, som vil komme

til at forløbe ligesom denne og de mange før den. Ligesom enhver anden aften her på Tortuga.

Med tiden blev livet som kropige for meget for Jenina, og hun samlede sine få ejendele sammen og listede sig ombord på en piratskude og gemte sig i lasten som blind passager. Hun ville væk og først og fremmest, skabe sig et andet liv.

Du vågner ved lyden af kamp på dækket. Din første tanke er "mytteri", og billedet af din fars lig dukker op igen. Du skubber det væk. Du kryber sammen i mørket i, hvad der føles som en evighed. Støjen ovenover dæmpes, og lyden af fjerne stemmer trænger ned gennem plankerne. Så høres lyden af skridt, og en luge åbnes i den modsatte ende af lastrummet.

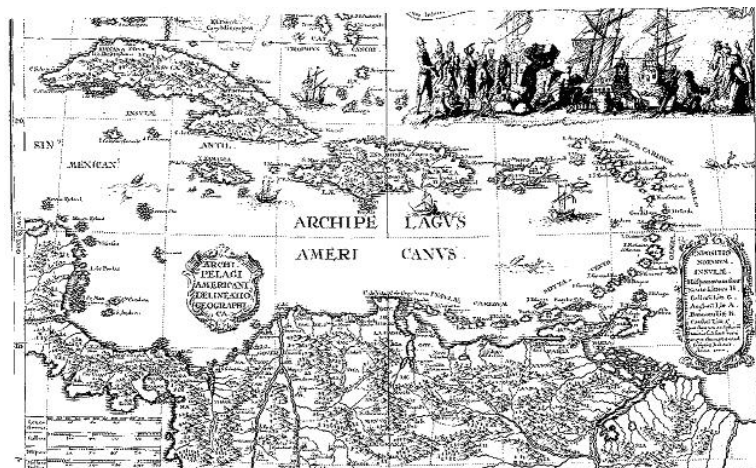
En mand i en velkendt uniform træder ned – en rødfrakke.

Det lykkedes Jenina at overbevise rødfrakken Nathaniel, der var kaptajn på skibet, om at hun var en

uskyldig fange. Hendes gode udseende hjalp en del på forståelsen, og rødfrakkerne indvilligede i at tage hende med til Genane.

Du retter på din kjole og dit hår, før du løfter hånden for at banke på døren. Der er heldigvis ikke mange på dækket, og det ser ikke ud til, at der er nogen der har lagt mærke til dig. Døren går op lige før din kno rammer træet. Og du ser en smule overrasket på førstestyrmanden, Sam, hvis du ikke husker galt. Du smiler genert og træder til side, så han kan komme ud. Nathaniel, kaptajnen ser op på dig.

"Undskyld må jeg komme ind?" spørger du forsigtig, han nikker og gør tegn til, at du skal komme ind og sætte dig. Du lukker døren bag dig og gør som anvist.



”Det er sent at være oppe frøken, men hvordan kan jeg hjælpe.”

”Jeg kan ikke sove oven på alt det, der er sket” siger du, mens du holder blikket på dine hænder, der bliver ved med at rette folderne i dit skørt ”jeg er virkelig ked af at forstyrre Dem hr. Jackson, men jeg vidste bare ikke, hvor jeg ellers skulle gå hen.” Du kigger kort op og slår så blikket ned igen efter et øjeblik øjenkontakt.

”Det gør skam ikke noget frøken, det er blot hyggeligt med et besøg.”

” Tak” du løfter blikket og smiler forsigtigt ”du kan kalde mig Jenina, hvis du vil.”

Dit smil bliver gengældt.

”Så må jeg insistere på, at du kalder mig Nathaniel”, du kan hører hans forsigtighed ved brug af ordet ’du’, men sender ham et forsikrende smil og nikker ” Hvad synes du om at sejle, nu hvor du kan gå frit om på skibet og ikke er fange?”

”Havet er meget smukt at se her ude på midten af det, jeg havde aldrig troet at jeg skulle komme ud at sejle, og slet ikke på denne måde.”

”Det er godt du nyder det, du har fortjent det.”

Du var nødt til at lægge bånd på dig selv, for at dit smil ikke skulle være hånende over for hans blinde dumhed.. Men dit smil vokser alligevel en anelse, det er næsten sødt med denne mands venlighed – noget kun få mænd udviser. Det er oceaner, større end det du nu betragter, af tid siden, der sidst var nogen, der viste dig en sådan venlighed, og der er noget vidunderligt ved den evne til at beskytte dig, han udviser. Han kender dig ikke, og alligevel siger han den slags ting, det ville nok lyde anderledes, hvis han vidste, hvem du er, men det er lige meget, for det gør han ikke. Overrasket opdager du, hvordan du på én og samme tid er glad for, at han egentlig ikke ved, hvem du er, så han ikke blot ville sende dig bort, og en ærgrelse over, at han ikke kender dig. Som det er lige nu, ved du, at han vil give dig alt, hvad du beder ham om. Han vil hjælpe dig på enhver tænkelig måde. Med ham i nærheden er du ikke nødt til at kæmpe med tænder og klør for at overleve. Du sukker let; forhåbentligt så let, at han ikke

opdager det, eller i hvert fald ikke er i stand til at tolke, hvad det betyder. I et øjeblik kommer du til at tænke tilbage på din lykkelige barndom, den gang hvor du også følte sikkerhed, den gang hvor din fader og Louis var der til at hjælpe, på samme måde som Nathaniel kan komme til at være der, når du har brug for hjælp.” Sig mig, hvordan finder I vej her ude, når der kun er vand overalt omkring jer?”

”Vi kan bruge stjernerne til at finde vej.”



Nathaniel rejser sig og går hen og trækker et lille gardin fra et vindue, han peger op og gør tegn til, at du skal komme og se. Du rejser dig og stiller dig hen ved siden af ham og kigger ud.

”Det er ikke noget, du behøver at forstå dig på, men der findes instrumenter, man kan bruge til at navigere med.”

”Navigere?” du bryder dig ikke stort om at skulle spille så dum; på en måde ønsker du, at du kunne vise ham din viden, vise ham hvordan du kunne være behjælpelig, at du er noget værd. Men du ved, hvor godt det kan hjælpe dig at spille i rolle. Du drejer dig og flytter lidt på dig, så du kommer til at stå op ad Nathaniel, men sørger for at få det til at se ud, som om du blot prøver at se mere af stjernehimmelen. Du mærker den menneskelige varme, ikke en uvant følelse for dig, men det er så længe siden, at du har kunnet nyde den; så blød og beroligende.

”Ja det kalder man det, når man finder vej ude på havet.”

Du svarer ikke, du har nær allerede glemt, hvad det var, du spurgte om. I stedet retter du dig op og kigger nu direkte på ham. Du kan se på hans udtryk, at du har spillet dine kort godt. Det er et let spil, og du ved, hvordan det skal spilles. Denne gang var det endnu lettere, end det plejede at være – hans milde venlighed gør det på ingen måde sværere for dig. Du strækker dig og presser forsigtigt dine læber mod hans. Den bløde varme fornemmelse vækker en lidenskab i dig, der længe har været død. Nathaniel er stivnet i overraskelse, og du mærker nervøsitet brede sig i dig, da han ikke besvare dit kys. Planen er lige meget, det betyder intet, men du mærker en ukendt frygt – frygt for at han ikke føler den samme varme fornemmelse som du. Du trækker dig tilbage og flytter dit blik fra hans ansigt til gulvet under dine fødder, og da du nu rødmer, er det ikke med vilje.

”Undskyld...” når du at fremmumle, men intet mere før han placere en hånd under din hage og løfter dit hoved, så du må se ind i hans øjne. Du er bange, for det du skal se der, men i deres dyb som havets dybe vande, når de er rolige, ser du intet andet en varm... kærlighed? Du tør ikke blinke af frygt for, at det, du skal se, når du atter åbner øjnene, ikke vil være det samme. Et sted i det bagerste af din professionelle forstand som pirat er der noget, der fortæller dig, at dette ikke er, som det skal være. Men da Nathaniel lægger sin arm om dig og jeres læber atter mødes fordrives alle tanker, mens alle dine sanser føler hans nærvær.

Nathaniel lovede at komme tilbage efter hende. Det smertede hende at se ham rejse, og i den første tid følte hun, hvordan hendes stålsathed vaklede; ville det ikke være lettere at blive lovlydig og slå sig ned med Nathaniel, han behøvede aldrig at få noget at vide. Men drømmen om at leve som pirat eksisterede endnu dybt i hendes hjerte; og hun kunne ikke bære tanken om aldrig igen at skulle sejle. Samtidig nagede mindet om Drake hende også endnu.

På Genane fandt hun endnu en gang arbejde på en kro, men denne gang på en anstændig kro, hvilket ikke gjorde arbejdet mere interessant. Senere fandt hun dog en enkelt snusket kro, der ikke sendte pirater væk, og hun fik arbejde der i stedet, da hun mente, det ville øge hendes chancer for at komme ud at sejle.

Jenina indså omsider, at det var håbløst at komme til at sejle som kvinde. Hun skar det meste af sit hår af, klædte sig i herretøj og brugte, hvad hun havde skrabet sammen af penge til at købe sig en huggert og en pistol. Hun blev Jim Fench.

Karaktertræk og motiver:

- Vil helst sejle som kvindelig pirat, men i hvert fald sejle.
- Er den fødte navigator. Farer aldrig vild og ved per instinkt, hvilken retning nord er når som helst.
- Forsøger at holde lav profil for ikke at blive opdaget.

Spillets start:

Jim sidder på den kro, Jenina tidligere arbejdede på, men er nu en helt anden og venter blot på mulighed for at komme væk.

"The bittersweet taste o' blood is always better when washed down with revenge."

Navn: **Drake Bills**

Alder: **24 år**

Nationalitet: Engelsk

Udseende: Ved et førstehåndsindtryk er det tydeligt, at han er en stærk mand både fysisk og psykisk. Han virker urystelig næsten følelsesløs, men dette lader absolut ikke til at være en svaghed. Han er tydeligvis en leder, hans karismatiske fremtoning og mod vidner om, at han let kan få en besætning til at følge ham.

Drake er ikke følelsesløs, men det er bevidst, at dette er hans facade, han ved, at næsten alle følelser kan tolkes som svaghed, og svag det er han i hvert fald ikke. Folk skal ikke se eller vide mere, end hvad godt er, så længe de intet ved, kan det ikke vendes mod dig.

Middelhøjde, stærkt bygget, mørkt tjavset hår omkranser hans vejrbitdt ansigt og fremhæver det sorte i hans mørke øjne.

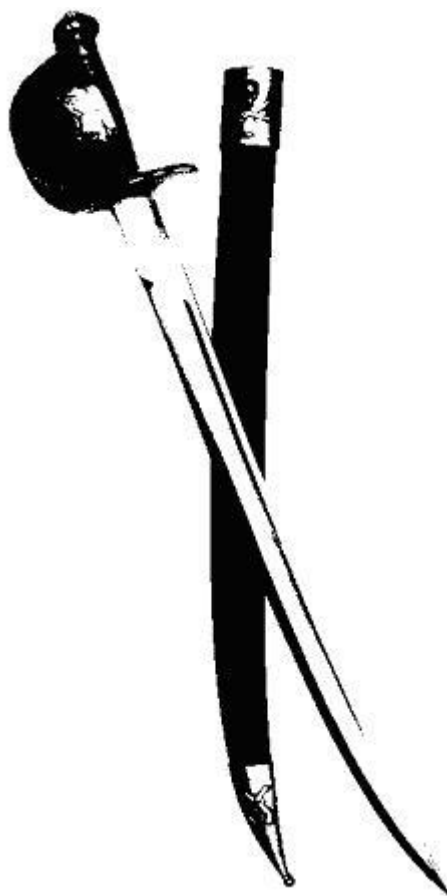
Drake er den ældste af en børneflokk på fire. Han havde et tæt forhold til sin bror 3 år yngre bror, Sam.

"Sam jeg skal snart rejse" siger du roligt, skønt det næsten forfærdede udtryk på hans ansigt.

"Jeg bliver sendt til Caribien i flåden. Det er derfor, vi skal bære det samme mærke" du holder mønten op mellem to fingre "så vil vi kunne genkende hinanden, uanset hvad tiden ellers gør ved os."

Du tager tangen og griber fat om mønten og holder den ind i flammerne og lader den blive lidt. Så tager du den ud igen, kigger et øjeblik på den og fører den ned til din venstre arm. Du tøver kort, før du presser det skoldende metal mod undersiden af din underarm. Lugten af brændt kød fylder nattelufte, og du bider tænderne sammen uvillig til at vise svaghed.

Så putter du atter mønten ind i ilden og ser, hvordan resterne af din hud bliver brændt bort fra metallet.



Du kigger en gang på Sam, mens mønten hænger lige over hans arm, han er beslutsom, villig til at gøre dette. En svagt hvislende lyd fremkommer, da metallet steger kødet.

Drake's far var død på havet, og hans mor kunne ikke forsørge dem alle, derfor blev han afskibet, så snart han var gammel nok. Drake tog til Caribien som soldat (rødfrakke) som 10-årig.

Med påtaget ro ser du til, mens rebet bliver bundet om din kammerats hænder og fødder. Kølhaling! Du har hørt om det mange gange, men endnu ikke overværet en, ikke før nu. Kroppen forsvinder ned i det mørke vand under skibet. Du hører ikke mange af de ord den opblæste kaptajn har travlt med at formane. Dine tanker er ansetsteds, du kan mærke en let kvalme snige sig op i din hals, mens du forestiller dig, hvordan det er nede

under skibet. Smerten, blodet, den skrabende lyd...

Kroppen bliver trukket op af vandet. Han er næsten ukendelig, svagt gispende efter vejret og indsmurt i sit eget blod. Han er knap nok i live... få dage efter dør han af infektion i sårene.

Flåden er så simpelt indrettet, at alle dem, der er højt rangeret, lever godt, og alle andre må lide under dem. Du vil ikke finde dig i det. Intet kan være værre, ikke døden... ikke livet som pirat.



3 år senere fulgte hans lillebror Sam efter. Han blev optaget i flåden lidet anende, at hans bror havde skiftet side og nu sejlede som pirat. Dette fandt de dog ud af, da deres veje krydsedes. Da det blev klart for Drake, at Sam var i flåden, tilbød han straks, at han kunne slutte sig til hans mandskab, men Sam nærede ikke noget ønske om at forlade flåden. Dog betød dette ikke, at deres venskab faldede, og deres loyalitet lå hos hinanden.

En gang indvilligede Drake i at sejle en ung pige fra øen New London til Tortuga. Hendes navn var Jenina, og hendes evner og indflydelse på ham overraskede ham.

Hun taler til dig med sin bløde, klare stemme. Hun er smuk, og hendes brune øjne søger dine og ser så væk; hendes blik så flygtigt som sommerfuglevinger. Hun viser forbløffende evner for navigation og søfart, men afviser at fortælle om, hvor hun har lært det. På trods af hendes hemmelighedsfulde adfærd, vokser fortroligheden og tilliden mellem jer og sammen med den spirer en anden følelse. En aften, mens I er alene i din kahyt, lader du din hånd glide gennem hendes blanke, sorte hår. Hun lugter salt efter at have tilbragt hele dagen på dækket. Du lægger armen om hendes slanke liv og trækker hende tæt ind til dig. Hun er let og spinkel, og den måde, hvorpå hun presser sig mod dig, afslører, at hun har længtes efter dette lige så meget, som du har. Du kysser hende hårdt og mærker, hvordan hun giver efter for dig.

Drake nød Jeninas beundring og ignorerede besætningens misbilligende blikke. Men den nat de lagde til ved Tortuga, forsvandt hun. Han søgte efter hende, så længe de var i havn, men efter en uge var han nødt til at sætte sejl. Hun har spøgt i hans tanker siden.

Du råber en kommando til besætningen, idet I border flådens skib. Du er den første fremme i kampen. Du nærer ingen kærlighed, endsige medlidenhed med disse kongernes slaver, hunde, der dør i kamp for ingenting. Dit sværd synger gennem luften, men pludselig er der en anden lyd, der når din ører, en stemme. Sam! Du forbander dit uheld, da du bliver klar over, at din bror er ombord på det skib, I er i kamp med. Du kæmper dig frem over dækket mod din bror. Pludselig er der et af dine besætningsmedlemmer, der kaster sig frem mod ham. Med et hårdt slag i siden stopper du ham, han er måske nok din kammerat, men han er ikke din bror.

Kampen fortsætter, men denne gang er dit held imod dig, du bliver ikke skænket sejren.

Du er blevet bragt i havn, de ville ikke bare dræbe dig ude på havet. Nu har de dig fanget,

og du vil få den ære at lade dit live for øjnene af mange mennesker.

Du hviler din ryg mod den fugtige væg og kigger blindt ud i mørket, mens lugten af mug og forrådnelse river i dine næsebor. Det bliver ikke lang tid, du skal blive, allerede ved daggry er tiden inde til the devil's jig. Du mærker en svag kuldegysning ved tanken om det grove reb om din hals og knækket, den lyd du før har hørt ved en hængning. Men du har hele tiden vidst, at det kunne komme, og den smule frihed du har haft er dette værd.

Du hører skridt, der nærmer sig og lytter med tilbageholdt åndedræt. En rødfrakke med hatten trukket så langt ned, at ansigtet er skjult kommer nærmere. Han låser uden et ord op og skænker dig friheden. Du ser hans ærme falde tilbage og et mærke på hans arm. Et brændemærke lavet med en mønt. Kort trækker du dit eget ærme tilbage, og uden et eneste ord er blevet udvekslet, forsvinder du.

Sam havde fået det arrangeret sådan, at Drake slap fri umiddelbart før et skib, der var villig til at tage Drake med sig, sejlede.

Drake kom herved til en fransk koloni, Margarita. Drake kunne intet fransk, men fik hyre ombord på et kaperskib, hvor folk med forskellig nationalitet sejlede under fransk flag. I det næste stykke tid holdt han derved lav profil og kæmpede primært mod spaniere og pirater.

Begge brødres karriere tegnede godt for dem, men alt har en ende. En dag fik Drake beskeden, at hans bror var død. Ved en rødfrakkes hånd.

Du står med sammenbidt udtryk ved kølen på skibet. Dine hænder hviler på den skårede ræling. Du har netop fået det at vide. Det var ikke mange oplysninger, det havde været mulig at skaffe, men det var alligevel klart. Sam er død, myrdet. Det er nu et stykke tid siden. En af de andre, en af disse usle rødfrakker, havde dræbt ham, spiddet ham på sit sværd. Det måtte være, fordi denne havde fundet ud af, at han var i ledtog med pirater.

Han måtte havde fået oplysninger om dig, men hvordan?

Hadet samler sig i dig, du strammer grebet om rælingen og mærker splinterne bore sig ind i dine håndflader.

Det er jo ikke din fejl, kun få ved, at du har en bror. Hvis det var sluppet ud, var det ikke din skyld, du har altid holdt det hemmeligt. Det er ikke din skyld, men ingen anden kan bære skylden, desuden var han din bror.

Det er ikke kun det, at han er død, men han blev dræbt af en nævenyttig rødfrakke. De har aldrig voldt dig andet end besvær.

Straks efter, at Drake havde fået informationen om Sams død, forlod han kaperne, han havde sejlet med. I stedet fandt han en besætning, der var på vej mod nord. Drake søgte nu at komme til Genane for at finde ud af, om Sams enke vidste noget om, hvem Sams morder var.

Du mærker en underlig nervøsitet, idet du løfter hånden og banker på døren. Det er en mærkelig fornemmelse at stå der, mens du hører skridtene indefra nærme sig. Skridtene stopper og døren åbnes. Du står i et øjeblik og se bare på hende, en smuk ung dame med lange brune krøller og dybe mørke øjne, du forstår godt, at din bror forelskede sig i hende. Så ser du en dreng, der kigger ud bag hendes skørt, han er lige omkring to år – din nevø.

”Ebony Bills?” får du endelig spurgt.

”Ja, hvad vil De?”

”Det drejer sig om Deres afdøde mand, Sam Bills. Jeg søger efter morderen, har de nogen mistanke om, hvem det var.” Du ser tårerne stige i hendes øjne, idet Sam bliver nævnt, og hun sender hurtigt den lille dreng ind i huset.

”Hvor mange gange skal I plage mig med det?” det er ikke egentlig vrede i hendes stemme blot sorg, hun fører en rystende hånd op og dækker over sine øjne ”Hvor mange gange skal jeg fortælle at jeg intet ved, jeg ved ikke noget. Hvem er De overhovedet?”

”Jeg er Drake Bills, Sams bror; han har muligvis ikke nævnt mig.”

Sorgen i hendes blik forvandles til raseri, og du lægger mærke til at hendes øjne i et øjeblik flakker til din arm, hun kan ikke se brændemærket, der er skjult af dit skjorteærme, men du kan se, at hun ved, at det er der.

”Det er din skyld!” hendes stemme er skinger og hvæsende ”Jeg har ikke fortalt dem noget, for jeg sværgede til Sam, at jeg aldrig ville sige det, men jeg ved, at det er din skyld, det kan ikke være nogen andens. Du var skyld i mordet på min mand...” hendes stemme knækker over, og hendes sidste ord bliver til en hvisken ”... på din egen bror.”

Hun smækker voldsomt døren i foran dig. I et øjeblik står du og betragter døren, så lægger du en pung med de fleste af dine penge på dørtrinnet, før du vender dig og går.



Karaktertræk og motiver:

- Drake hader alle rødfrakker. Hadet har rod i hans tid tilbage i flåden, og det er kun blevet forstærket af, at hans bror er blevet myrdet af en anden rødfrakke. Han vil til enhver tid ønske død over en uheldig rødfrakke, der skulle krydse hans vej, men ingen så han hellere død end sin brors morder.
- Drake har tidligere sejlet som kaptajn, men nu da han er strandet på Genane, kan han ikke tillade sig at være smålig, han skal bare væk. Dog er han vant til at være leder. Hvilke han var god til.
- Drake er vokset op i et kristent hjem, hvor han har levet de første 10 år af sit liv. Dette har påvirket ham. Før ethvert slag vil han bede Herren om hjælp og kamplykke. Han angriber ikke Guds mænd.

Ved spillets start:

Med mødet med sin afdøde broders kone og deres lille søn i frisk erindring ønsker Drake bare at mærke dæksplanker under sine fødder igen. Men mest af alt ønsker han hævn...

"The money I snitched from ye I used for the dagger that's now in yer back, in that way we both get use o' it."

Navn: **Louis d' Nantes**

Alder: **26 år**

Nationalitet: Fransk

Udseende: Louis er en mager mand med et smalt ansigt. Han har skulderlangt lyst hår, der er samlet i nakken. Han er af middelhøjde med flakkende grå øjne. Hans hænder er slanke med lange smidige fingre. På højre håndflade har han tre lange hvide ar, der løber til spidsen af hans tommelfinger, spidsen af hans pegefinger og modhans langfinger.



Louis blev født i den franske by Nantes ved floden Loire. Hans far døde i en ulykke, da Louis var ganske lille. Hans moder giftede sig aldrig igen.

Moderen var læge, men på grund af sit køn lykkedes det hende aldrig at få et egentligt arbejde. Hun hjalp dem, der ikke havde råd til anden hjælp; desværre betalte de selvsagt ikke særlig godt. Louis og hans mor var derfor meget fattige.

Louis' barndom var ikke lykkelig. Hans mor var ofte væk i lang tid af gangen, og overlod Louis til sig selv. Louis blev sky og mistænksom, men han lærte at klare sig på egen hånd. Han stjal for at få mad og erfarede hurtigt, at det var en ting, han gjorde ganske godt. Når hans mor var hjemme, lærte hun

ham lægekunsten. Louis var meget fingernem og blev hurtigt god til at sy sår sammen, så arene blev næsten usynlige.

Efterhånden som Louis voksede, drev han mere omkring og kom længere og længere væk fra sin hjemby. Han sov på gaden og levede af at stjæle.

Varmen i kroen står i skarp kontrast til gadens kulde. På aftenens travleste tidspunkt, er der ingen, der lægger mærke til en tavs mager dreng. Du tager en runde i den overfyldte krostue, der lugter af rom og sved, og undgår med lette og hurtige bevægelser de mange usikre og uopmærksomme mænd, der kommer og går i selskab med letpåkledte kvinder. Du iagttager med en kenders erfarne blik de unge pigers hænder. De er dygtige, men ikke så dygtige som du. De holder deres ofres opmærksomhed fangen, distraherer dem. Dine ofre ser dig aldrig. Lydløst som nattens vingede væsner bevæger du dig gennem rummet skjult af skyggerne og lister dit bytte op af lommer og tasker. Da du når døren, smutter du hurtigt ud, og bevæger dig ned af den dunkle gyde med kurs mod endnu mørkere steder.

Louis' færden førte ham til havnebyerne på Atlanterhavskysten, og her stiftede han bekendtskab med de berygtede pirater. Han lærte hurtigt, at det ofte var forholdsvis nemt at stjæle fra de fulde pirater, men at konsekvenserne, hvis man blev opdaget, gjorde det til en risikabel affære.

Den første (og eneste) gang han blev taget i at stjæle fra pirater, havde de nær slået ham ihjel. Hvad der afholdt dem fra det, ved han ikke, for han mistede bevidstheden efter at være blevet gennemtævet, og da han vågnede igen, var han alene. Dette fik ham dog ikke til at holde op med at stjæle, og heller ikke fra pirater, det gjorde ham blot endnu mere forsigtig.

Du hører råb og noget, der lyder som sværds slag længere nede ad gaden, og bevæger dig langsomt efter lyden. Vejen ender i en lille gård omgivet af høje mure. I den anden ende af den åbne plads står 5 mænd med huggert i hænderne. Hurtigt glider du ind i mørket langs en af murerne og går nærmere for at finde ud af, hvad der sker. Fire af mændene danner en ring omkring den femte, der veksles nogle ord, men du kan ikke høre, hvad der bliver sagt. Så angriber alle fire pludselig samtidig. Deres offer forsvarer sig godt, og han formår at give et par af sine angribere dybe sår, men deres overlegenhed i antal vinder til sidst. Med et halvkvalt udbrud falder han til jorden, og straks er de andre over ham. Du kan ikke se, hvad de gør, men mandens stemme forsvinder brat. De forbliver et øjeblik bøje over ham, så vender de sig og styrter bort den samme vej, du kom. Du trykker dig op ad muren, og ingen af dem ser dig. Du tøver et par minutter, og nærmer dig så langsomt den ubevægelige krop. Det er en mand i starten af tyverne. Han har mørkt hår og skæg, og hans varme røde blod løber fra adskillige dybe sår på hans overkrop og hans ansigt og blandes med snavset fra gadens sten. Han rører sig ikke, og du skal lige til at vende dig for at gå, da du ombestemmer dig, knæler ned og trykker to fingre mod hans hals. Du lukker øjnene og rynker brynene i koncentration, og endelig finder du det; et svagt pulsslag. Du henter din daggert frem fra dens skjul, og sprætter hurtigt hans skjorte op. Det meste af blodet stammer fra et voldsomt hug i hans side. Du river den ødelagte skjorte i stykker og bruger stykkerne til primitive forbindinger. Du har intet vand at rense sårene med, så det må vente. Da det værste så er forbundet, vender du din opmærksomhed mod hans ansigt. Det er hævet op på grund af de mange slag, men om der er gjort nogen varig skade, kan du først vide, når han vågner... hvis han vågner. Du betragter betænkeligt den pøl af blod, der omgiver ham, og opdager nu, at hans blod er smurt ud over dig. Du bander lavt over din uforsigtighed, og undrer dig kort over, at du overhovedet føler

dig kaldet til at hjælpe denne fremmede mand, der sandsynligvis er død, inden natten er omme.

Hawk døde ikke den nat. Hans folk fandt ham og bragte ham og Louis tilbage til skibet Blue Lightning. Her ventede til Louis' store forundring en kvinde, som viste sig at være Hawks hustru. Hun takkede rørt Louis for den omsorg, han havde vist hendes mand, og overtalte ham til at blive hos dem, indtil Hawk blev rask. Det gjorde han, og da Louis havde reddet hans liv, insisterede Hawk på, at han skulle opgive det usle liv som tyv og tigger og i stedet sejle med ham på hans skib. Skønt han intet vidste om søfart, indvilligede Louis på stedet, og i årene der fulgte lærte han alt, hvad han kunne fra Hawk. Hawk blev hans mentor og ven. Hawk vidste, at han kunne stole på Louis, en chance få andre havde taget før ham.

Da Louis var godt 14 år udnævnte Hawk ham til sin højre hånd. Der var mange, der misundte Louis den position, og endnu flere der syntes, at han var alt for ung, men det blev, som Hawk havde bestemt det, og Louis viste sig ved flere lejligheder som en god allieret. Han kendte som regel folks planer, før de selv gjorde, og det gjorde det nemt for Hawk at slå ned på oprørske elementer. Der var dog en, som ingen af dem så komme: Jack Black. Skønt både Louis og Hawk kendte til denne mands brutale og beregnende væsen, og Louis havde en formodning om, at han ønskede pladsen som kaptajns betroede, havde ingen af dem nogen anelse om, hvor langt han var villig til at gå for at opnå det.

Kampen bliver voldsommere, og pludselig mister du Hawk af syne. Du forsøger at få øje på ham i forvirringen, men i det øjeblik du er uopmærksom, gribes du bagfra af en stærk arm. Du holdes fast, og du kan mærke et knivsblads kolde stål mod din hals. Du lader din huggert falde og får i samme øjeblik øje på ham. Hawk. Din kaptajn og ven. Han ligger på dækket for fødderne af Jack – den ambitiøse og hensynsløse andenstyrmand. Du

har længe haft en fornemmelse af, at han ønskede både dig og Hawk af vejen, og nu ser det ud til at lykkes. Slaget er tabt for jeres vedkommende. Stillet overfor en udfordrer som Jack, var der meget få, der forblev loyale mod Hawk. De fleste af dem, der gjorde, er nu døde. Du reddede kun livet ved hjælp af snilde og hurtighed - i styrke og fægtekunst er du dine "brødre" underlegen. Du lader blikket glide henover mandskabet, der nu langsomt har samlet sig i en cirkel omkring Jack og Hawk. Bag Jack får du øje på Hawks datter Jenina. Et mærkværdigt barn. Hendes brune øjne møder spørgende dit blik, og du kigger væk – sorgen, vreden og afmagten, der lyser ud af hendes øjne, afspejler, hvad du føler i dit indre. Hawk er den eneste, der nogensinde har stolet på dig, og nu slår Jack ham ihjel for øjnene af dig. Du vrider dig prøvende, men som ventet strammes grebet blot yderligere, og kniven skærer sig gennem huden på din hals. Hawk er indsmurt i blod; Jack har hugget ham i hånden, men du kan ikke se, hvor alvorligt det er. Dit blik er fæstnet på Hawk, men pludselig ser du en bevægelse ud af øjenkrogen, og du kigger op tids nok til at se Jenina, der har vristet sig løs, hugge sin lille daggert ind i Jacks ben. Lynhurtigt vender Jack sig om, og sender hende til jorden med et enkelt slag. Du kan se blodet blande sig med de mørke lokker, men hvorfra det stammer er umuligt at se. Hawk har også set det, og han rækker hjælpeløst sin raske hånd ud efter sit barn. Så ser han op på Jack, der i samme nu nagler ham til dækket med sin huggert. Hawk falder sammen og bliver liggende ubevægelig. Jack vender sig bort fra Hawks livløse krop og mod dig. Jeres øjne mødes koldt, Jacks så grusomme som altid, dine for en gangs skyld ikke flakkende. Du møder hans blik med kulde og styrke, der stammer fra had og sorg. Du skal ikke bukke under nu. "Du har noget jeg vil have, svækling," med de ord flår Jack din gyldne daggert fra dit bælte. Gaven fra Hawk, nøglen til Keiths skat. Jack griber din højre hånd, mens den venstre endnu er vredet op på din ryg. Daggertens

blad glimter koldt, men du ejer endnu ro og styrke, da Jack ser op på dig. Metallet graver sig ned i din håndflade og løber uforstyrret imod din tommels spids. Smerten er gennemtrængende og kommer sammen med tanken om, hvor store problemer det kan give dig, hvis du skulle komme med livet i behold fra dette. Dine fingre er dit bedste værktøj. Endnu en gang dykker knivsbladet ned i dit blod og åbner dit skind til spidsen af din pegefinger. Du har set Jacks torturmetoder, du ved, at dette kommer til at være det blideste af det. Da kniven for tredje gang løber i din håndflade, bliver du trukket et skridt tilbage, du snubler nær, men bliver holdt oprejst af det besætningsmedlem, der står bag dig. Da Jack rasende løfter blikket, denne gang, er det ikke dig, han ser på, men manden bag dig. Han løfter sin daggert klar til at gøre en ende på den mand, der bød ham trods' liv, men en anden går i vejen og taler med Jack. Du flytter dit blik til folkene, der står i en kreds omkring jer, kun få vender sig ikke bort fra dit blik. De øjne du møder er fyldt med afmagt og anger. Blodet drypper fra din højre hånd, der hænger slapt langs din ene side. Du overvejer at gribe efter en af dine skjulte knive, du har muligheden for at komme fri af grebet... men hvad så? Der er ingen steder at flygte hen, og selvom du ser medlidenhed hos folkene omkring dig, regner du ikke med, at de egentligt vil beskytte dig, skulle du kæmpe dig fri. Du bliver klar over, at Jacks øjne atter hviler på dig, de er stadig fyldt med raseri, men nu er det kontrolleret.

Da det stod klart for Jack, at hans nye besætning ikke ville billige, at han slog resten af dem, der havde støttet Hawk ihjel, og specielt ikke at han torturerede Louis, beordrede han, at de skulle anbringes i en lille båd uden mad, vand eller kompas. Det var den visse død, hvilket uden tvivl også var Jacks tanke bag.

Den lille jolle bliver sat i vandet til de få overlevne loyale, der bliver kastet overbord

én efter én. Shark smider de små stykker af Hawk ud i havet ved siden af jollen, hvis nu hajerne skulle være sultne. Den sidste, der bliver smidt i havet, er Jenina. Hun er stadig ikke ved bevidsthed, og du må dykke ned i det kolde mørke for at redde hende op. Da I endelig når jollen, og de andre hjælper jer op, er du udmattet og din hånd smerter. Mørket er faldet på, og det er blæst kraftigt op. Bølgerne slår ind over båden og gennembløder dig og de andre med koldt havvand. Himlen er dækket af dunkle tordenskyer; af og til farer et blåhvidt lyn henover himlen, men derudover er der intet lys at se. Jenina er vendt tilbage til livet og hjælper de andre med at øse vand ud. Du lader dine øjne glide langs med horisonten, det er næsten umuligt at finde skellet mellem hav og himmel; der er ingen skibe at se. Til tider er der ikke andet at se til begge sider end mure af vand, når havet tårner sig op på begge sider af det spinkle fartøj. Stormen tager til i styrke, og bådens mandskab opgiver at øse vandet ud og har travlt med at klamre sig til rælingen for ikke at blive slynget ud. Du mærker Jeninas tynde arme omkring livet og ser ned i hendes angstfyldte øjne. Du har ingen trøst at tilbyde og intet håb at dele, du beder blot ti, l at hun ikke kan læse håbløsheden i dit blik.

Der lyder et råb, og du vender dig tids nok til at se en mand bliver kastet overbord, da båden krænger voldsomt til den ene side. Han forsvinder ned under overfladen, men dukker kort efter op og forsøger at kæmpe sig tilbage til båden. I har ingen reb at kaste til ham, og han er uden for jeres rækkevidde. Pludselig forsvinder han ud af syne, ned under vandet igen. Du ser ned i vandet og opdager, at der lige under overfladen cirkler 4-5 hajer, der nu er beskæftiget med at flå kødet af jeres kammerats knogler.

Louis ved, at det eneste, der afholdt Jack fra at slå ham ihjel, var resten af mandskabet. Eftersom Hawk var død, og alle andre havde overgivet sig, ønskede de ikke at dræbe flere

af deres egne. Jack vidste, at selvom alle så ham som en stærk leder, nu endnu mere end før, så ville det være uklogt at dræbe ubevæbnede (eks)kammerater, der ikke længere var en trussel for ham. Louis ved derimod også, at Jack tror, at både Louis og Jenina døde i den lille båd på havet, hvor de blev efterladt. Hvis deres veje nogensinde krydses igen, vil Jacks had til Louis uden tvivl blusse op igen, og hvis der ikke er nogen til at forhindre det, vil Jack slå ham ihjel. Tiden ombord på Hawks skib *Blue Lightning* har gjort dem til fjender for livet.

I er kun fire overlevende og Jenina, da I kommer i land. Det tager jer ikke lang tid at få hyre på et nyt skib, men Jenina kan ikke komme med og bliver efterladt i den lille havneby New London. Du har en smule betænkelighed ved at efterlade hende, da hun er Hawks eneste barn, men du ved, at hun har fået arbejde på en kro, og er klar over, at du næppe ville gøre tingene sikrere for hende.



Louis havde det ikke let med at sejle på andre skibe end Hawks, for han havde ikke en stærk fysik som de fleste andre sømænd. Derfor vendte han snart tilbage til at være tyv, men nu på en ny måde. De fire, der havde været loyale mod Hawk blev hos ham, og i den franske by Port-de-Paix dannede de en lille tyvebande. Med tiden voksede den en smule, og skønt Louis ikke var nogen oplagt

leder, blev han det alligevel, simpelthen fordi de andre var vant til at have ham spidsen.

Støjen fra resten af kroen er dæmpet. Du ser på lyset på bordet foran dig, den flakkende flamme giver ikke meget lys, men det er der heller ikke brug for. Du vender blikket mod sprækken under døren, hvor lyset danser. Du hører målrettede skridt, kender lyden af denne mands gang, ved at det må være ham, der står ude foran døren og blokerer lyset, alligevel er du nervøs, din hånd ryster let. Hvad nu hvis det er en anden, der står der, en der har fået nys om det hele? Dine håndflader er klamme, mens du drejer daggerten nervøst mellem dine fingre.

Døren går op, og du ser din kammerat komme ind. Han skynder sig frem og sætter sig overfor dig. Med sagte stemmer lægger I planer i det lille svagt oplyste bagrum, som I har gjort det så mange gange før.

Den lille organisation forblev lille og ukendt, men de levede godt. De stjal fra alle i området, og det, at de var flere om det, gjorde, at de kunne iværksætte større ting. Det gik godt for dem i lang tid, indtil de en dag planlagde at snige sig ombord på et lille skib, der kom i havn. De havde prøvet ting som dette før, men hvad, de ikke var klar over, var, at skibet tilhørte en flådekommandant, der kom tilbyen for at besøge sin kone. Det gik galt, og de blev opdaget. Det lykkedes dog Louis at holde sig skjult, men da gruppen var alt, hvad han havde, besluttede han at forsøge at forhindre deres henrettelse. Han sneg sig endnu en gang ombord på skibet og sejlede med i lasten som blind passager.



Du presser dig ind mod væggen i den skyggefulde krog, mens du venter på, at rødfrakken skal passere forbi på sin runde. I det sekund han er borte omkring det næste hjørne, styrter du ind i porten. Du har kun kort tid. Du samler en sten op på vejen hen til døren, der står let på klem – uklogt. Derinde sidder vagten, og du ved, at nøglerne ligger i bordskuffen. Du kaster stenen ind, et godt kast; den fortsætter med sprøde klunk ned af trappen. Vagten rejser sig straks og går med trukket sværd mod trappen. Han har ryggen til døren – også uklogt. Med lydløse skridt er du bag ham, en hurtig bevægelse og med en dump lyd falder hans krop til jorden. Du skynder dig ned af trappen og ser dine kammerater i cellerne dernede. Med veltrænet behændighed dirker du låsene op...

Det lykkedes at få de andre fri, men de havde ikke heldet med sig, for de blev snart opdaget, og rødfrakkerne viste ingen nåde, men skød uhæmmet. Kun en enkelt ud over Louis slap væk, men denne døde snart efter af sår, som end ikke Louis kunne gøre noget ved.

Karaktertræk og motiver:

- Louis er en tyv og en løgner. Han stoler ikke på nogen.
- Lige siden den nat i båden, hvor han selv, Jenina og de andre på mirakuløs vis overlevede, har Louis frygtet hajer.
- Louis er ikke en god fægter og vil hellere stikke folk ned bagfra end i en direkte kamp.
- Louis er ingen helt ej heller frygtløs og gør gerne, hvad han kan for at passe på sit skind.

Ved spillets start:

Louis er i Genane for at befri de andre medlemmer af den tyvebande han har ledt siden Jack overtog *Blue Lightning*. Desværre kom han for sent. Myndighederne har nemlig allerede hængt hans venner, så nu vil han bare væk. Allerhelst vil han sejle som pirat igen.

”If you’re goin’ through Hell... keep goin’”
– Winston Churchill

Navn: Nathaniel Jackson

Alder: 22 år

Nationalitet: Engelsk

Udseende: Han er høj og slank med tillidsvækkende blå øjne. Hans hår er mørk og kortklippet, og hans krop er muskuløs og senet.



Nathaniel voksede op som den yngste søn af guvernøren af Tempete og med ønsket om at ændre verden til det bedre. Han beundrede sin faders arbejde med at holde Tempetes folk sikre, og han håbede brændende, at han en dag ville kunne følge i hans fodspor. Men faderens titel og hverv gik selvfølgelig i arv til hans ældste søn, og Nathaniel blev flådeofficer. Grundet hans slægtskab med guvernøren gik han direkte til posten som officer. Han var en retfærdig overordnet, men hans foresatte havde ikke helt den samme måde at håndtere mandskabet på. Nathaniel var dog langt mere optaget af kampen mod den ydre fjende – piraterne, hvis ødelæggende hærgen han havde været vidne til hele sit liv.

Et brag flår dig ud af din søvn, og du sætter dig brat op i sengen. I et øjeblik virker der helt stille. Så kommer endnu et brag og flere følger. Du tumler ud på gulvet og hen til

vinduet. Du ser røg stige op nede fra den lille by og flammer, ukontrollerede flammer. Da der kommer en pause i drønene, kan du høre skrigene og lyden af kamp.

Dit hjerte slår hurtigere end nogensinde før. Du har holdt et sværd, du har fået fægteundervisning, men du har aldrig før haft brug for det. Du griber om dit sværd med klamme fingre og venter, du ved, de vil komme til huset.

Du hører en knasen af splintrende træ, da piraterne kommer ind i huset. Du lytter, men kan ikke fokusere for din puls’ dundren. Et isnende skrig bryder gennem barrieren og ind til din bevidsthed. Beth! Din søster! Du løber ud af dit værelse og kommer ud på gangen. En af piraterne har hende. Du ser hendes flåede tøj og hendes tårestrimede ansigt. I det samme lægger du mærke til to pirater mere, der har fået øje på

dig. Skælvende af vrede og afmagt løfter du sværdet til hug, mens de hånligt grinene pirater nærmer sig. Bag dem kan du høre din søsters fortvivlede smerte- og angstskrig. Du hugger ud efter den første, men han griber din arm, vrister sværdet bort og slår dig til jorden. Fortumlet forsøger du at rejse dig, fast besluttet på at beskytte din søster, men piratens næver rammer dig igen og igen, og angrebene stopper ikke før verden forsvinder for dit blik, druknet i dunkle skygger der runger af skrig og hånlatter.

Da du vågner igen, er de væk. Langsomt kommer du på benene. Du kan høre din søsters hulkende gråd og går efter lyden. Hun er krøbet ind i et hjørne og græder med ansigtet skjult i sine arme. Hendes tøj er sønderrevet og plettet af blod. Du taler til hende og forsøger at få hende til at se på dig, men det er, som om hun ikke kan høre dig. Desperat løber du efter hjælp.

Dine lunger brænder, da du når ned til byen, men her er ingen hjælp at hente, smerten her er tifold af, hvad der skete tilbage på godset. Mennesker dør overalt omkring dig, gennemskårne, skudt eller brændt inde i deres egne huse...

Piraternes angreb på Tempete gjorde et uudsletteligt indtryk på Nathaniel og tændte et had i hans hjerte, der aldrig vil kunne slukkes. Hans søster, Beth, var en smuk og kærlig ung pige, men efter overfaldet var der ingen, uden Nathaniel, der ville kendes ved hende.

Guvernøren slog hånden af hende og jog hende bort. Efter en kort tid, hvor hun skjulte sig og kun overlevede med Nathaniels hjælp, tog hun afsked med ham og forsvandt uden at sige, hvor hun ville tage hen. Siden har ingen hørt fra hende.

Familiens udstødelse af søsteren ændrede Nathaniels forhold til sin far, og de rædsler, han havde set piraterne stå for, beseglede for evigt hans skæbne. Han svor, at han ville hævne sin søster og udøve retfærdighed over hver eneste pirat, der krydsede hans vej. Og det gjorde han. Han blev en af flådens bedste officerer. Han kæmpede med en ildhu og dygtighed, kun få kunne overgå, og han gav aldrig op. Efter få år blev han kaptajn på sit eget skib, og hans bedste ven Sam blev hans førstestyrmænd.



Endnu en bande tyve og mordere er besejret, og du trækker dig tilbage til din kahyt fulgt af

Sam. Du sætter dig træt ned og beder med en håndbevægelse Sam gøre det samme, men han bliver stående lænet op af væggen nær døren. "Hvad er der galt Sam?" spørger du. Han sender dig et kort, uudgrundeligt blik og ser så væk. "Der er noget, jeg gerne vil undersøge med din tilladelse..." Han tøver, og du ser afventende på ham: "Jeg vil gerne have lov til at gå under dæk og inspicere fangerne." Han giver ingen grund, men kigger bestemt på dig. Et øjeblik ser I hinanden i øjnene. Så nikker du:

"Selvfølgelig." Han smiler skævt, som han har for vane, og honorerer dig med et venskabeligt glimt i øjet, så vender han sig og forlader kahytten. Da han åbner døren, står der én udenfor. Den kvinde du fandt i lasten på piraternes skib. Hendes hånd er løftet, som om hun skulle til at banke, og hun træder genert til side og lader Sam komme forbi. Han nikker til hende og går væk med lange skridt. Hun kaster et nervøst blik ind i den halvmørke kahyt. "Må jeg komme ind?" Du nikker ivrigt og anviser hende en plads. Hun er ung, ikke en dag over 17, og hendes øjne er store af chok og træthed.

"De er sent på færde frøken, kan jeg hjælpe med noget?" Hun glatter nervøst sin kjole, og sender dig et forsigtigt blik:

"Jeg er ked af at forstyrre Dem mr. Jackson, men jeg vidste ikke, hvem jeg ellers skulle gå til." "Det gør ingenting," siger du beroligende "det er blot hyggeligt med besøg." Hun smiler kort, men slår hurtigt blikket ned igen; hvilken ærbar skønhed!

"De kan kalde mig Jenina, hvis De ønsker..."

"Så må jeg insistere på, at du kalder mig Nathaniel." siger du smilende. Hun smiler tilbage, og du fortsætter: "Hvad synes du om at sejle, nu hvor du ikke længere er fange?"

"Havet ser meget smukt ud, når man befinder sig midt på det. Jeg havde aldrig troet, at jeg skulle komme ud at sejle, og da slet ikke på denne måde."

"Det er godt, du nyder det." siger du, "du har fortjent det." Hendes øjne glimter, og hun ser væk et øjeblik. Så vender hun sig med et eftertænksomt blik:

"Sig mig, hvordan finder I vej herude, når der kun er vand at se så langt øjet rækker?"

"Vi navigerer efter stjernerne." svarer du, rejser dig og går hen til et lille vindue, hvorfra denne mørke nattehimmel, der er besat med stjerner, er synlig. Hun rejser sig også og stiller sig hen til dig. "Navigerer?" spørger hun undrende.

"Det kalder man det, når man finder vej på havet." Hun vender sig, så I står helt tæt ansigt til ansigt. Du betragter hendes brune øjne og mørke hår; hun rækker op, og presser blidt sine læber mod dine. En fantastisk fornemmelse, de bløde røde læber, som synes at eje al hendes skønhed og ynde. Du stivner, stivner af frygt for at komme til at bryde kontakten; men den brydes alligevel. Jenina ser ned.

"Undskyld..." Du vil fortælle hende, at der ingen grund er til at undskylde for noget så vidunderligt, men din stemme har svigtet dig. I stedet løfter du med en finger under hendes hage hendes hoved, så hun ser på dig. Forsigtigt lægger du hånden om hendes ryg og kysser hende.

Nathaniel sejlede til øen Genane med de tilfangetagne pirater. Han blev dog straks sendt ud på en ny opgave og måtte efterlade den smukke Jenina på øens garnisonsfort. Det var en øm afsked, og Nathaniel lovede at vende tilbage så hurtigt som muligt. Han blev forhindret i at vende tilbage, men han tænker stadig på hende.

Smagen af det dårlige øl er bittersød, og røgen indhyller hele rummet og lammer halvdelen af sanserne. Denne aften ligner de mange, hvor du har siddet her blandt de mange andre flådens folk og med Sam overfor dig. Som så mange gange før sidder han og griner af en af dine mange historier. Han er en sympatisk og arbejdsom mand, der så sandelig har fortjent sin høje rang i flåden,

han har arbejdet for det. Endda har du hørt, at han kom fra et meget fattigt hjemovre i England.

Som hans latter dør hen, læner han sig fortroligt hen over bordet. Han kigger indtrængende på dig og gør tegn til, at du skal komme nærmere. Med et grin læner du dig også frem og mærker varmen fra stearinlyset, som står midt på bordet.

"Der er ingen her, der ved det, men..." han kigger sig til begge sider, formodentligt for at forsikre sig om, at der ikke er nogen, der lytter. Du gør det samme, men ser intet ekstraordinært "... jeg har en bror."

Du hæver det ene øjenbryn med en tanke på, hvorfor han aldrig har fortalt dig det. Du ser Sam smøge sit ene ærme op, så du kan se et rundt brændemærke tilsyneladende lavet af en mønt.

"Min bror har et tilsvarende. Vi lavede dem, så vi ville kunne genkende hinanden." Han smøger ærmet ned igen.

"Jeg ser ikke så meget til ham længere. Vi har mødt hinanden nogle få gange, og jeg har kunnet hjælpe ham lidt..."

"Hvorfor har du aldrig fortalt mig om det før?" spørger du, før du atter løfter dit krus.

"Jooh ser du," han trækker lidt på det "han er pirat"

Billeder fra din barndom og alle dine sammentræf med pirater blusser op i dig som flammer, når der hældes sprit på et bål. Hadet brænder i dig ved tanken om din søsters skrig og tårestrimede ansigt.

"Jeg har endda hjulpet ham til at undslippe en gang, han er jo trods al..."

Forræder! Sam's ord bliver kvalt da dit sværd borer sig gennem hans brystkasse.

Du har sluppet dit krus, der er faldet til jorden og har spildt sit resterende indhold, der nu blander sig med blodet på gulvet. I din hånd holder du nu, i stedet, dit sværd, der stadig er inde i din forhenværende kammerat. Langsomt går det op for dig, hvad du har gjort; og din puls stiger i takt med, at der bliver stille i rummet omkring dig.

Ingen andre ved, at han er forræder. Du indser, hvad de andre må tro, trækker dit

sværd til dig i et splitsekund og pisker ud af døren. Den kølige natteluft slår mod dit ansigt, mens du flygter for dit liv.

Karaktertræk og motiver:

- Nathaniel ser sig selv som den mest moralske ombord.
- Nathaniel søger at gøre ”det rigtige”. Et fortsæt det kan være svært at leve op til i en verden, der ikke længere er sort/hvid.

Ved spillets start:

Nathaniel er (endelig) vendt tilbage til Genane for at søge efter Jenina, men uden held, hun synes at være forsvundet. Det samme er al håb om igen at blive flådeofficer, og Nathaniel søger derfor nu at finde den mand, der kan bevise, at Sam var forræder – Sams bror. Og han ved præcis, hvor han skal lede. Blandt piraterne.



“There’s a difference between bloodlust and frenzy, as long as one can control his lust: Keep cool and you command everybody.”

Navn: **Shark (Jack Black)**

Alder: **28 år**

Nationalitet: Engelsk

Udseende: Ved første øjekast kan enhver se, at han er en erfaren sømand, der har oplevet meget. Hans krop er dækket af ar og mærker fra alle de ting, han har været igennem. Han er stærk og ved, hvordan han forsvaret sig selv. Meget andet er der ikke at læse på ham. Der er altid et bistert udtryk at finde i hans beregnede øjne.

Shark kan håndtere enhver situation. Intet kan længere få det til at vende sig i ham. Han gør kun, hvad der er i hans egen interesse. Der er intet formål med at gøre noget profitløst. Shark er indbegrebet af stor og stærk. Han halter på det ene ben, som følge af en skade der blev forårsaget af en daggert, der blev stukket i det. Dette har dog aldrig voldt ham besvær, og han kæmper så godt som nogen.



Shark er vokset op i en engelsk bosættelse i Caribien. Hans far var fisker og ejede sin egen båd. Shark brugte kun sine forældre til at få tag over hovedet og mad på bordet. Selv arbejdede han, men alle hans penge blev lagt til side, da han sparede sammen til at få sit

eget skib. Det gik dog snart op for ham, at det ville tage evigheder på denne måde, og han begyndte at overveje, hvordan han hurtigere kunne erhverve sig et skib, uden at skulle ofre for meget på det.

Næste gang hans far kom i havn, slog han ham ihjel og krævede skibet. Han overtog det som kaptajn allerede som 14-årig, og skønt hans unge alder satte han sig hurtigt i respekt hos mandskabet.

Det er mørkt i det lille hus. Du lister rolig hen over trægulvet. Du ved, hvor du ikke skal træde, fordi det vil knirke. Det er let, men du har planlagt det til mindste detalje. Du holder roligt om daggerten; du ryster ikke, og dine håndflader er ikke svedige. Dit åndedræt er roligt og afbalanceret. Du har ikke slået ihjel før, der har ikke tidligere været nogen grund til det, men det rører dig ikke.

Du kommer ind ved siden af sengen og kigger på ham, som han ligger der sovende, din far. Du tøver ikke - det er der ikke grund til. Du mærker bladet skære gennem kødet. Han udstøder en dæmpet lyd, og hans øjne åbnes. Du ser ned på ham og løfter et øjenbryn. Han er intet værd nu, han er intet andet end en bunke uspiseligt kød, dog synes hans død som det mest fornuftige, han nogensinde har gjort. Du tørrer blodet på daggerten af i hans skjorte og går tilbage til din seng. Snart sover du trygt, velvidende at du snart er kaptajn.

Der gik ikke lang tid, før Shark blev forfalden til smugleri og senere hen også de andre aspekter af pirateri. Da flåden kom på sporet af ham, forlod han skibet efter at have klædt et lig i sin jakke. Han stak af med så mange værdier, han kunne skaffe.

Shark fandt hurtigt et nyt skib, hvor han kunne se sin fremtid forme sig. Han startede roligt ud som enhver anden, men hele tiden var det hans intention at komme op til toppen og så overtage kaptajnens plads. Der var dog én, der stod i vejen for ham, endnu en

forhindring: Louis d’Nantes, kaptajnens førstestyrmand og højre hånd. Men han var heller ikke noget vedvarende problem - står noget i vejen, må det jo flyttes til side.

Kaptajnen Hawk fortalte en dag Shark og Louis, der var hans to højst kommanderende, om den berygtede Lionel Keiths skjulte skat, og om hvordan han ikke blot vidste, hvor den var, men at han også kendte den særlige hemmelighed, der var påkrævet for at komme ind til den. Da han fortalte dem dette, sendte han et blink i Louis’ retning – altså kendte Louis også hemmeligheden. Shark besluttede snart herefter, at tiden var inde til at overtage skibet – mytteriet kom; nu skulle han have skibet og skatten.

Kampen raser! Du betragter roligt Hawk, idet han styrter til jorden manglende en halv hånd og indsmurt i sit eget blod. Det meste af kampen er stoppet omkring dig. De få fjolser, der valgte at forblive loyale mod Hawk, er faldet eller fanget. Du kigger ned på den døende kaptajn og skuler så kort til Louis, der står fanget med en klinge presset mod halsen. Idet du skal til at give Hawk det sidste stød, mærker du smerten skyde gennem dit ben. Du kigger ned og finder det åndssvage tøjsebarn, kaptajnens datter. Irriteret placerer du et hårdt slag i hovedet på hende og sender hende bevidstløs til jorden.

Du kigger atter ned og ser, at Hawk nåede at se sin datter falde til jorden, og fryder dig ved den ekstra smerte, du nåede at tilføje ham. Så sænker du din huggert; den borer sig igennem det svage kød og river livet bort fra Hawk’s krop. Med en skræmmende kølighed flår du indvoldene ud af ham og kaster dem i havet, hvorefter du begynder at skære ham i mindre stykker.

Du vender dig mod Louis. Du ser ingen frygt kun trods, dødsforagt og vrede. Snothvalp! Han har ingen anelse om, hvad der er ham i vente.

”Du har noget, jeg vil have svækling,” siger du, nu skal du have den hemmelighed afsløret. Du tager den gyldne daggert, Louis altid render rundt med fra hans bælte. Du ved, at det er en gave fra Hawk, som Louis har haft, fra før du selv kom ombord på Blue Lightning. Det synes passende, at det skal

være for denne, Louis lader sit liv og vanærer Hawks minde. Med et jerngreb hiver du hans højre hånd frem og holder den fast med din venstre, mens du løfter hans... din daggert. Du ser koldt op i hans rasende grå øjne; før du lader daggerten bide sig vej gennem hans kød. Du lader bladet løbe fra hans håndrod og til hans tommels spids, løfter det, og fører bladet til hans pegefingerspids. Da du atter løfter bladet, mister du grebet om Louis’ hånd, idet han bliver trukket ud af din rækkevidde. Du ser rasende op på det fjols, der holder Louis. Han holder ham stadig, men er trådt et skridt tilbage, og hans udtryk har ændret sig fra det på en sejrende kriger til det på en frygtsom slave. Det betyder ikke noget, han er åbenbart svag, så han kan lige så godt ryddes af vejen nu som senere, men da du løfter sværdet kommer flere af besætningsmedlemmerne nærmere.

Et af de andre besætningsmedlemmer trådte hastigt ind imellem Shark og Louis. Med dæmpet stemme og ord, der aldrig kom til at nå andre end Sharks øre, informerede han ærbødigt Shark om risikoen ved at torturere og myrde Louis, idet han var velset hos besætningen. Da alles øjne nu hvilede på Shark, måtte han opgive at få hemmeligheden ud af Louis nu og nøjes med at give ham samme behandling som resten af mandskabet, der ikke ville finde sig i de nye forhold. Ud på bølgen blå uden vådt eller tørt. Men han gav Louis lov til at tage Jenina med, hvilket de begge vidste, var lige så godt som et kompas.

Louis og de andre loyalister bliver smidt i havet, hvor de må kæmpe mod bølgerne for at nå den lille jolle. Du bøjer dig ned og hiver den bevidstløse tøs op ved kraven i én hånd. ”Tag pigebarnet med jer!” råber du, da du kaster hende ned til de andre ”Kvindfolk hører ikke hjemme på skibe!” Du ser Louis dykke for at redde tøsen, før hun drukner, og for en gangs skyld forstår du ham. Uden hende er de fortabte.

Shark fortsatte længe som kaptajn på skibet. Han skaffede sig respekt hos mandskabet på en anden måde, end Hawk havde gjort det; alle frygtede ham, men de var også klar over, at de ville få svært ved at finde en bedre leder.

Da skibet begyndte at blive for truet besluttede Shark, at den bedste mulighed ville være at skille sig af med det. Han slæbte en af de fordrukne pirater ind i sin kahyt og indberettede derefter skibet mod en god dusør.

Han havde allerede på dette tidspunkt planer for, hvem han skulle sejle med. Han havde plads på et skib under kaptajnen Drake Bills. Bills var en udmærket kaptajn, men det ville han ikke blive ved med at være – Shark skulle nok få fat i skibet snart. Han nød dog, at det var hans job at torturere fanger på skibet.

Manden var forsvarsløs, som han stod der bundet til masten. Resten af det nu sunkne skibs besætning var allerede døde på den ene eller anden måde. Nu skulle I have jeres sjov med denne den sidste. Brutalt hiver du hans ene arm fri og trækker din kniv. Du sender manden et beroligende smil, men dine grusomme øjne fortæller ham at kun smerte og død venter.

Du laver et fint snitsår langs hans underarm. Kun få dråber blod forlader det. Du tager kniven mellem dine tænder for at have begge hænder frie, idet du maser fingrene på din ene hånd ind i såret. Du mærker blod og kød grave sig op under dine negle, idet du griber fat om huden og med veltrænet hånd, flår den af halvdelen af hans arm. Du hører ham skrigende i smerte og smiler blot skævt. Han har langt fra set det hele.

Du tager atter din kniv, og sender den nu ned i det åbne sår til den rammer knoglen. Så fører du den langs knoglen. En stor luns blodigt kød lander med et plask på dækket og efterlader knoglen blottet. Du ærgrer dig let over, at han skriger så meget, at du ikke kunne høre den skrabbende lyd af kniven mod knoglen. Du lægger mærke til at skriget forstummer, og da du kigger op, finder du, at svæklingen er besvimet.

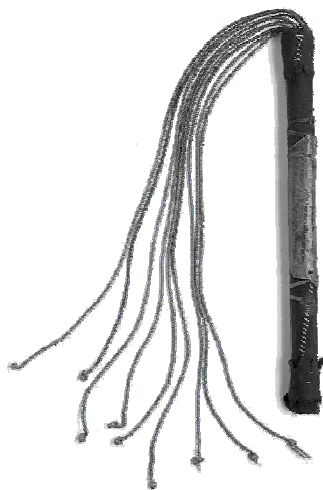
Det første, der møder ham, da han atter slår øjnene op, er dit grumme smil. Det er langt fra ovre!

”Nå, nu har du set det, du skulle se...” du løfter atter kniven ”så har du jo ikke brug for dine øjne.”

Han virrer vildt med hovedet for at undvige, men din frie hånd griber ham om struben og holder fast. Du presser knivspidsen ind i hans øjeæble og drejer den rundt.

Endnu en gang mister han bevidstheden, og du beslutter dig for, at der snart ikke er mere sjov i ham. Da han atter vågner, skærer du vertikalt ned over hans mave. Du lader kniven falde til jorden og flår hjertet ud på manden.

Mens Shark sejler under Bills kommer de i kamp med et af flådens skibe. Mens Shark duellerede med en rødfrakke blev han tacklet fra siden og slået ud. Dette resulterede i, at han blev fanget for første gang. Han er ikke sikker, men tvivler kun lidt på, at det var Bills, der tacklede ham, og han fik i fængslet denne mistanke bekræftet.



Det er ikke selve det mørke klamme rum, der generer dig, ikke det at være spæret ind, ikke det at skulle henrettes ved daggry. Det er selve det, at du er blevet fanget. Du hader tanken, det var ikke din fejl. Du kunne have ændret udfaldet af kampen – det ved du. Du hører skridt i mørket, bestøvlede fødder, formodentlig en rødfrakke, der kommer for at håne jer. En fakkels flakkende lys får mørket til at vige, og du ser en rødfrakke, der nærmer sig. Han stopper ved den celle, hvor Bills sidder. Du betragter dem med vagtsomme øjne. Først den ene så den anden trækker ærmet op og afslører et brændemærke. Så åbner rødfrakken cellen. Bills forsvinder ud i mørket, og rødfrakken venter. Hans ansigt henligger i skygge fra en hat, der er trukket langt ned, men idet han kaster et blik rundt, ser du hans øjne i et glimt; de er urolige og skræmte, men han vender sig bort og forsvinder. Et koldt smil, som ingen ser i mørket, blotter dine tænder. Du har netop fået foræret din frihed.

Da der kom inspektion næste morgen, og det blev opdaget, at kaptajnen var flygtet fortalte Shark, at han vidste, hvem der havde sluppet

ham fri. Han blev bragt til et lille bevogtet rum for at tale med fængselsinspektøren. Skønt han ikke var bevæbnet med andet end den kæde, der holdt hans hænder sammen, lykkedes det ham hurtigt at dræbe vagterne og flygte.

Han sejlede væk fra havnen med en ny kaptajn, Johnson. Han kom efterhånden op i rang, men atter var der en, der stod i vejen for ham, så han ikke kunne nå kaptajnen - Henry Green; førstestyrmand og navigatør.

"... Den flåede ham i småstykker, og lunser af hans kød flød rundt i bølgerne, der blev farvet røde af hans blod"

Du smiler et koldt skævt smil til dine kammerater rundt om det lille runde bord. Uden en ansigtstrækning bunder du kruset med rom, mens du med øjnene betragter hajtanden, der går på omgang mellem dine kammerater, for at de kan vurdere, om den er ægte.

"Jeg flåede den ud af dyrets mund" du taler med kold ro, men der er et grusomt glimt i dine øjne.

"Vandet gjorde det ikke ligefrem lettere, men jeg kan svinge et sværd, uanset hvad der er omkring mig. Jeg nappede den som et minde om min kamp med den forvoksede fisk." Du får hajtanden i læderstroppen tilbage og hænger den atter om halsen.

"Ja, ja Shark" siger den ene af dem med et grin, men du kan let se på ham, at han tror hvert eneste ord.

Karaktertræk og motiver:

- Shark gør intet, der ikke er profitabelt for ham selv. Han er villig til at bruge alle midler og tilsidesætte alle for selv at komme til tops.
- Intet kan skræmme Shark. Han frygter hverken liv eller død. Han er altid rolig uanset situationen.
- Shark er god til logik, men han har ingen anelse om andre følelser end magtbegær og blodtørst.
- Shark har aldrig opgivet tanken om Keiths skat. Men han har aldrig kunnet finde noget om den i nogen af Hawks bøger. Så skal han finde ud af noget om denne, skal han gøre det på egen hånd eller have fat i Louis igen.
- Andenstyrmand ombord på *Touch of Darkness* – vil meget gerne stige i rang!

Ved spillets start:

Shark sejler stadig med Johnson. De er i havn i Genane for at få deres skib repareret og skaffe nye folk, da der blev tyndet ud i besætningen under sidste søslag.

Oversigt

- bipersoner efter akt

- Akt 1
 - Kaptajn Jeoffery Johnson
 - Navigator Henry Green
 - Munken fra Sankt Benedict
 - Kokken François Delacroix

- Akt 2
 - Høvding Grand Berce
 - Tolken Chuchoter
 - Tømrer Viktor
 - Smeden Calvin
 - Skrædderen Ann
 - Fiskerne og fiskerkonerne
 - Vaskekonerne og børnene

- Akt 3
 - Dennis
 - Kropiger/skøger
 - Skummel gut i kroen Cavaret Borgne
 - Jacob – skibsproviantør
 - Patrick – havnefoged
 - Roger – skibsbygger
 - Scarlett den urtekyndige
 - Plantageejeren Richard
 - (Oliver) Le Vasseur
 - Vasseurs nevøer – Magnus og Hector

- Akt 4
 - Munke i Sankt Benedict
 - Beth – Nathaniels søster
 - Kate – Nathaniels niece

- Generelle bipersoner
 - Rødfrakker
 - Tilfældige krogæster – pirater og godtfolk
 - Kroværter

Bipersoner – akt 1

Navn: **Kaptajn Jeffery Johnson**

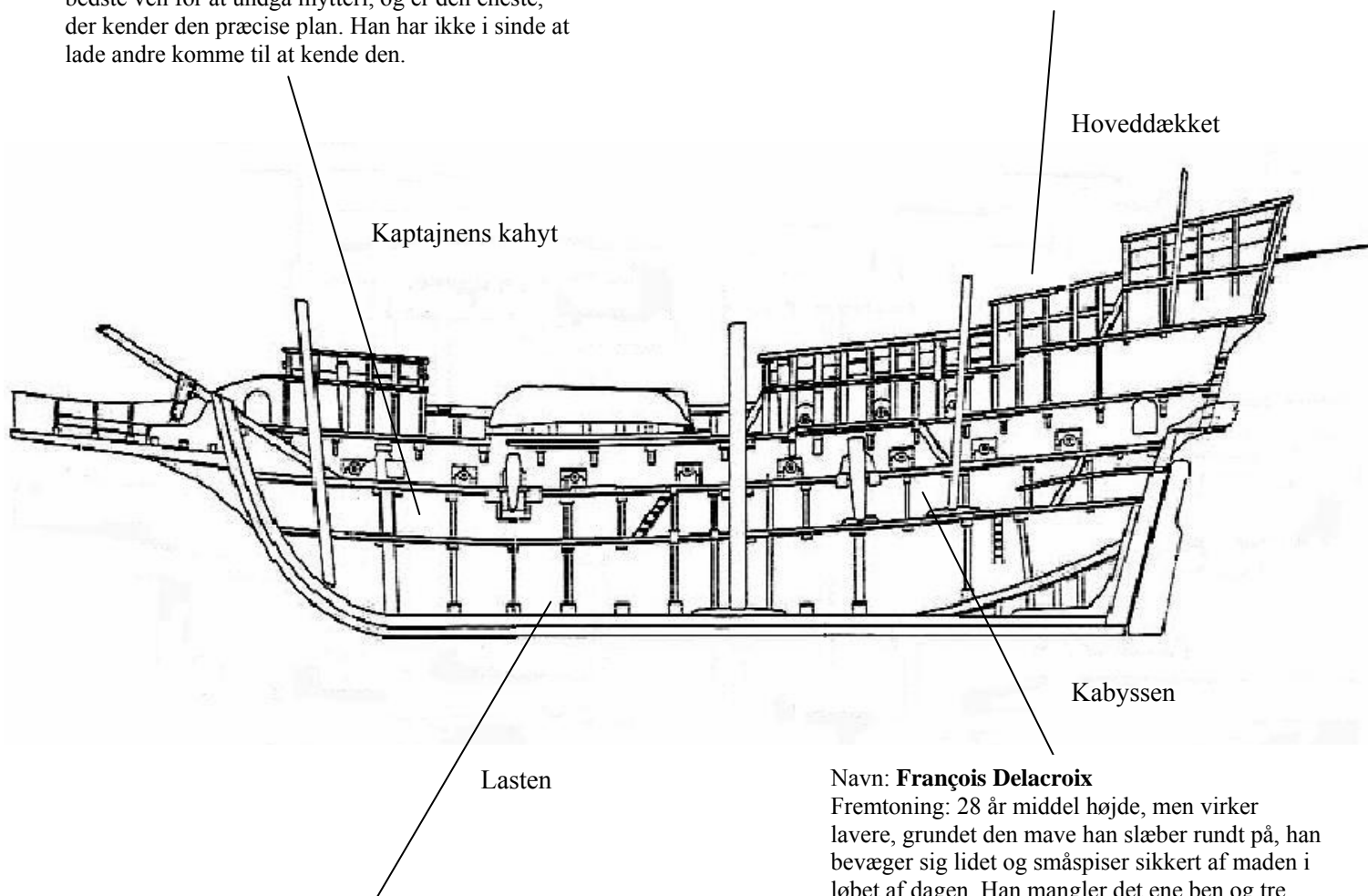
Fremtoning: 34 år, meget høj. Bredskuldret muskuløs englænder med sorte, bydende øjne og mørkt, brunt hår.

Fjender: François Delacroix

Allierede: Henry Green, Dennis

Johnson har været kaptajn på *Touch of Darkness* i tre år; han er vant til at være leder og ved, hvordan man holder styr på en flok blodtørstige pirater.

Kaptajnen ved, hvor kortet er, efterladt hos hans bedste ven for at undgå mytteri, og er den eneste, der kender den præcise plan. Han har ikke i sinde at lade andre komme til at kende den.



Navn: **Ukendt (Sankt Benedict Kloster)**

Fremtoning: Det vides ikke, hvor gammel han er, eller hvor han er fra, og han er ikke selv i stand til at fortælle det.

Manden er udsultet og klædt i en laset brun munkekutte.

Hans øjne er flakkende og har et vanvittigt udtryk. Hans tale er en uforståelig vrøvl, bortset fra navnet Sankt Benedict, Johnson og bibelciterne i appendix. Hans krop er dækket at betændte sår, og han kan knapt bevæge sig.

Alle besætningsmedlemmer på skibet regner han for sine fjender, men egentligt er det kun Johnson og Green, der ved, at han er der.

Han er en munk fra ovennævnte kloster, han er blevet fanget af Johnson, fordi han mener, at munken måtte vide noget brugbart om skatten, der gjorde han tilsyneladende ikke, og under fangeopholdet har han mistet forstanden, og han er døden nær.

Navn: **Navigatør Henry Green**

Fremtoning: 26 år, lidt under middel højde.

Spinkel, men ikke svag mand med lysebrunt hår og nøddebrune øjne, der altid virker søgende.

Fjender: François Delacroix

Allierede: Kaptajn Jeffery Johnson

Han er kaptajnen næstbedste ven, den bedste og mest betroede om bord på skibet. Green har kendskab til skatten, og at de har mulighed for at finde den – han er den på skibet, der ved mest, men han ved ikke alt. Han har med tiden lært ikke at stole på nogen.

Navn: **François Delacroix**

Fremtoning: 28 år middel højde, men virker lavere, grundet den mave han slæber rundt på, han bevæger sig lidet og småspiser sikkert af maden i løbet af dagen. Han mangler det ene ben og tre fingre på den ene hånd samt tomlen på den anden. Virker konstant vrissen.

Fjender: Kaptajn Jeffery Johnson, Henry Grenn (navigatør)

Allierede: op til flere af de andre besætningsmedlemmer der ikke holder så meget af kaptajnen, som han kunne ønske sig.

Delacroix blev degraderet til kok, da han i kamp blev så lemlæstet, at han ikke var i stand til at fungere som normal sømand. Han er bitter og hader kaptajnen, idet Delacroix var en af de få, der var loyal mod den forhenværende kaptajn. Han forsøger konstant at plante mistillid til Johnson blandt de andre besætningsmedlemmer og mener at vide noget om, hvad der foregår på skibet. Egentligt ved han intet.

Bipersoner – akt 2

Navn: **Vaskekoner og børn; Jane, Beatrice, Johnny og Clara**

Fremtoning: Vaskekonerne står med deres arbejde og holder samtidigt øje med alle byens børn, der tumler sig i gaderne.

Vaskekonerne snakker om alt og intet – mest intet fordi der intet er at snakke om på Nause. Børnene tumler sig på jordgaden og leger med, hvad de kan finde, og underholder sig ellers med en slåskamp eller to. Vaskekonerne og børnene er nok dem, der vil glæde sig mest over besøget.

Navn: **Tømrer Viktor**

Fremtoning: 32 år, middel højde. En velbygget mand, med et bistert udtryk, han stoler ikke på fremmede. Familie: kone og fire børn.

Han er byens uofficielle leder, og han nyder stor respekt hos alle. Han kræver en vis høflighed; men han er ikke urimelig.

Navn: **Tolken Chuchoter**

Fremtoning: 24 år, over middelhøjde. En barsk mand, der dog virker en anelse mere menneskelig end de andre.

Chuchoter er stammens kontakt til omverdenen, idet han er den eneste, der kan tale med de hvide mænd. Han kan dog kun tale fransk. Han er loyal overfor sin stamme og sin høvding, så han vil oversætte, så godt han kan, men hans evner er begrænsede.

Navn: **Høvding Grand Berce**

Fremtoning: 49 år, høj. Hans ansigt er alvorspræget og med alderens strejf af viden. Han er en gammel mand, men det får ham ikke til at virke mindre autoritær.

Berce har været stammens leder i over tyve år, og han kender sit folk. Han er en dygtig høvding og ved, hvordan tingene skal gøres. Han er ikke uvenlig, men hans folk kommer i første række.

Navn: **Skrædderen Ann**

Fremtoning: En gammel sammenbøjet kone, skønt hendes hverv er hendes eget tøj støvet og slidt, hun sidder på gaden og ser livet, som hun er holdt op med at kunne følge med til, passere forbi.

Hun er måske gammel, men hun er ikke bange for at sige sin mening ligeud, og hun har en vis respekt i byen, selvom de fleste går udenom hende.

Hun er meget nærsynet og kan kun se skikkelser, til gengæld fejler hendes hørelse intet, og det er med den, hun genkender folk. Uanset piraternes opførsel vil hun, som den eneste i byen, ikke bryde sig om besøget. 59

Navn: **Fiskerne Nate, Daniel og Wayne samt deres koner Lucy, Belle og Emmelie.**

Fremtoning: Stærke mænd, der er vant til at sejle og styre livet på den lille ø. Deres hud er mørk af de mange timer i den caribiske sol. Konerne virker meget på samme måde, de er også vant til at tage vare på dem selv.

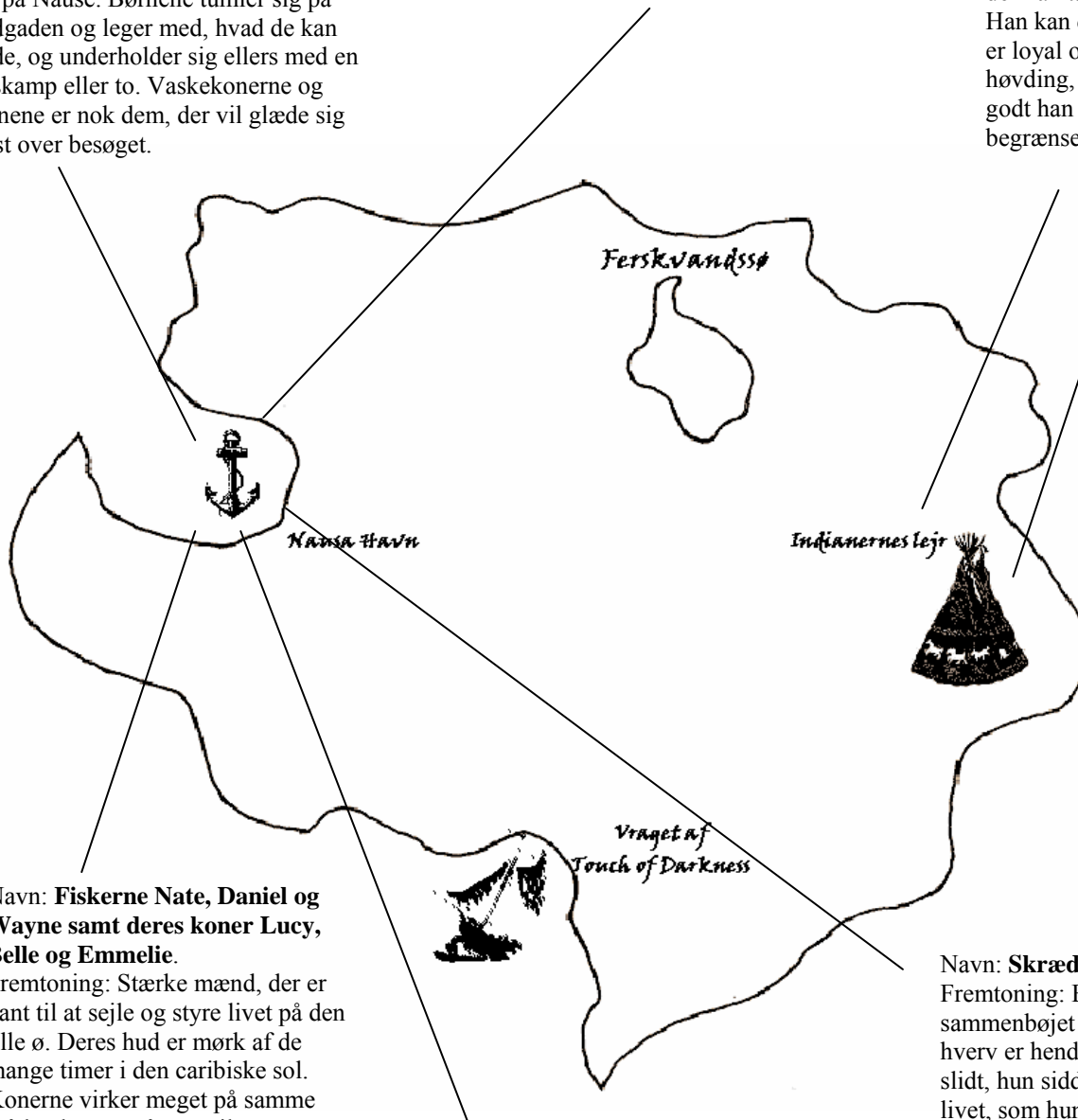
De fleste af havnebyens mænd er fiskere, og det er det, byen lever af.

De befinder sig for det meste, når de ikke er ude at fiske på havnen hvor de holder skibene i stand. Deres koner er også på havnen og ordner fiskene og net og andre småting, som mændene ikke nedværdiger sig selv til.

Navn: **Smeden Calvin**

Fremtoning: 29 år, middel højde, firskåren. En arketyrisk smed, den stærkeste mand i byen, med sodsværtede hænder og ansigt. Familie: to døtre som han for alt i verden vil beskytte.

Han er en venlig mand, der ikke er let at tirre; han er meget hjælpsom, men skulle der ske noget, der gjorde, at han virkeligt ville gå i kamp, ville han skønt manglende erfaring være en uønsket modstander.



Bipersoner – akt 3

Navn: **Scarlett den urtekyndige**

Fremtoning: 30 år, middel højde. Hun er efterhånden en ældre kvinde og virker lettere distraet. Hendes brune hår er filtret og hendes grå øjne fjerner, hendes hænder og arme er dækket af rifter. Hun er englænder.

Hun har kendt Dennis og holdt meget af ham; hun var den eneste, der egentligt tog sig af ham, og det gjorde hun også godt. Derfor hader hun Le Vasseur, for det han har gjort, og ønsker hævn. Hun har allerede myrdet en af "soldaterne"- dræbt fortet; men hun vil naturligvis ikke vedkende sig skylden, med mindre hun ved, at hun kan stole på dem, hun taler med som allierede. Udviser piraterne had mod Vasseur, vil hun gladelig hjælpe dem

Navn: **Kropiger/skøger Madelaine og Charlotte**

Fremtoning: smukke kvinder med bløde stemmer og bølgede kurver, der ikke er lagt skjul på.

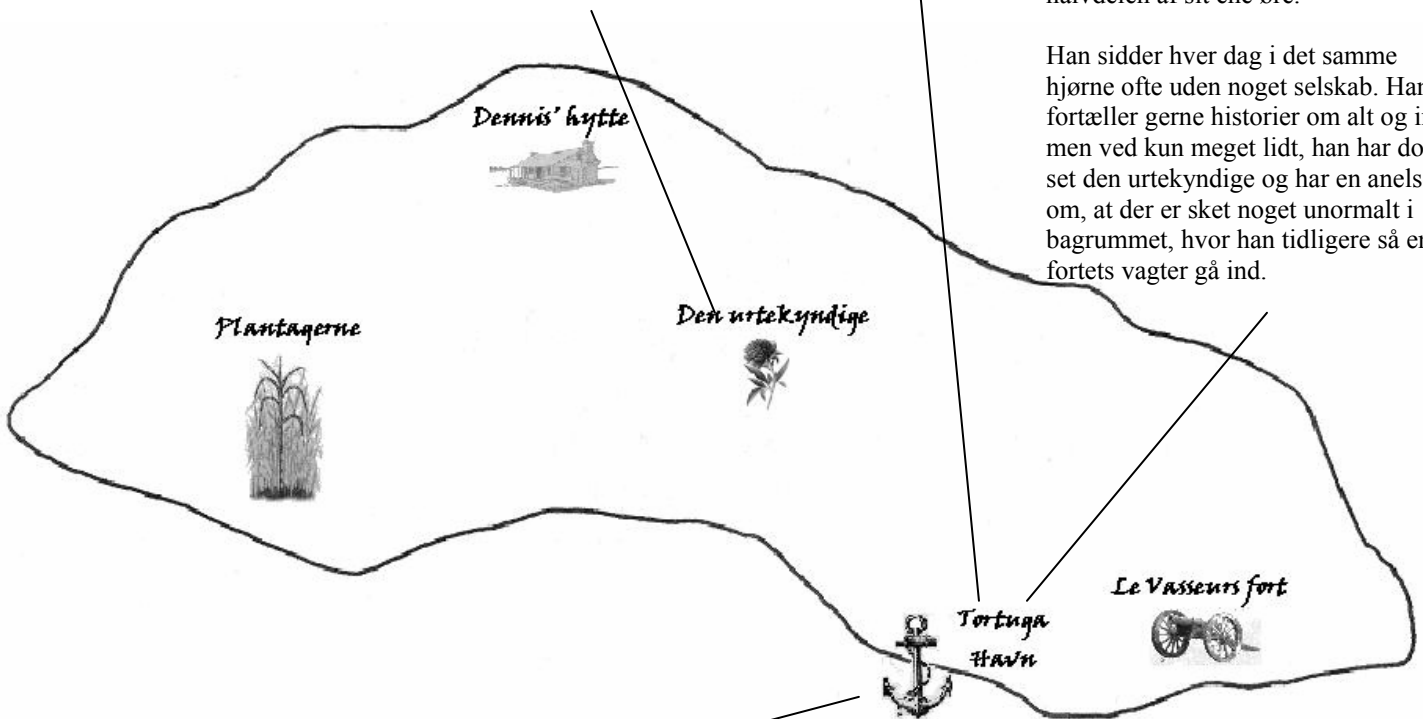
De har alle godt kendskab til faget og ved, hvordan man nupper lidt ekstra drikkepenge fra sine ofre.

For den rigtige pris kan de godt skaffe nogle oplysninger, som pirater måtte have brug for.

Navn: **Ukendt**

Fremtoning: I den lille kros ene hjørne sidder en mørk skikkelse hyllet i en kappe. Hans ene øje er mælkehvidt, og på det er han blind. Han mangler et ben og en hånd samt et par tænder og halvdelen af sit ene øre.

Han sidder hver dag i det samme hjørne ofte uden noget selskab. Han fortæller gerne historier om alt og intet, men ved kun meget lidt, han har dog set den urtekyndige og har en anelse om, at der er sket noget unormalt i bagrummet, hvor han tidligere så en af fortets vagter gå ind.



Navn: **Jacob - skibsproviantør**

Fremtoning. 26 år, lille mand; ved hvordan man slår en handel af. Franskmand.

Han er ikke en grådig mand, men ved hvordan man får en handel i hus, og et par ekstra mønter i lommen er altid godt. Han kan fortælle, at han ikke kender noget til Dennis, og at de kan spørge på kroerne, samt at Vasseur får mad direkte fra plantagerne.

Navn: **Patrick - havnefoged**

Beskrivelse: 31 år, stor og kraftig bygget, hollænder. han er ikke bange for nogen, og han er vant til næsten hvad som helst.

Han var tidligere pirat og ved, hvordan den slags skal håndteres. Skulle det alligevel komme til problemer, når hans skal kræve penge for havnepladsen, arbejder han for Vasseur og kan problemløst få hjælp fra fortets vagter.

Han ved alt, der er værd at vide om skibene på havnen.

Han kan fortælle om kroerne og plantagernes placering og den urtekyndige, men han kan ikke direkte være til hjælp, ud over at han kan få dem ind på fortet – det ville dog være som fanger, og det kræver en lille kamp først.

Navn: **Roger – skibsbygger**

Fremtoning: 29 år, velbygget, englænder.

Han ved alt om enhver form for skib, han kan reparere alt og tilpasse det et ønsket formål. Han kan fortælle alt om skibene i havnen, og det er ham, der køber og sælger.

Han ved intet om Dennis, men kan fortælle generelle ting om øen og kan være til hjælp, når piraterne gerne vil væk fra Tortuga.

Bipersoner – akt 3

Navn: **Plantagejeren Richard**

Fremtoning: 36 år, en lav mand, englænder. Han er en fin herre, og det kommer til udtryk via hans livvidde og påklædning samt blege hud, der er urørt af solen.

Han er for arrogant til at tale med piraterne og vil få nogen til at sende dem væk. Stod han ansigt til ansigt med dem, ville han være rædselsslagen.

Han plejer at levere mad direkte til både Dennis og fortet og kan angive begge steder og muligvis hjælpe piraterne med en undskyldning for at komme ind på fortet; levering af forsyninger.

Navn: **Hector og Magnus** – Le Vasseurs to nevøer.

Fremtoning: Henholdsvis 24 år og 26 år, begge en anelse over middelhøjde, franskmænd. De er trænedede til kamp og til at beskytte deres onkel, de er fine herre med udsigt til at arve hele Tortuga. Ingen af dem er grebet af den samme paranoia som deres onkel.

Le Vasseur stoler på begge sine nevøer, som de eneste han stoler på. Han har god grund til at stole på Hector, den yngste, for denne er ham fuldt ud loyal. Magnus hader til gengæld sin onkel, fordi denne "forførte" Magnus' forlovede.

Får piraterne Hector i tale vil der derfor blive slået alarm, og han vil kaste sig direkte i kampen for at vinde sin onkels gunst, hvis de derimod støder på Magnus, vil han gladelig hjælpe dem til at myrde Vasseur, men han ønsker ikke sin bror i fare.

Navn: **Dennis**

Fremtoning: Han var en gang en dygtig sømand, men i den tid han har opholdt sig på Tortua, stort set i ensomhed, er han gået i forfald. Han er efterhånden ved at blive gammel, og han er også skræmt, for han ved, at Vasseur gerne vil have kortet, han skulle beskytte.

Dennis var kaptajn Johnsons bedste ven, og det var ikke tilfældigt, at det var ham, kortet blev betroet, dog har netop denne opgave gjort ham gal, da han er bange for, at der hviler en forbandelse over kortet.

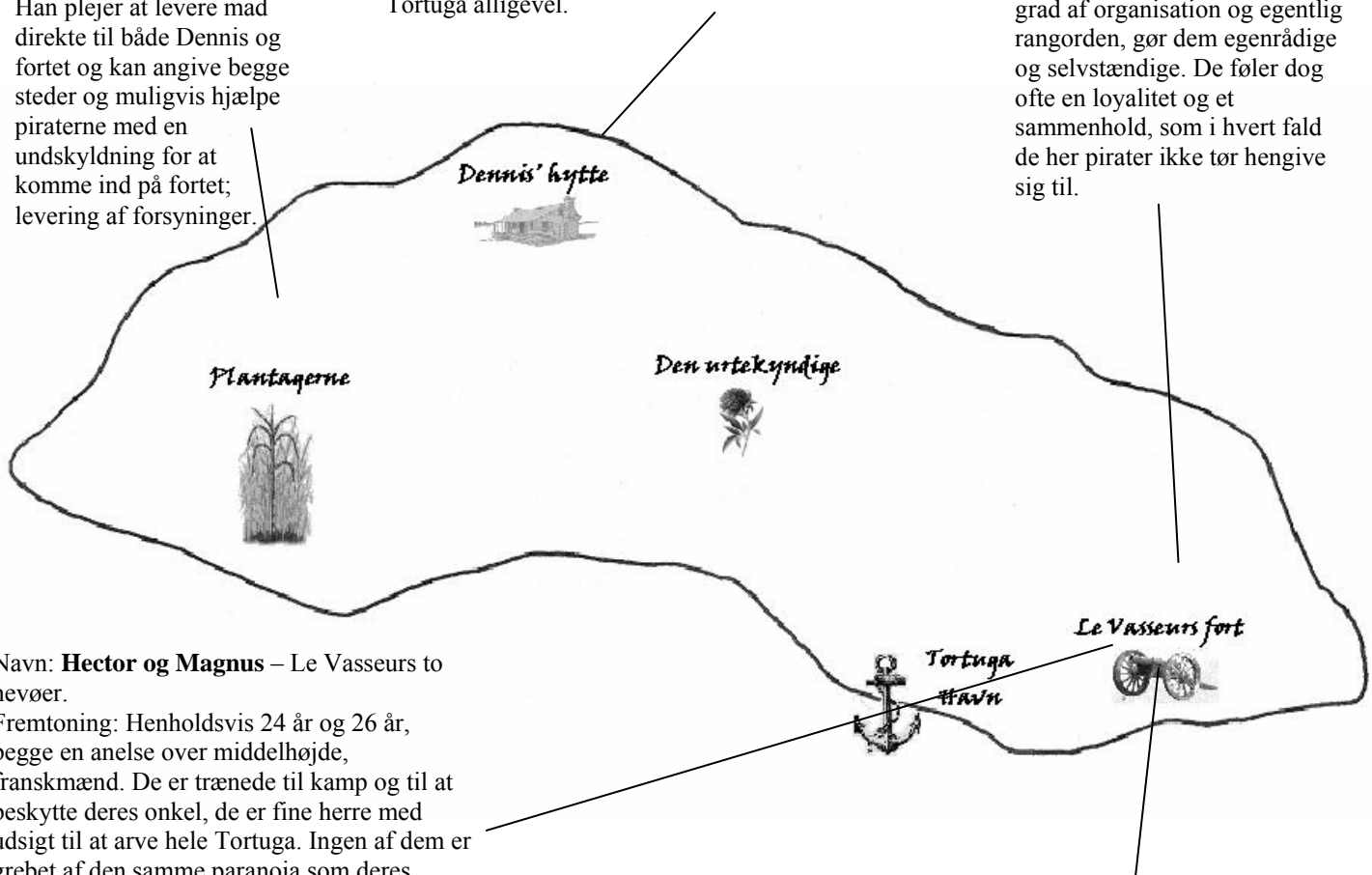
Han vil overlade ansvaret til piraterne, hvis de fortæller ham, at de er Johnsons kammerater.

Hvis de finder ham i Vasseurs fangekælder, har han imidlertid ikke kortet længere, han kan tegne det for dem, ellers kan han fortælle, at den eneste eksisterende kopi har Vasseur.

Han vil gerne med ud, men han anser det ikke for voldsomt vigtigt. Han er klar over, at når Johnson er død, kommer han aldrig væk fra det isolerede helvede på Tortuga alligevel.

Navn: **Fortets vagter, Lee, James, Bill og Geoff**

Disse mænd kan betragtes som en krydsning mellem pirater og soldater. De er trænet på stort set samme måde som almindelige soldater, men deres relativt store frihed og ringe grad af organisation og egentlig rangorden, gør dem egenrådige og selvstændige. De føler dog ofte en loyalitet og et sammenhold, som i hvert fald de her pirater ikke tør hengive sig til.



Navn: **(Oliver) Le Vasseur**

Fremtoning: 41 år, lav og skrøbelig. Vasseur er en stor mand af sjæl, men han er sindssyg, og det har sat sit præg på ham. Han er Tortugas rigeste mand.

Vasseur er Tortugas selvvalgte konge; da han også er øens beskytter, er der ikke nogen, der siger ham imod. Han er magtgal og holder fast på sin plads med tænder og klør; dette har gjort ham sindssyg, og han lider af voldsom paranoia. Han har ikke været uden for fortet gennem de sidste fjorten år, og han stoler kun på sine nevøer, de er de eneste, han taler med.

Bipersoner – akt 4

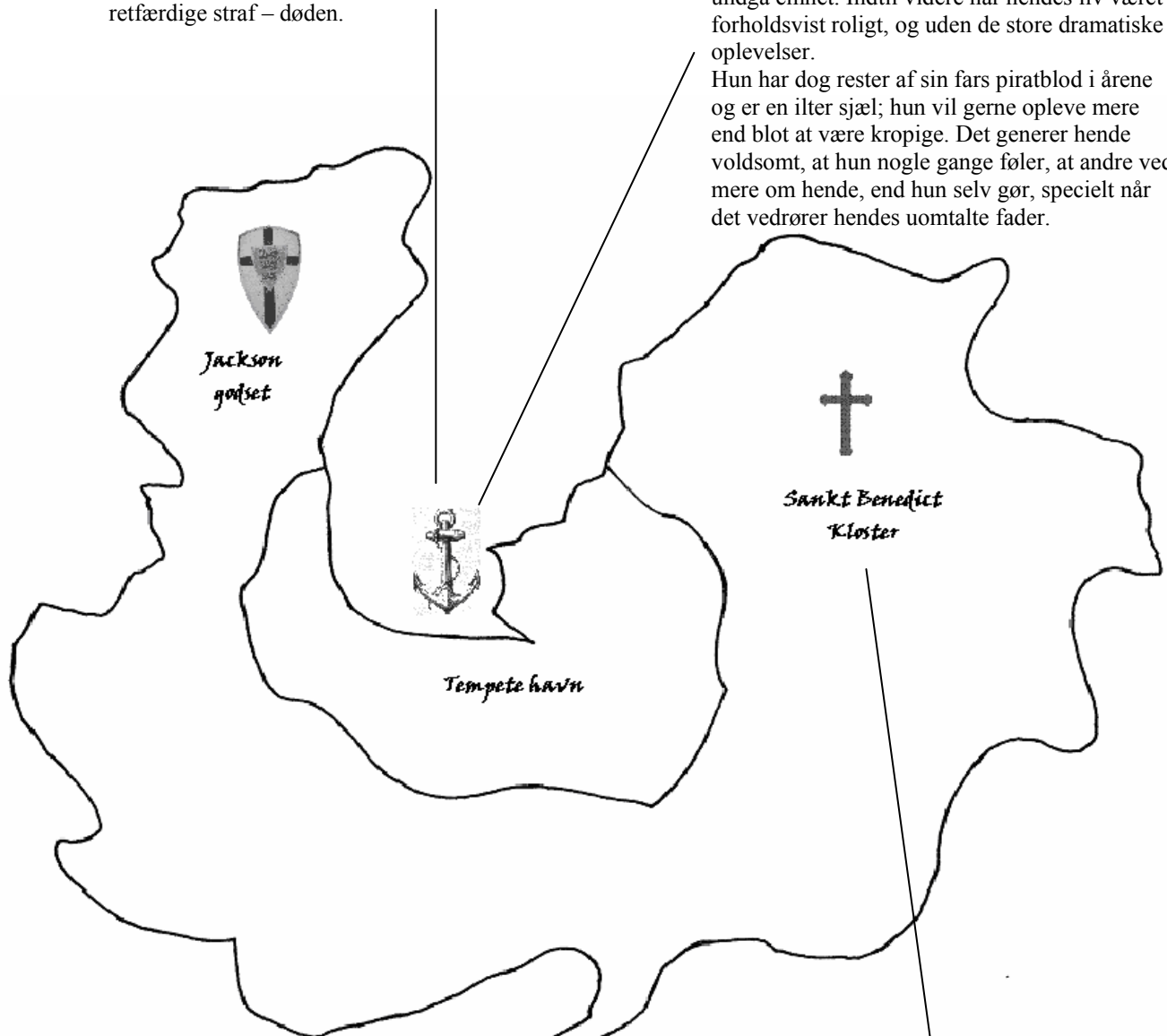
Navn: **Beth** – Nathaniels søster
Fremtoning: 27 år, middel højde, englænder. En høj og bleg kvinde med slanke lemmer og dyblå øjne; hun regnes for ganske køn.

Beth vil ikke synes om det faktum, at hendes broder nu sejler sammen med pirater. Hun vil forlange, at han gør sin pligt og udleverer dem til myndighederne altså rødfrakkerne, så de kan få deres retfærdige straf – døden.

Navn: **Kate** – Nathaniels niece
Fremtoning: 14 år, nærmer sig at være udvokset. Pjusket sort hår og klare grønne øjne. Hun har et smalt ansigt med høje kindben og skarpe træk, en køn ung pige.

Kate er vokset op uden en egentlig familie – i hvert fald ikke en, der ville vedkende sig hende – og uden forståelse for sin oprindelse. Hendes mor har aldrig fortalt hende, hvem hendes far var, eller hvorfor hun aldrig har kendt ham, og med tiden lærte Kate, ligesom alle andre at undgå emnet. Indtil videre har hendes liv været forholdsvist roligt, og uden de store dramatiske oplevelser.

Hun har dog rester af sin fars piratblod i årene og er en ilter sjæl; hun vil gerne opleve mere end blot at være kropige. Det generer hende voldsomt, at hun nogle gange føler, at andre ved mere om hende, end hun selv gør, specielt når det vedrører hendes uomtalte fader.



Navn: **Phillip, Peter, Simon og Ezekias munke i Sankt Benedikt.**
Fromme mænd i fine rober, der passer deres pligter og holder klosteret i orden.

Munkene lever stille, tilbagetrukne liv, isoleret fra omverdenen. De bruger deres tid på bøn og studier. De skriver bøger, afholder messer og andre hellige handlinger og plejer syge.

De har ingen våben og vil ikke forsøge at forsvare sig (væbnet kamp) mod eventuelle angribere.

De vil appellere til karakterernes guds frygt og moral (hvilket selvsagt er et dødfødt forehavende). De sætter sig ikke til modværge og har ingen intentioner om at give deres liv for et relikvie.

De vil enten kunne vise vej nede i krypterne, eller de kan finde et kort frem til piraterne.

Generelle bipersoner

Navn: **Hans, Jimmy, Oswald, Kurt, Francis og Phillip** – tilfældige krogæster og pirater

Fremtoning: Alle størrelser og former er set og de kan være alt mellem 12 og 50, også nationaliteten kan være næsten hvad som helst, fog ikke spansk for spanierne er meget ilde set.

En uendelig strøm af fulde søfolk, både pirater og ”ærlige” sømænd. De underholdes af kort- og terningspil, rom og lystige kvinder. De er ofte meget højrøstede, og kroerne plages af jævnlige slagsmål. Folk kommer på kroerne i mange forskellige ærinder. Nogle for at drikke dagens løn op, andre for at møde venner og, eventuelt fjender. Deres holdning i forhold til spillerne kan variere meget, og bør afstemmes med det miljø de befinder sig i.



Navne: **Peter, Alex, Ben**

Fremtoning: Alle kroværter har et vist islæt af autoritet og ro, de har overlevet dag ud og dag ind blandt fulde pirater – så kan man klare enhver situation. Hver klarer sig så på sin måde.

Kroværten står og skænker i tavernen. Han har ofte travlt, men sørger for at få mindst lige så mange penge, som han skal have. Skønt sin travlhed kan han da godt stoppe op og tale med folk, der kunne have brug for hjælp, i hvert fald, hvis de er kunder, eller bare giver en ekstra skilling. Han holder ikke meget hemmeligt, så længe det ikke kan skade ham at andre ved det.

Han er til en hvis grad ligeglad med, at der er kampe i hans kro, det er trods alt uundgåeligt, men hvis det kan gå ud over hans bygning, vil han ikke finde sig i det.

Navn: **Samuel, Dan, Raymod, Percy og Walter - rødfrakker**

Fremtoning: Veldannede soldater i deres bedste alder. Alle klædt i den ens røde uniform. De bevæger sig med de taktfaste skridt af de sorte støvler. Alle fint-pudsede folk, der anses som de høje i samfundet.

Flådens soldater. De er trænet i disciplin og våbenbrug og kæmper som en enhed. Deres engagement i det de laver varierer meget, nogle er meget dedikerede, mens andre drømmer om et andet liv. Fælles for dem alle er, at de er vant til at få og adlyde ordre, og må leve med strenge konsekvenser, hvis de ikke gør.

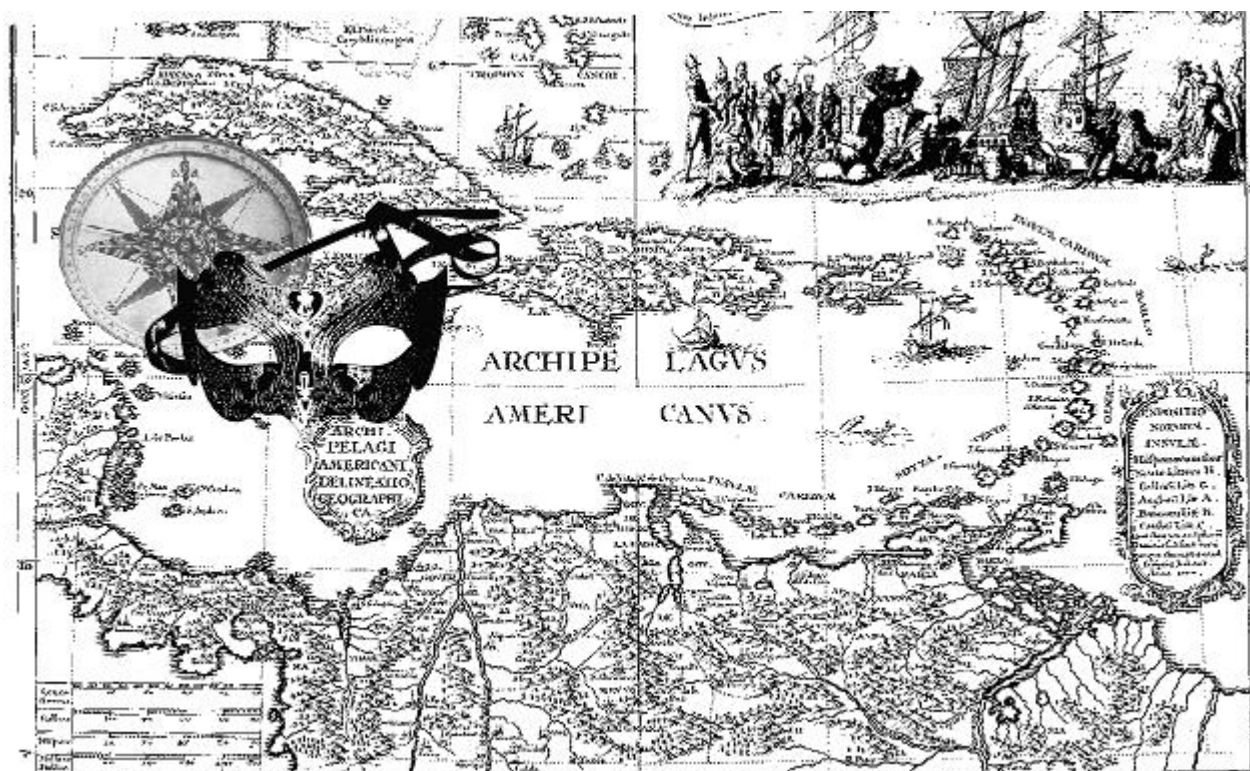
Jim Fench

Shark:

Han ser ud til at være i stand til at brække armen på en mand med én hånd. Skønt han halter lidt, kan han yde en god beskyttelse, hvis du kan få ham over på din side. Men samtidig er det som om, at der hviler en skygge over hans øjne. Du føler dig ikke tryk i hans nærhed; der er noget bekendt ved ham. Træd varsomt.

Drake:

Synet af den høje, bredskuldrede mand kalder minder frem, og får dig til at føle dig forfulgt af fortiden. Gensynet med Drake Bills vækker følelser i dig, som du troede glemt – måske kan du vende dette til din fordel?



Nathaniel:

Dette var nok det sidste sted i verden, du havde ventet at gense ham! Hvad laver den retskafne rødfrakke ombord på et piratskib? Har han skiftet side? At have ham så tæt på, får dig til at længes efter at mærke hans arme omkring dig... men ham og Drake på samme sted komplicerer tingene – før eller senere må du træffe et valg.

Louis:

Louis d’Nantes. Engang din faders højre hånd og bedstemest fortrolige ven. Manden der reddede dit liv, dengang din fader blev dræbt... og overlod dig til din skæbne på en gudsforladt ø midt i ingenting. Du skylder ham intet. Han forlod dig, da du var mest sårbar – da du havde mistet alt... Er det klogt at stole på ham igen?

Matelot:

Hvis der bliver konflikter ombord, er det vigtigt for dig at have en stærk allieret. Du er ikke dårlig med en huggert, men hvis du er i undertal, har du ikke en chance – ikke alene. Samtidig ville det være godt med én, du kan manipulere til din fordel: på den ene eller den anden måde.

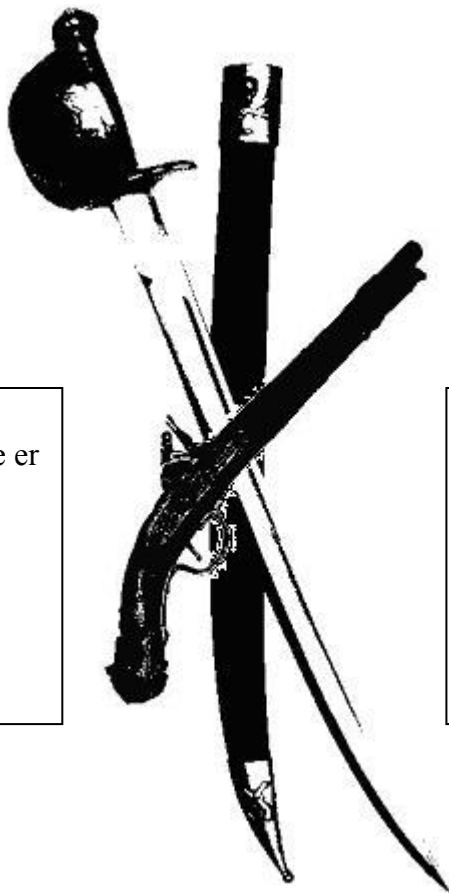
Drake Bills

Nathaniel:

Han virker som en fornuftig, erfaren sømand, som er til at stole på. Han virker ikke som typen, der ville stikke en kammerat ned bagfra.

Shark:

Manden er en kæmpe; du kender til hans styrke og brutalitet fra jeres tid sammen, da du stadig var kaptajn.



Louis:

Du stoler ikke på ham. Hans øjne er urolige – en løgners øjne. Han virker som en, der tager beskidte metoder i brug for at overleve.

Jim:

Han ser ikke ud til at være meget mere end en dreng, men hans bevægelser er hurtige, og han virker viljestærk og beslutsom. Der er også noget sært bekendt ved ham, men det er svært at placere nærmere...

Matelot:

Du vil gerne have en partner, der er til at stole på. Samtidig er det vigtigt for dig at være ”lederen” i det samarbejde.

Louis d'Nantes

Shark:

Du havde håbet, at jeres veje aldrig skulle krydses igen. Du har aldrig glemt udtrykket i hans øjne, da han slog Hawk ihjel. Du ved, hvor meget han ønsker at se dig død, og skal nok huske aldrig at vende ham ryggen.

Nathaniel:

Du ser tabet af uskyld og længslen efter retfærdighed i hans vagtsomme øjne. Han er efter al sandsynlighed dygtig med et sværd, men du er lige så sikker på, at han ikke vil hæve det mod hvem som helst...



Drake:

Han udstråler autoritet og viljestyrke og ville med sikkerhed være en glimrende kaptajn. Han minder dig på mange måder om Hawk. Samtidig er det som om, hans øjne brænder med en indre ild – noget der driver ham frem mod hans mål, hvad det end måtte være.

Jim:

En ung knøs med klare øjne. Han virker, som om han forstår mere, end han lader andre tro. Han virker langt mere afdæmpet end mange af de andre, og hans spinkle bygning og adrætte bevægelser er uden tvivl en fordel i kamp, men han ejer ikke megen råstyrke. Hvor er det, du har set ham før?

Matelot:

Du leder efter en, som du tror, du kan stole på, og som ikke udgør en umiddelbar trussel for dig.

Nathaniel Jackson

Louis:

Han taler med fransk accent og hans hastige, præcise bevægelser vidner om mange års træning i koordination og hurtighed. Hans øjne er flakkende og giver ham et upålideligt udseende.

Jim:

Der er noget bekendt ved knøsen, men det er svært at placere. Specielt hans øjne synes at minde dig om noget. Da han tydeligvis er yngre end de andre, har onskaben i det usle liv som pirat måske ikke påvirket ham så meget endnu.



Drake:

Han har en holdning og en udstråling som en officer, men han har valgt livet som pirat, og det valg adskiller ham fra folk som dig, der kæmper for retfærdighed, lov og orden.

Shark:

Den mand lyser af ondskab! Han er billedet på en voldsom, blodtørstig og grådig pirat. Han skræmmer dig, men samtidig gør tanken om, hvad han og hans slags gør ved folk dig rasende.

Matelot:

En du føler, at du kan stole på, trods vedkommendes uhæderlige profession. Hvis du skal klare dig i denne nye tilværelse, må du skaffe dig nogle allierede.

Shark

Jim:

Den dreng kan ikke være meget over 15 år. Han er svag og usikker og derfor et let offer.

Nathaniel:

Det er ikke til at sige, hvad han lavede, før han kom her, men pirat var han i hvert fald ikke. Han virker heller ikke som en person, der ville kunne overtales til at forråde sine kammerater.

**Drake:**

Sidste gang du sejlede med ham, var han kaptajn, og du tvivler ikke på, at han vil forsøge at genindtage denne plads, hvis han får mulighed for det. Det bliver dog ikke en titel, han kommer let til, det skal du nok sørge for – han er så afgjort en modstander, men muligvis også den, der kunne blive mest nyttig.

Louis:

Kujonen tør end ikke møde dit blik – du kan næsten ikke vente på at mærke hans varme blod på dine hænder, men det bliver du nødt til. Han har noget, du skal bruge for at få fat i skatten. En nøgle. En hemmelighed, som Hawk overdrog til ham...

Matelot:

Du har allerede en edsbroder, Ralph, blandt den øvrige besætning; en ynkværdig sømand, som du ikke har problemer med at bøje efter din vilje.

Jim Fench

Du mærker store hænders faste greb om dig. Du kæmper imod, du ved ikke hvorfor, men du ved, at du vil fri. Du kan ikke.

”Jenina” en velkendt stemme. En stemme du ikke har hørt i så mange år, men alligevel tvivler du ikke et sekund på, hvem det er. Du stopper brat din kamp og drejer i stedet hovedet. Din far. Hans velkendte ansigt, præcis som det var, sidst du så ham. *Præcis* som den gang: Han ligger hjælpeløs på dækket, over ham står den mand, der slog ham ihjel. Du mærker arret på din kind, det er som om det brændte. Denne mand, Jack, mysteristen... Shark!

Du vrister dig fri af grebet; stormer frem mod Shark. Men selv nu, hvor du ikke længere er et barn, slår han dig uden besvær væk. Han støder med enorm styrke grebet på sit sværd ind i dig. Luften bliver slået ud af dine lunger, mens du hører ribben knække. Du snubler baglæns. Du mærker dine læber splittes for at råbe, men ingen lyd forlader dine læber.

Du kommer hurtigt på fødderne igen og styrter atter frem. Denne gang er det en ny hånd, der griber dig.

Shark har fat i dit hår og tvinger dit hoved tilbage. Du mærker skrappt stål mod din strube, men det er ikke koldt, og ikke bart som du havde troet, noget varmt fugtigt, næsten slibrigt. Dine øjne falder på Shark og han er plettet af blod; din fars blod! Dine øjne falder på din far. Nej på det der var din far, hans lig. Tårer brænder i dine øjne. Hans indvolde er spredt på dækket omkring ham, sammen med dele af hans krop. Det sidste der er samlet af ham ligger i en pøl af hans blod. Hans ansigt; du bider tænderne hårdt sammen, da

hans tomt stirrende øjne møder dine, det er,

som om de kigger på dig, skønt deres blik er intet-seende. Hans ansigt er delt af et dybt skråt sår, lavet af et sværd... det sværd der nu er holdt mod din strube.

Du vender blikket tilbage mod Shark, der griner hånligt af dig. Raseriet koger i dig, han skal ikke have lov til dette. Du har brug for hjælp, men hvem skulle hjælpe dig? Hvem skulle ønske at hjælpe dig? Det eneste du har til at holde folk nær dig, er dine løgne, og deres slør har du også mistet.

Da træder to silhuetter ud fra skyggerne; de to mænd du elsker – Drake og Nathaniel.

Nathaniel betragter dig ømt, og Drake smiler indforstået til dig. Så vender de sig mod hinanden, og deres udtryk skifter til hadefulde miner. ”Hun er min!” snerrer Drake. ”Det vil aldrig være sandt!” svarer Nathaniel, og de to kaster sig mod hinanden. Shark holder dig stadig fast, og du tvinges til hjælpeløst at se til, mens de to, du elsker, slår hinanden ihjel. Da de begge ligger døde med dybe sår på det



blodige dæk, hvisler Shark: ”Det er, hvad dine løgne har ført med sig – når man ikke vælger

Jim Fench

side, ender man med at stå alene; det burde du vide. Og nu kommer turen til dig!”

Du ser din fars sværd og gør et forsøg på at komme fri. Du mærker det skarpe stål skære

skånselsløst gennem dit kød og smerten skære gennem dig. Men du er i live! Du kaster dig frem efter sværdet, og din hånd lukker sig om grebet. Dets velkendte balance er næsten beroligende, men roen forsvinder i sekundet efter, idet du hører Shark's kolde glædesløse latter bag dig. Du vender dig og står ansigt til ansigt med ham, hans kolde mørke øjne møder dine.

Du kaster dig frem, sværdet først. Med kold ro afværger han slaget, metallet i din hånd splintres så let som glas ved hans slag, og hans huggert fortsætter gennem luften og ind i dig. Du falder forover, dine knæ rammer jorden kun kort før dine hænder. Du presser den ene hånd op mod såret og mærker dit varme livsblod rinde ud over dine fingre.

”Du har ikke fortjent bedre”, du retter dit tågede blik mod det sted, hvorfra den velkendte stemme kommer. Dit blik møder atter din fars øjne i hans vansirede ansigt.

”Du har svigtet mig, ladet mig dø. Det er din fejl, din skyld. Du kunne ikke engang hævne mig. Du er ligeglad, er du ikke? Du har ikke fortjent bedre...”

Drake Bills

Sam står foran dig med det samme smil, som han altid sender dig; det varme smil, der når helt op til øjnene. Du ved, at han aldrig bebrejder dig for at være pirat, han bebrejdede dig aldrig for noget. Han så altid op til dig, du er hans storebror! Du gengælder hans smil og skridter frem mod ham. Der er noget galt, du ved ikke hvad det er, men der er noget galt. Med et krigshyl stormer en rødfrakke frem, hans sværd er trukket, og i et splitsekund svinger han det. Det kløver luften med en hylende lyd. Et sølvglimt, som et lyn gennem luften, og så ændrer det farve – højrødt blod. Med en dump lyd rammer Sams hoved jorden. Du mærker en brændende fornemmelse hele vejen gennem dig, smerten er uudholdelig. Alle lyde er borte,

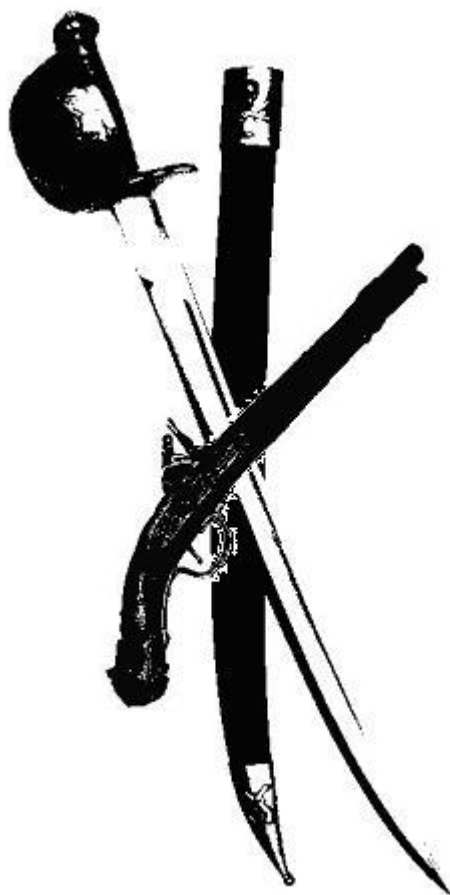
bortset fra din puls, der er som kanonskud rungende efter hinanden, synet hopper for dine øjne. Du forsøger at løbe, løbe så hurtigt, at du kan nå at forhindre det, der allerede er sket. Men du kommer ingen vegne. Du kan ikke trække vejret, luften bliver stoppet af en klump i halsen på dig. Du ser en sort støvle, der brutalt træder ned i ansigtet på din brors løse hoved. Du følger støvlen op til benet og videre op. Denne rødfrakke, der står triumferende. Du kan ikke se hans ansigt, eller også har han ikke noget, men du kan alligevel fornemme hans hånende grin. I det samme flytter dine fødder sig under dig.

Det tager dig ingen tid at nå ham. Med et er du bare pludseligt over ham. Sværdet er slået ud af hans hånd, og det fjogede grin, du ikke kan se, er tørret af hans formløse fjæs. Med en hvæsen, som er en umenneskelig knurren, som en grov gurglende lyd i din strube, sender du ham til

jorden. Dit knæ hviler mod hans brystkasse og presser ham baglæns mod grunden. Du maser dine tommelfingre mod hans strube. Mens dine negle borer sig ned i hans kød, og varmt blod tværes over dine fingre, kan du mærke, hvordan han vrider sig. Han har lige så svært ved at trække vejret, som du har. Men du ved, at han ikke kan føle den samme smerte. Et sted i en kølig nat kan du lugte brændt kød, og en smerte, som du aldrig har følt før, gnaver sig ind i din underarm, der hvor du har dit mærke. I det samme holder rødfrakken op med at vride sig, han ligger stille; helt stille. Langsomt kommer du op, dit brandmærke smerter dig stadig, men du mærker, hvordan din blodlyst er blevet stillet. Du ser ned på liget, der endnu har mærke

efter dine hænder. Du kan ikke smile, men du er tilfreds, nu er Sam hævnnet. Det er, som det skal være, du har udfyldt dit mål. Det var det eneste rigtige. "Drake?" Den velkendte stemme kommer langvejs fra, som en hvisken der rives bort af en storm, og alligevel så tydelig, så nær. "Drake, hvad er der sket med dig?" Tøvende, nervøst drejer du dig. Du har aldrig været bange for, at der skulle ske dig noget, men dette, dette kan ikke være sandt, du frygter tonen i stemmen, og stemmen selv; men du vender dig, du kan ikke andet. Der ligger hans hoved adskilt fra hans krop. Det er din brors øjne, der ser op på dig, hans mund der taler. "Sam..." dine ben giver efter under dig og dine knæ rammer jorden hårdt.

"Hvor kunne du Drake? Jeg troede altid, du ville være der for mig, jeg troede, du ville passe på mig, som du havde lovet." Du mærker den brændende fornemmelse i din hals og bag dine øjne. "Men nu er jeg død Drake, og det er din skyld, din skyld alene. Du stod blot og så til,



mens jeg blev dræbt. Jeg troede, at din bror betød noget for dig Drake.”

”Det gør du Sam... forsikrer du, men din stemme svigter dig. ”Gjorde! Hvis det ikke blot er endnu en løgn. Du er afskum, du er pirat.” Det er som et slag i ansigtet på dig, du troede, han aldrig havde taget det ilde op, du troede, at han i sandhed var ligeglad. ”Jeg troede, du tjente din Gud, men du har vendt Herren ryggen. Så mange uskyldige har du dræbt.” ”Men,” du vender blikket mod den døde rødfrakke ”han dræbte dig”.

Louis d'Nantes

Mørket, det store åbne rum omkring dig og mørket. Bølgerne under dig og en stjernelys himmel over. Lyset er blegt som i måneskær, men den lysende skive er intetsteds over dig. Bølgernes voldsomme brusen, det er langt mere end bare en stille vuggen. Der er ingen ende på det, den evindelige bevægelse under dig på det store åbne område omkring dig, du kan se, så langt som dine øjne tillader dig, kun horisonten kan du øjne. Her er intet til at beskytte dig, alt du har, er den rådnende træplade under dig, som du forsøger at holde dig på. Der er ingen væg at presse din ryg mod. Kun det store åbne rum, du trykker dig ned til plankerne, en mærkelig knugende fornemmelse gør det svært for dig at trække vejret, som en stank der brænder, ætser din hud op, så snart du indånder – angst! Du kender fornemmelsen, men du er ikke sikker på, hvorfor du føler sådan, her er intet, der kan true dig, intet i miles omkreds, kun den evige bevægelse og mørket. Du ville gerne gemme dig, finde en skygge du kan falde i med, men der er intet. Intet!

Dit åndedræt er hurtigt og hvæsende, du er fanget, men uden der er nogle murer, der holder dig inde. Du er alene, helt alene. Det burde være godt, så er der ikke nogen, der kan skade dig...



En voldsom bølge rejser sig højt over dig, og du klamrer dig til drivtømmret for at kunne klare dig. Da du atter er oven vande, klamrer

du dig endnu til det faste, du har – din redning, men er halvvejs i vandet. Du skal til

at hive dig op, men stopper brat, da du pludselig ser en bevægelse ud af din øjenkrog. Denne gang er det ikke blot en bølge, det er noget uregelmæssigt, noget andet. Du holder dig helt stille, med tilbageholdt åndedræt lytter du og betragter med flakkende øjne bølgerne. Du kan efterhånden ikke mærke dine ben længere, for vandets kulde har gjort dem følelsesløse.

Du ser bevægelsen igen, og nu går det op for dig, hvad det er. Hajer! Kredsene under dig. I et øjeblik gør du intet, panikken breder sig i dig. Så kravler du panisk op på træstumpen. Du kigger ned i vandet, hvor hajerne nærmer sig, og du ser deres øjne, som betragter de dig – glubskt, sultne.

Hajerne når overfladen og cirkler omkring dig, deres gab åbnes næsten som i hånlatter. Du ryster ukontrollabelt, mens du ser fra det ene af de grufulde monstre i vandet til det næste. Der er fire af dem.

Den første nærmer sig hastigt med gabet vidt åbent, og det blege lys glimter i dens tænder, hvor der allerede sidder kødstumper og flænset tøj. Du prøver at undvige, men der er ingen steder at flygte hen. Dens tænder knuser med lethed flydetømmeret, enhver chance for redning er borte. Det kolde vand omslutter dig.

Sylespidse tænder flår kødet af dine knogler. Du skriger, men lyden kvæles af det mørke vand omkring dig. Du famler efter din daggert, mens vandet farves rødt af dit blod. Du tilbageholder et gisp efter luft, men samtidig mærker du din bevidsthed glide fra dig. Du må op! Din hånd lukker sig om daggertens kolde stål, og du hugger ud efter uhyret, hvis kæber har lukket sig om dit ben. I samme øjeblik lammes din arm af smerte, og du slipper kniven, der omgående forsvinder i dybet. Du vrider dig rundt for at møde denne

Louis d'Nantes

nye angriber. Gennem den rødlige tåge stirrer du ind i et par kolde, hadefulde øjne – en fjern, velkendt og frygtet latter når dine ører; i samme nu mister du bevidstheden.

Et hårdt slag i siden bringer dig til bevidsthed, og du bliver klar over smerten i hele din krop.

Du har svært ved at fokusere, svært ved at samle dine tanker, men en ting bliver du klar over, der er hårdt gulv under dig. Med en svag stønnen forsøger du at komme op, men en støvle kolliderer med din side, og du hører den sygelige lyd af knogler, der knases og ved, at det er dine ribben. Du løfter dig op på alle fire og hoster voldsomt. Den metalliske smag af blod er kraftig i din mund, og du ser den røde pøl samle sig på gulvet under dig. Din opmærksomhed bliver ledt væk af en kold frydefuld latter. Du drejer langsomt hovedet, selvom du ikke er i tvivl om, hvem det er. Shark står over dig og betragter dig med nydelse.

”Louis, Louis, Louis...” du kan se blodrusen i hans øjne ”Du er helt alene nu Louis, her er hverken Hawk eller nogen anden til at passe på dig.”

Han griber fat om halsen på dig og løfter dig op uden besvær. Du mærker din ryg blive slået mod en væg bag dig. Du hører et skud, men ingen tilsvarende smerte. Da dine øjne atter kan fokusere, ser du Shark foran dig, stadig med hånden om din strube, men han kigger den anden vej. Der i den anden ende af rummet står den niårige Jenina, og i sin favn holder hun en død høg. Blodet løber endnu fra skudhullet.

Dit udsyn bliver blokeret af Shark, der vender sig tilbage mod dig. Hans sorte øjne glimter koldt, og du ser noget spejlet i dem, men du kan ikke flytte dit blik. Så løfter han hånden, og du ser, hvad det er han holder. En lædersnor svinger under hans knyttede hånd, mellem fingrene holder han den skarpe hajtand, han normalt har om halsen. Smerten er ulidelig...

Nathaniel Jackson

De står side om side oppe på skafottet. Disse mennesker som du har været så meget igennem sammen med. Og hvad med den ed du aflagde, din *matelot*. Deres blikke er fæstnet på dig, skinnende med had, vrede og foragte. De er pirater, de bør henrettes ingen tvivl om det, men... Du kan se i deres øjne, at selv efter deres standart er, hvad du har gjort lavt.

Kvalmen stiger op i dig, og lugten af blod river i dine næsebor. Du kaster blikket ned på stenbrokkerne foran dig, men kan så mærke det, mod din vilje, blive flået op igen, uanset hvor du kigger hen, ser du dem, stå der foran dig med det grove reb om deres halse, deres hænder bundet på ryggen.

Dine øjne møder Drakes stirrende på dig. Han er måske nok pirat, men det slår dig, at han virkede som en ærlig mand; i modsætning til dig selv. Han var en stolt sømand, også selvom han så var pirat. Du minder dig selv om alt det, han har gjort, han er pirat og han har myrdet utallige af dine kammerater fra flåden, du har set det, du har set dem dø for hans hånd. Dine øjne falder på mærket på hans arm, det cirkelrunde brændemærke lavet af en mønt en gang for længe siden. Du forsøger at kæmpe tanken bort, men den kommer snigende ind på dig, du myrdede denne mands bror. Du ser hadet klarere og dybere hos ham end nogen af de andre. Det skæve sygelige smil fortæller, at han føler ironien sammen med dødens kolde hånd. Både han og hans bror døde for din hånd, fordi de troede på dig, stolede på dig. De var mennesker loyale mod hinanden, men dig, du forrødte dem, der troede på dig.

Louis, hans tunge, rødsprængte øjne hviler opgivende på dig. Han ser slidt ud, det er først nu, du egentlig lægger mærke til det, denne mand som du har hadet, for det han er, pirat, tyv, svindler. Nu ser du ham som et menneske, et menneske der står

skræmt og venter på sin død. Hvem er han? Du ved det ikke, hvem var alle de

andre pirater, du har ladet dø? Det ved du heller ikke. Selv blev du tvunget til at leve som pirat, har disse valgt det selv? Hvad hvis de ikke har?

Pludselig stirrer et par mørke kolde øjne ind i dine. De er penetrerende, gennembordene, smertende.

Shark, hans kolde øjne borer sig smertende ind i dig, skarpe som tusinde knive. Du følte aldrig meget sympati for denne mand. Er han ikke alt, hvad du afskyer? Pirat, en led, ond, løgnagtig og æreløs mand? Men i refleksionen i hans sorte øjne ser du dit eget spejlbillede, og du ser alle disse ting i dig selv. Som Shark står der, bundet og lige over for døden, synes alt det onde og sorte borte, han er hjælpeløs, for intet kan gøres, dette er slutningen; hvordan kan nogen i den situation virke ond?

Pludselig ser du et nyt par øjne, store smukke øjne, der er glasklare af tårer. At se Jenina der er mere uudholdeligt end noget andet; men det er umuligt for dig at se væk. Det sørgmodige bebrejdende blik smerter dig mere end hadet i nogle af de andres eller noget sår, du nogen sinde er blevet påført. Du mærker din puls stige voldsomt, og du kan ikke trække vejret. Du kan se hendes tanker, føle dem. Hvordan kunne du gøre det? Hun



Nathaniel Jackson

stolede på dig, du har ikke gjort andet end at udnytte hende. Men det var jo ikke det, du ville, du ville jo ikke have, at hun skulle dø. Men er hun ikke en pirat?

Du vrister dit blik løs og kigger dig omkring, her står omkring dig hele folkemængden og kigger op for at se retfærdigheden ske fyldest; men hvilken retfærdighed? Du ser dine kammerater, du ser flådens mænd stå ret i uniform. Du prøver på at rette dig som dem. Du er en af dem, det, du har gjort, må være det rigtige, du er på de godes side. Ja! Sådan er det, piraterne er de onde, det kan der ikke være tvivl om.

De andre soldater kigger mod dig, og du ser ikke den opbakning, du havde håbet på. Du ser også her bebrejdelse, og det sammen med tvivl. De tør ikke stole på dig, du kan næsten høre deres stemmer: ”Du er en af dem, du hører ikke til blandt os!”

Så ser du bødlen, endnu en af kongens mænd gå op på skafottet for at tage livet fra disse mennesker. Er han meget bedre end dem? Slår han ikke også ihjel for at leve? Tanken svider i dit sind, men atter ser du Jenina. Hendes ansigt er tårevædet, og hendes øjne møder dine. Lemmen falder! Hendes nakke brækker ikke. Du kan se hendes øjne udvides i smerte. Hendes mund former ord, og hendes halvkvalte stemme når dine ører.

”Hvorfor? Jeg stolede på dig. Jeg troede, du ville hjælpe mig... Nathaniel” hun dør side om side med de andre, med dit navn på sine læber.

Shark

Du ser Jenina foran dig. Den usle tøs, hun er intet bedre nu, end hun var dengang. Hun burde allerede være død.

Et grumt grin spreder sig over dine læber, mens du trækker din huggert. I det samme ser du Louis hastigt nærme sig. Det betyder ikke noget; to fluer med et smæk! I en hurtig bevægelse, vender du dig mod ham, din pistol er trukket og affyrer det kostbare skud. Louis fortsætter. Hvad?

Du rammer ikke ved siden af. Du rammer aldrig ved siden af. Ikke på den afstand; ikke på nogen afstand. Du viger en smule for at undgå hans sværd, men det rammer din skulder. Du mærker den svidende smerte, og det varme blod løber ned over din skulder. Nej! Det kan ikke passe, den slags fejl

laver du ikke, ikke i en sådan kamp. Louis er svag, han burde aldrig kunne røre dig.

Du ser op og ser Jenina nærme sig. Du svinger ud efter hende med al din kraft. Hun blokerer. Du ser ind i hendes øjne, der roligt stirrer tilbage på dig, mens hun uden problemer holder dit sværd tilbage, mens du presser det frem med al din styrke. Hendes blik er hånende og overlegent, men der er også den iskolde splint af had – i et kort øjeblik minder hendes øjne om det blik, du ellers kun har set som spejlbillede i din egen klinges stål.

Du hører et udråb ved siden af dig og ser Nathaniel komme springende mod dig. Det fjols! Du spytter for fødderne af ham og stormer frem i angreb. Du behøver ikke holde

dig tilbage, kampen er i gang, nu skal de dø. Du skal mærke deres blod, endelig kan du slå

dem ihjel. Du sender dit sværd frem, og hvislende som en slange angriber det sultent efter varmt blod; men dets sult bliver ikke stillet. Nathaniel har undveget. Hvordan kunne han det? Et hårdt slag i siden bringer dig ud af balance, og dit ansigt mødes med gruset, der kravler ind i dine åbne sår.



Du forsøger at springe op, men du kan ikke. Alle dine lemmer føles tunge, som var de fyldt med bly. Du kommer op på hænder og knæ og ser et par fødder foran dig, Drake. Idet du forsøger at komme videre, mærker du hans fod kollidere med din kæbe, og du kan mærke knoglerne brække. Det næste spark rammer dig i brystkassen, og du falder baglæns.

Noget holder dig nede. Du ved ikke, hvad det er, men kæmper rasende imod, skønt det ikke hjælper det

mindste. Et sted hører du en frydefuld latter, nogen morer sig over din hjælpeløshed. For hjælpeløs er i sandhed, hvad du er. Selv at ånde synes dig hårdt. Hver eneste muskel i din krop værker.

Over dig står fire figurer, disse mennesker, som du havde så god kontrol over. Du kigger hadfyldt op på dem. Det kan ikke passe, du kunne sagtens have slået dem. Du vidste, hvordan du skulle pille dem alle ned en efter en, men nu ligger du her og kigger op på dem. De er sammen og... de slog dig.

Smerten slår igennem dig. Du kan hører knogler blive knust: De sprøde knækog den skurrende lyd når splinterne gnider sig mod hinanden. Normalt lyde du holder af, nu er de forbundet med den gennemtrængende smerte,

Shark

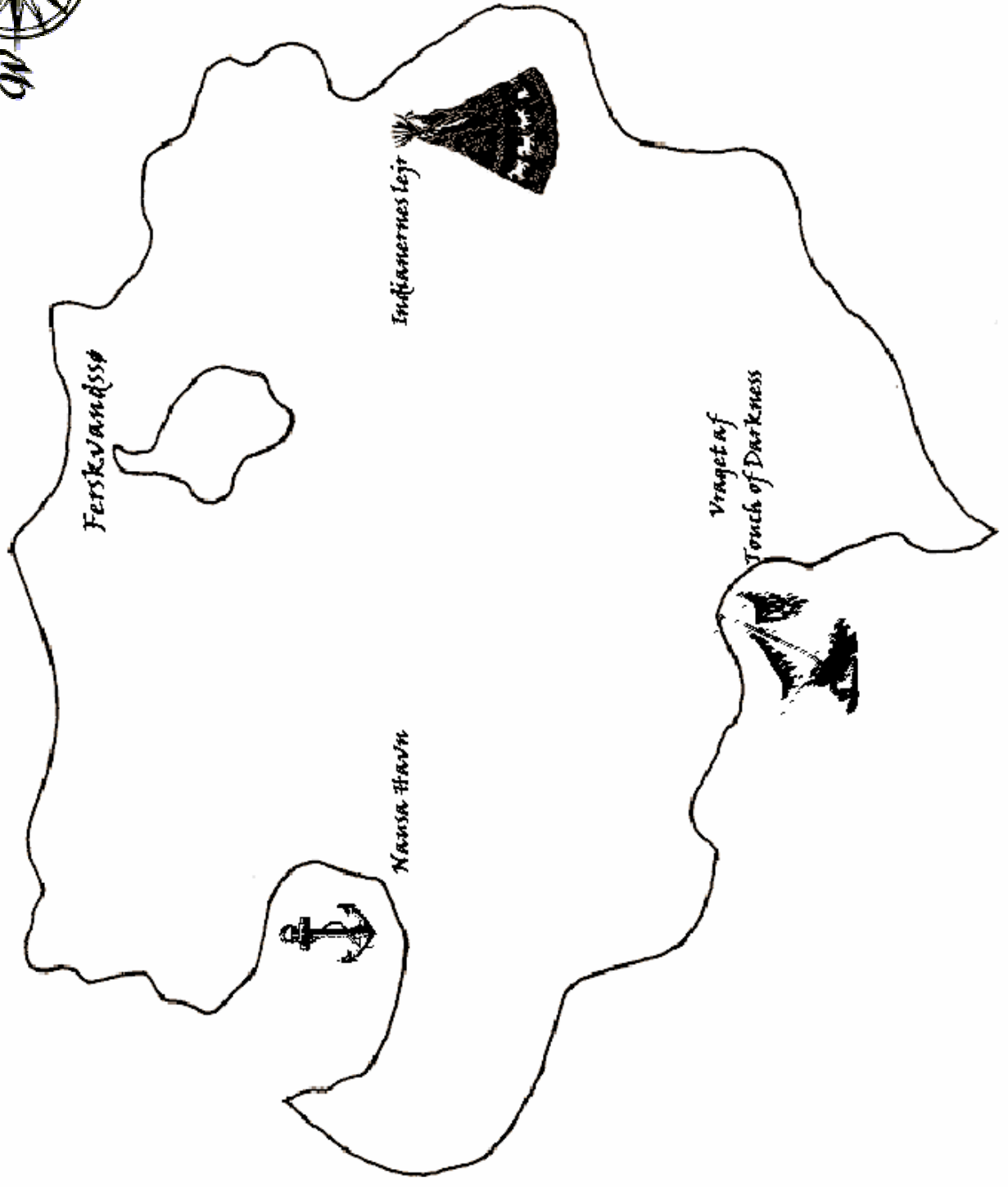
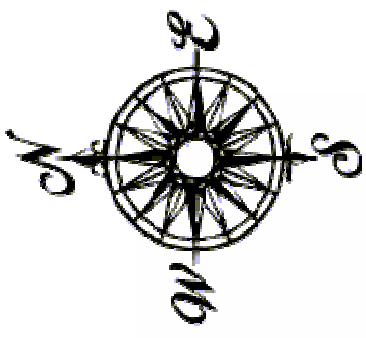
du selv føler. En klinges kølige metal kæmper sig vej gennem dit kød. Du hører en fjern lyd, som et smertes udbrud, der gurgende bliver kvalt. Den metalliske smag af blod er skarp.

Du ved, det er dit eget blod. Den varme tykke væske løber ud af både din mund og næse. Skikkelserne over dig er borte, der er kun mørke. Smerten og mørket.

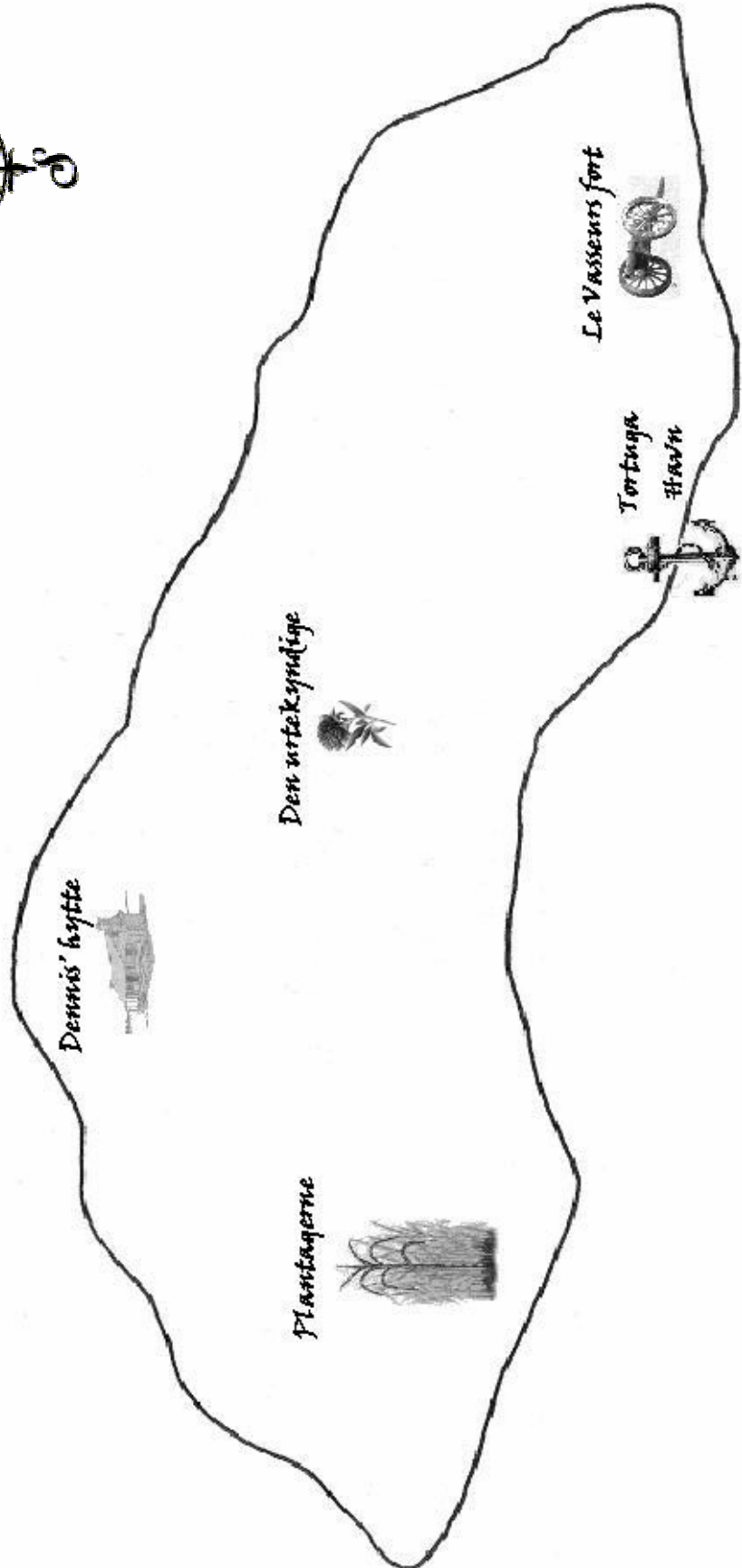
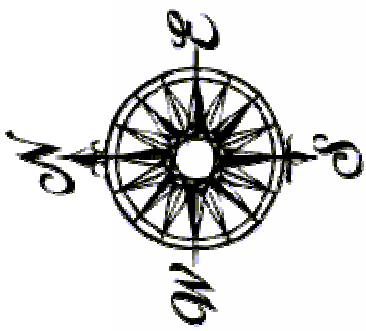
Pludselig er der noget. Du mærker for første gang ønsket om at give op, du vil bare lades i fred nu, du er svag, så er der ingen grund til at leve, det ved du, de svage bliver udryddet. Noget tvinger dine øjne op, og du ser ham over dig. Den ynkelige spytslikker af en tyveknægt. Et tilfredst og nedladende grin dækker hans læber.

”Nåh Fisker, nu får du aldrig hemmeligheden at kende...” selv ordene smerter dine ører, mens de runger i det endeløse mørke.

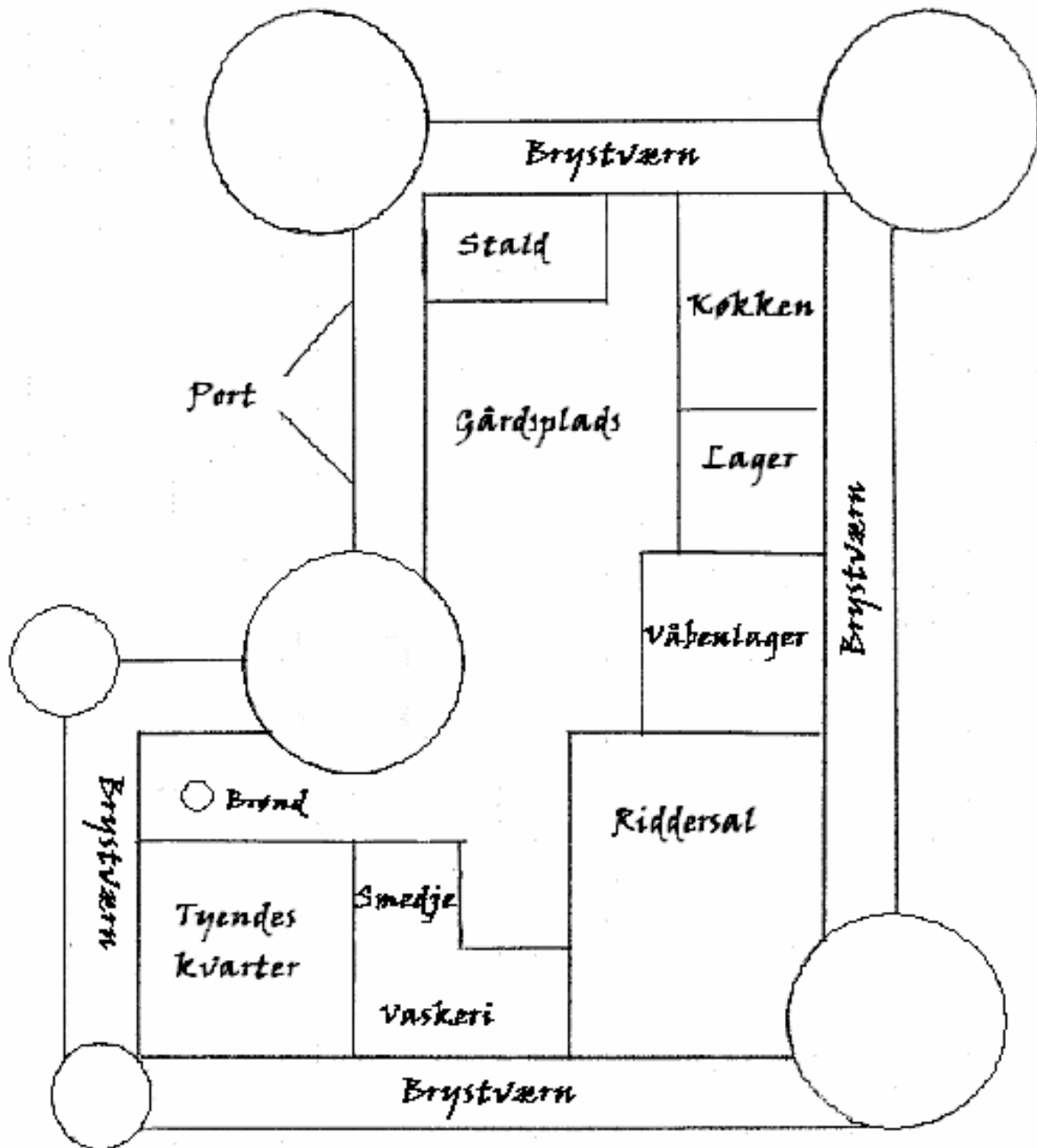
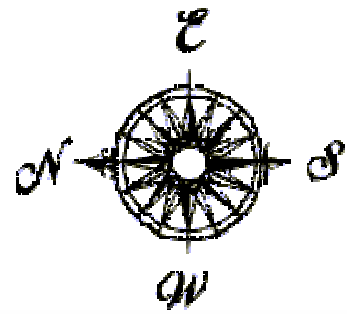
Nansa



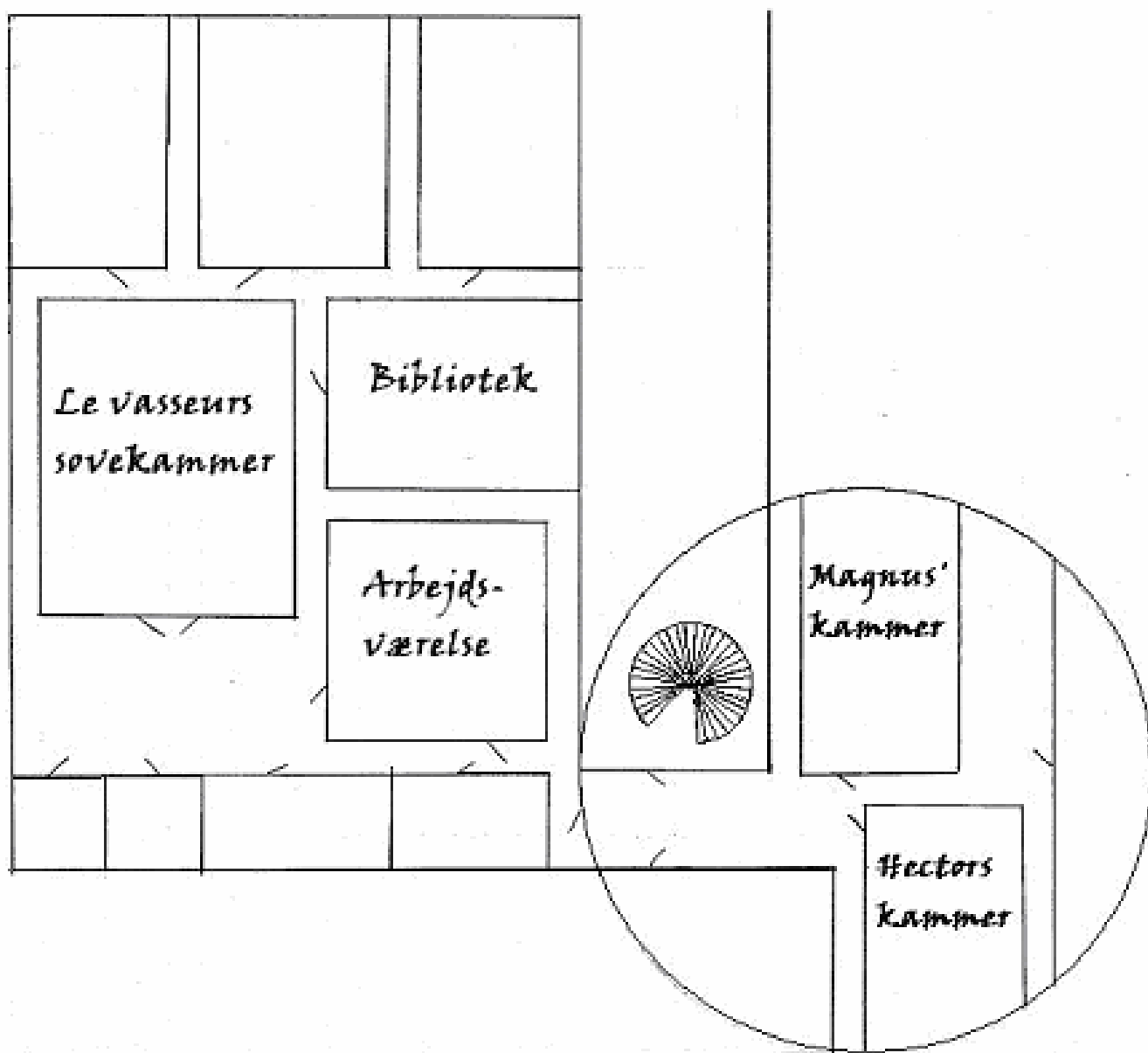
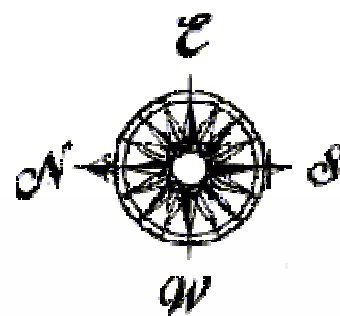
Tortuga



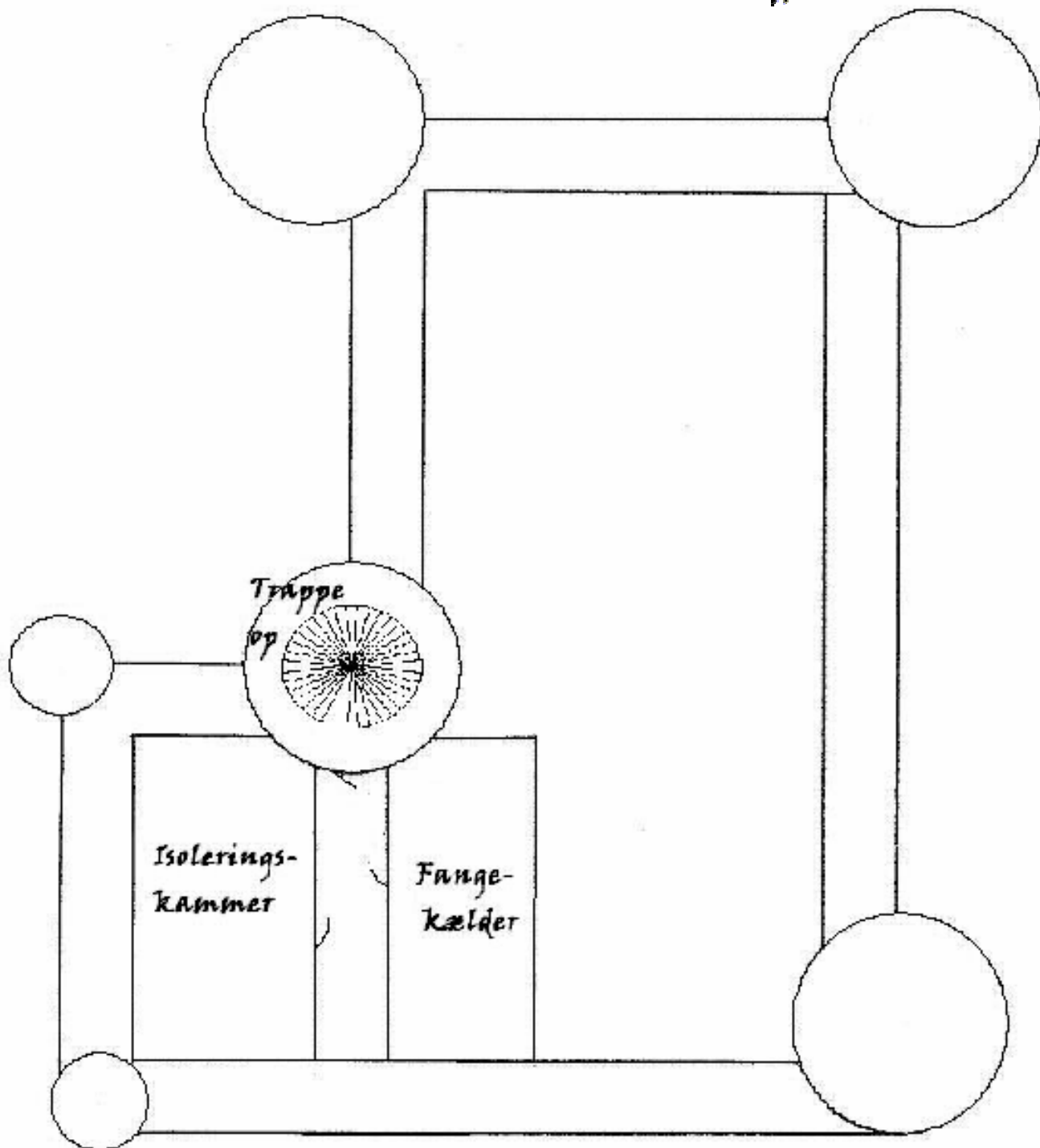
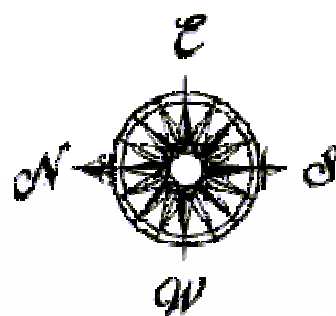
Le Vasseurs fort

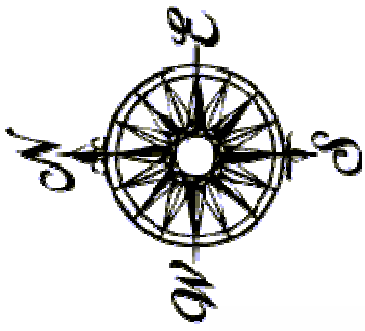


Le Vasseurs gemakker
1. sal over riddersalen

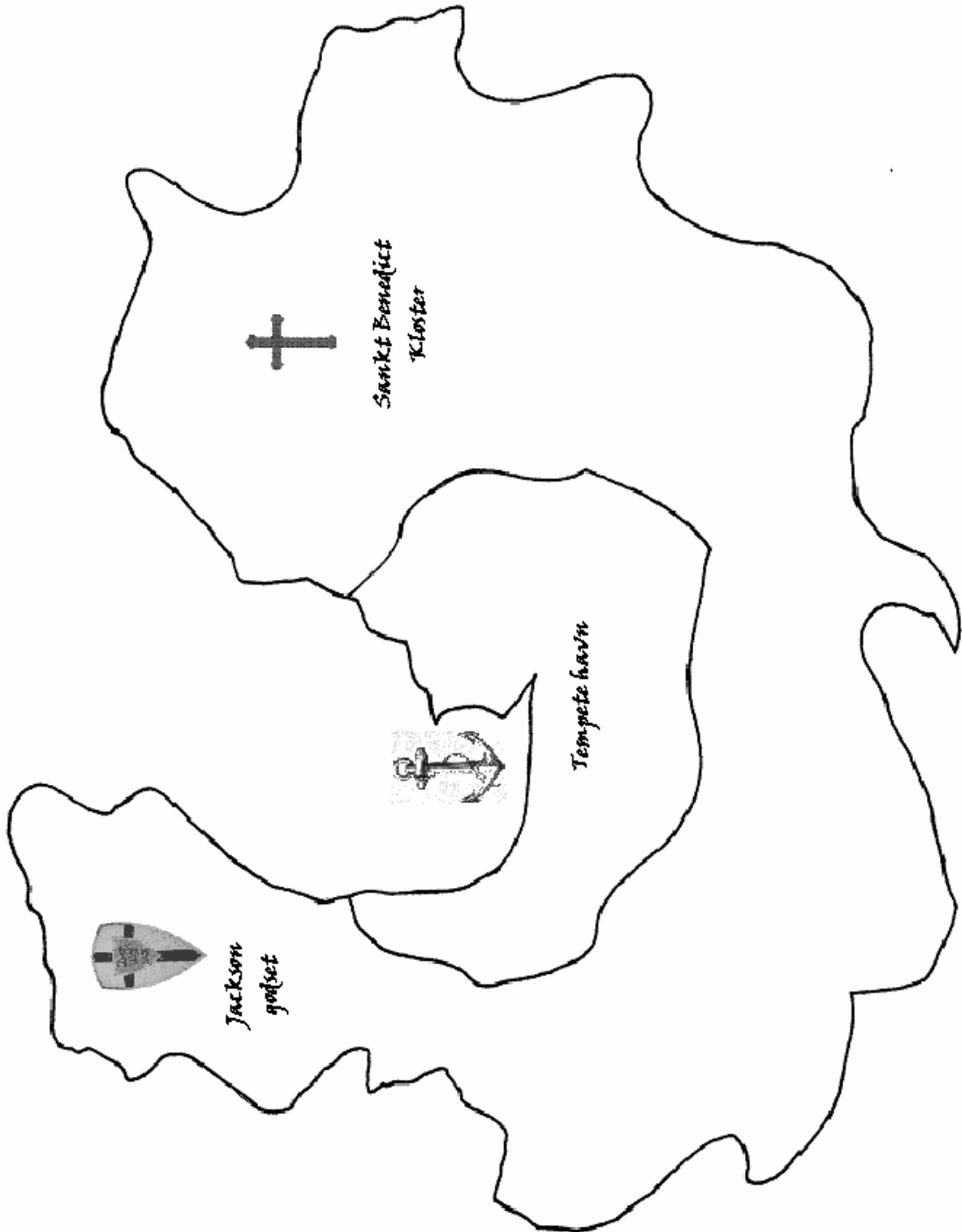


Le Vasseurs fort
Den skjulte kælder

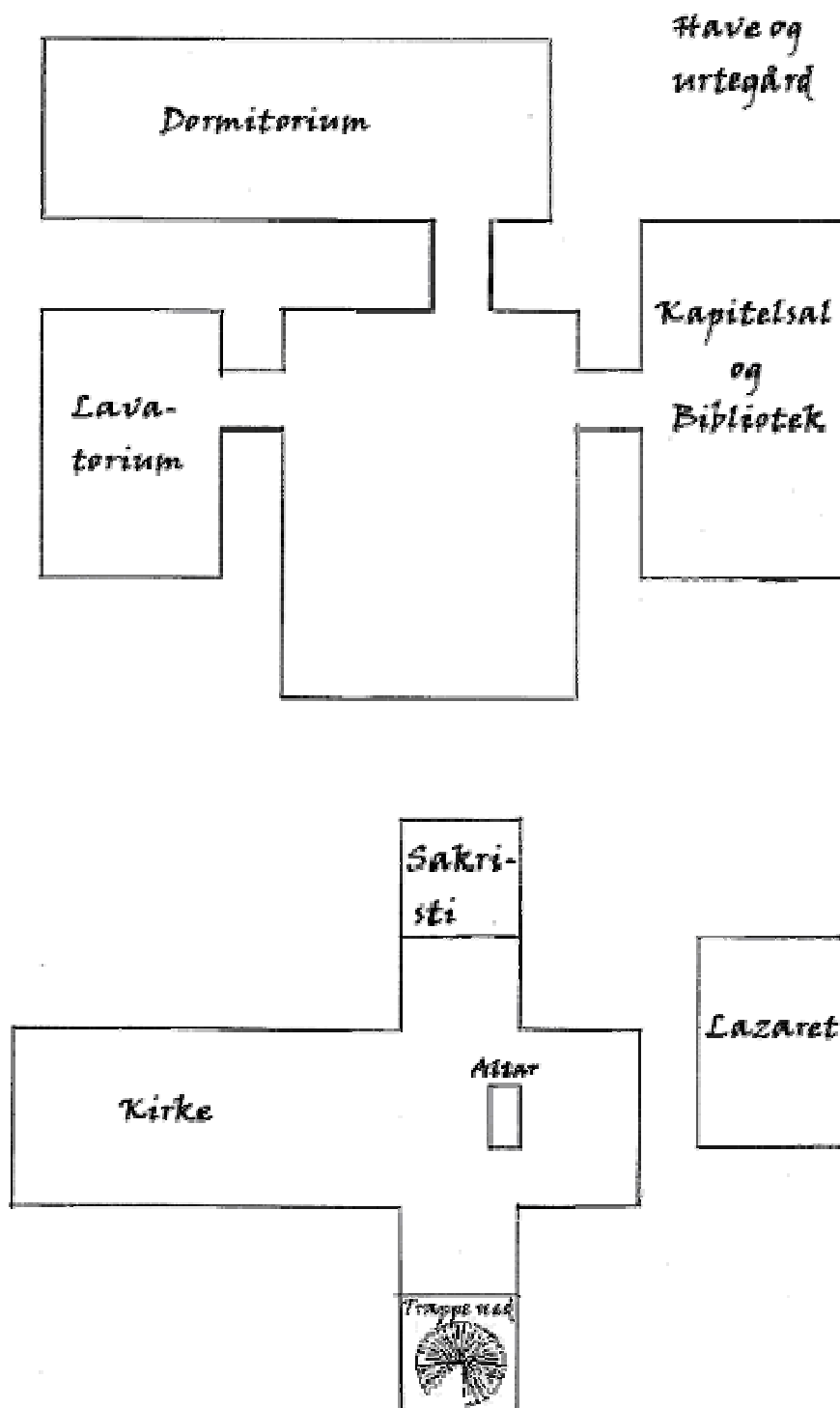
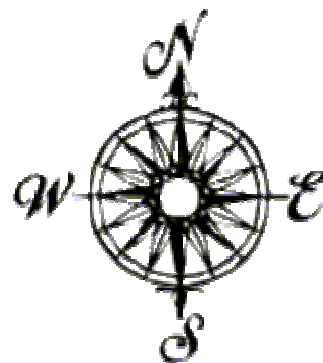




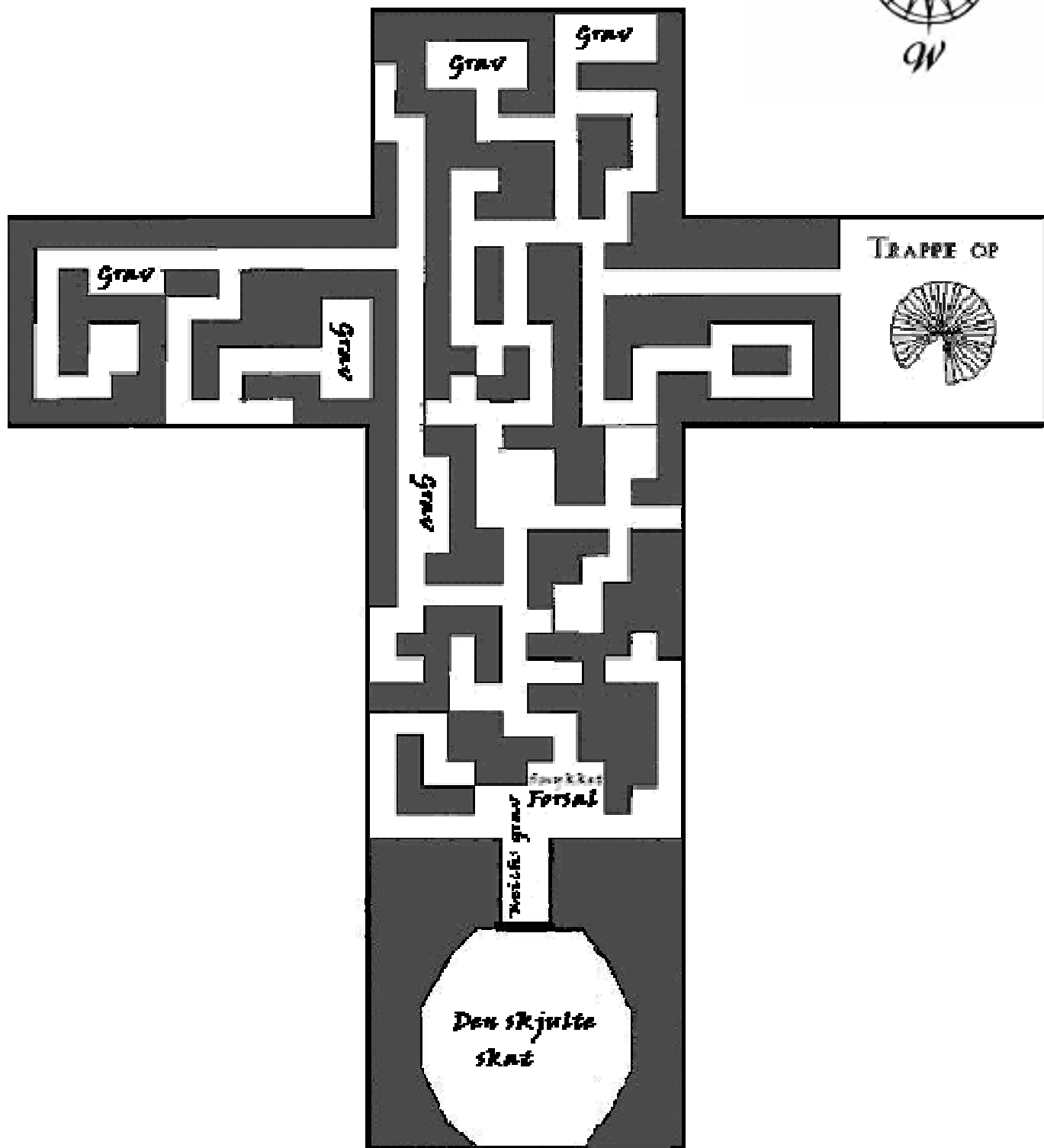
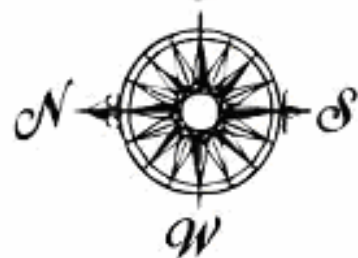
Tempete



Tempete kloster



Krypten under Tempete kloster – med Keith's grav og skatkammer



Logbogsfragmenter og Beths note

Jeg tør ikke beholde kortet hos mig i den tid, hvor jeg søger resten af hemmeligheden. Kun Dennis tør jeg overlade det til; selvom Green også er god nok - men man kan trods alt ikke klare sig uden en navigatør. Tortuga er muligvis ikke det sikreste sted, men jeg kan ikke risikere, at rødfrakkerne får fat i ham.

Nu har jeg holdt udkig efter dem det sidste halve år. Denne gang er de her, der er ingen tvivl. Jeg må brænde kortet, så de ikke kan få det. Jeg lovede Johnson at passe på det. Jeg har memoreret det, nu er der ingen andre end mig, der kan finde stedet. Vasseurs mænd kan tage mig, men de kan ikke få hemmeligheden.

**Soldaterne vil
vente dig ved
deres
hovedkvarter ved
midnat; kom ikke
forsent, det vil
regnes som
ulydighed.**

Skibets regler

Touch of Darkness

1. Adlyd kaptajnen
2. Træk ikke våben mod kammerater
3. Vær altid klar til kamp
4. Stjæl aldrig fra kammerater
5. Ingen kvinder ombord

Jeoffery
Johnson

**Henry
Green**

Francois Delacroix

Fangen i lasten

Scene

Der bliver mørkere, for hvert skridt du tager nedad, og du strammer grebet omkring lanternen; skulle du tabe den, ville det være katastrofalt, størstedelen af skibets krudtdepot er der nede i lastrummet. Træet knirker muligvis under dine fødder muligvis blot overalt omkring dig, hvor vandet trykker sig mod skroget. Det er en velkendt lyd, og den er langt at foretrække frem for de grove pirater, som du nu for en tid har lagt bag dig.

Du tager en dyb indånding, men luften er tung af den kvalmende lugt af råd. Du når den nederste del af skibet og høre den lette plasken, da dine fødder rammer det tynde lag vand, der dækker plankerne i det dunkle lastrum. Du hører en sær lyd; det var formodentligt bare en af de mange skibsrotter.

Du går ganske roligt gennem det mørke rum uden at kunne se meget mere end et par meter foran dig i mørket, der synes at blive fortættet af stanken. Du smyger dig ind og ud mellem de mange kasser og tønder, du ser ingen grund til at skynde dig tilbage. Du finder de tønder, du søger, det bør det i hvert fald være. Groggen der skal op til kabyssen. Du løfter tøndens op på den ene skulder og begynder at bevæge dig mod trappen endnu en gang, men stopper da du atter hører noget. Denne gang kan det ikke være en rotte. Det er mere end en skraben, det er næsten som en banken. Du lytter med tilbageholdt åndedræt. Noget lyder næsten som en stemme, men den forsvinder, bliver kvalt og erstattet af noget, der med god vilje kan lyde som en hosten. Du stille tøndens fra dig og lukker din sværdhånd om grebet på din huggert.

”Er der nogen,” spørger du med fast stemme, mens du overvejer, hvad piraterne kan have dernede, eller om det bare er en af de usle sørøvere, der har taget for sig af romforsyningerne. Du får et svar, det er ikke til at finde ud af, hvad ordene er, men du kan alligevel ane lyden kraftigt nok, til at du kan følge den gennem mørket.

Du når, hvad der må være endevæggen, men der er ikke noget at se. Endnu en gang hører du lyden. Du vender blikket tilbage mod udgangen, men ser intet andet end det fuldendte mørke og beslutter dig for at

undersøge det nærmere. En række kasser står helt op af væggen. For så vidt ikke unormalt, men det er derfra lyden kommer. Du åbner den ene af kasserne, men den er blot fyldt med beskøjter, der er levende af maddiker, og du skynder dig at lukke den igen uden at tænke på, at det kommer til at være, hvad du skal leve af de næste dage. I stedet for skubber du kassen til side. I det samme falder en hånd frem foran dine fødder, i et øjeblik ligger den stille, så begynder den febrilsk at famle efter dit ben. Du vil træde tilbage, men da har fingrene allerede lukket sig om din ankel. Du ser ned. Fire stålrør, der før var skjult af kassen, er sat ind i væggen og holder en mand fangen. Du spærre øjnene op, mens du betragter den gamle udhungrede mand for dine fødder; hans hår er gråt, og han er klædt i en laset brun dragt, men om hans hals hænger et gyldent kors. Hvis ikke du vidste bedre, ville du have troet, at han er munk. Du bliver i tvivl, om du rent faktisk ved bedre. ”Hvem er du?” spørge du

”Og jeg så et monster komme op af havet. Han havde ti horn og syv hoveder, med ti kroner på hvert af hornene. Hvert hoved med sit blasfemiske navn.” svarede han, blodet plettede hans læber, og hans stemme var rusten og knækkede flere gange, mens han talte. ”Hvad er dit navn?” spørger du, mens du endnu gennemrystes af en kuldegysning ved mandens ord.

”Sankt Benedict,” gispede han, tydeligvis sindssyg af smerte, ikke undrende eftersom hans krop er dækket af betændte sår og mærker efter slag ”In vita humanā est sapientia necessaria.” Det er ikke længere kun stanken, der gør det svært for dig at ånde. Sankt Benedict er ikke et ukendt navn for dig; det er det smukke kloster uden for din hjemby på Tempete. Din hjerterytmes bliver en anelse hastigere; mens du føler tvivlen om din færd vokse sig stadig større i dit bryst. Er det at rense dit navn virkeligt dette værd?

”Sankt Benedict” munken i fangehullet hoster kraftigt og frisk blod pletter nu hans læber, ”Vincit!” hans greb strammes med en overraskende styrke for en så gammel mand og specielt i hans tilstand; for derefter at blive helt slapt.

Kamp

Nedenfor er karaktererne blevet opstillet efter styrke, og skulle det komme til kamp, har masteren/spillederen lov til ud fra styrkeforholdet at beslutte, hvem der vinder – eventuelt kan 'Deck of Doom' tages til hjælp. Vi har selv udviklet et system, vi benytter. Det er lagt ved, men det er valgfrit, om man vil gøre brug af det.

Styrkeforhold (den stærkeste først):

1. Shark
2. Drake
3. Nathaniel
4. Louis
5. Jim

Det er nødvendigt, at man tager højde for situationen. På ovenstående liste er de stillet op efter råstyrke. Kommer det til åben kamp er Shark den stærkeste, men hvis nogen skal stikkes ned bagfra, vil Louis utvivlsomt have en fordel. Drake og Nathaniel befinder sig på et sted mellem disse, men hælder også mere til åben kamp – Nathaniel ville for eksempel aldrig stikke nogen ned bagfra. Jim vil derimod altid være den svageste i kamp.

Vores eget system:

Nedenstående system er opbygget på samme måde som matematiske funktionsforskrifter. Den lodrette streg læses som "hvorom der gælder".

Shark > x | x = Louis, Jim, Drake eller Nathaniel

Shark < x | x = Louis, Jim, Drake og Nathaniel

Shark < x | x = Drake og Nathaniel

Nathaniel eller Drake > x | x = Jim eller Louis

Nathaniel eller Drake > x | x = Jim og Louis

Nathaniel vs. Drake: Deck of Doom (som udgangspunkt vil Nathaniel ikke slå Drake ihjel)

Jim < x

Jim ^ Louis vs. Nathaniel v Drake = Deck of Doom

Drake > x | x = Jim v Louis

I de tilfælde hvor en hvilken som helst karakter tilslutter en hvilken som helst side i de konstellationer, hvor der er noteret Deck of Doom, vinder den af siderne med flest tilhængere.

Johnsons tale

I er en flok skørbugsbefængte søulke, og I ved alle, hvordan vi griber det her an; så lad os gå til sagen. Hvis I har lyst til at blive, så kan I gøre det, hvis ikke – spring; bølgerne venter jer!

Vi har skibets regler.

Til at begynde med: alle adlyder kaptajnens ordre, det vil sige mine ord, eller de der er sagt på mine vegne.

Nummer to: Ingen trækker nogensinde våben mod en skibskammerat ombord på skibet. For det vil I ikke opnå andet end en flok ar på ryggen; den nihalede kat venter utålmodigt. Men I skal ikke sløse med jeres våben af den grund, de skal altid være klar. Vi møder ikke fjenden med sløve klinger.

Som det tredje: I kan stjæle og plyndre med arme og ben fra alt, hvad der passerer os, om I vil; men man negler ikke noget fra sine kammerater. Det er ensbetydende med 'ingen spil om penge'. Det vil også erhverve jer nogle ar, og I bliver nok lidt tørstige, mens I sidder på jeres egen lille stump land og venter på, at solen skal riste jer.

Og en sidste ting: kvindfolk er ikke tilladt adgang på skibet. Hvis I forsøger at tage skøger med ombord, kommer I nok til at savne jeres hoveder, selvom de tilsyneladende ikke var til nogen stor hjælp førhen alligevel.

Jeres underskrift er en forpligtigelse til mig, jeres kaptajn, den udtalte ed er en forpligtigelse til jeres matelots.

Eden lyder: Ved dødens smerte, ved livsblodet i mine vener sværger jeg, på den ære, jeg har, at jeg vil være tro mod denne mand, der nu er min broder.

Opskrifter på beskøjter og grog

Beskøjter:

- 4 kopper mel (så groft som muligt)
- 4 teskeer salt
- 2 kopper vand

Mel og salt blandes i en skål, og der tilsættes lige nok vand til, at masse kan hænge sammen (formodentligt mindre end to kopper), men den må ikke være så klæbrig, at den hænger fast i fingre og kagerulle.

Dejen æltes med hænderne og rulles ud i omkring 1 cm tykkelse og skæres i ønsket størrelse.

Når beskøjterne er skåret ud presses små rækker er huller i dejen (de skal dog ikke gå igennem massen)

Bages ved 100°C

30 minutter på den ene side, vendes og bages derefter 30 minutter på den anden.

Grog:

- Vand (helst slimet)
- Rom (helst hjemmebryg)
- Lime (mod skørbug)
- Salt (kan ikke undgås til havs)

Delene blandes i ønskede forhold. En god metode er at blande vand salt og lime, og så tilsætte rom indtil det er drikkeligt. Vær meget forsigtig med saltet.

Tilbyd vand ved siden af, for en sikkerheds skyld – landkrabber har en tendens til at dehydrere ved indtagelse af for meget grog.

Appendix

Det er anbefalet at vendinger, der muligvis bliver benyttet i løbet af spillet, som der måtte herske tvivl om, at alle spillerne kender til, bliver forklaret inden spilstart. Specielt udtrykket *matelot* kan være nyttigt at have forklaret.

Matelot:

Ens matelot er ens edsbror. Piraterne sværgede to og to troskab til hinanden, og de to personer, der havde indgået denne pagt, blev hinandens matelots. Man havde ansvar over for ens matelot i den forstand, at man altid skulle gøre, hvad man kunne for at holde dem i live; skulle en person dog dø, var hans matelot automatisk hans arving.

Havet:

Livet på havet var utvivlsomt et barskt et af slagsen. Piraterne var i havets og vindens vold; var vindforholdene ikke til sejlads, var der ikke noget at gøre, man måtte tage til takke med, hvad man kunne få. Storme kunne være til hjælp, hvis de blæst i den rigtige retning, men var ens skib først fanget i en storm, kunne man kæmpe sit braveste, men der var ikke meget at gøre. Desuden kunne en rejse tage evigheder, det var ikke unormalt, at et skib kunne blive op til flere måneder forsinket. Skulle spillerne derfor vælge at sejle i en stik modsat retning, af hvad det ønskes, kan en storm benyttes til at sætte dem på rette kurs igen; det vil ikke være unaturligt.

Piraternes liv på havet, når ikke der var bytte i sigte, har ofte været ufatteligt kedeligt og begivenhedsløst. Naturligvis har der været sygdomme og uheld at tumle med, men at få de mange uger til at gå har været svært, og derfor skete det ofte, at pirater kom op at toppes.

Tortuga:

Spanierne, der generelt var forhadte af alle de andre kolonimagter i Caribien, og franskmændene stred i lange tider om denne ø. Blandt piraterne var franskmændene de mest yndede, idet de lod piraterne komme og gå som de ville – de efterlod sig en god sum penge; så selvom Tortuga var et relativt uciviliseret og farligt sted, var det også et godt sted at tjene sig en god sum penge.

Fortet, der lå hævet og med udsigt over den eneste havn på øen, der samtidigt også var det eneste sted, hvor det var muligt at komme i land på Tortuga, blev en perfekt beskyttelse for øen. Der var stadig kamp om øen, men i lang tid blev byen ladt i fred, da det ikke var muligt at trænge ind. Der var få her, der tog sig af lov og orden.

The Devils Jig:

“Dancing the Devils Jig” eller “Dancing the Hemen jig” var piraternes vendinger for at blive hængt.

By the way...

If anyone asks; the executor's father's name is

Andy